

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 21 • 2,50 euros



especializadas

Presentaciones

- **El Señor de los Anillos**
- **La Llamada de Cthulhu d20**
- **Reinos de Kálamar**
- **Exaltado**

Módulos

- **Momia: La Resurrección**

Ayudas

- **Barrio Xino**

Gratis

EXALTADO

Kit de iniciación

EXALTADO

Antes de que existiera el Mundo de Tinieblas hubo una edad de salvaje aventura.

El Reino de la Sangre de Dragón se asienta sobre las ruinas de la Primera Edad como un coloso invisible.

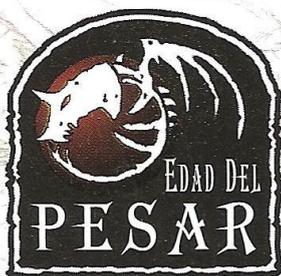
Durante milenios, la Emperatriz Escarlata mantuvo su puño cerrado alrededor de la garganta del mundo.

Ahora la Emperatriz ha caído y el Reino se precipita hacia el caos y la guerra civil con cada día que pasa.

En esta era de discordia llegan los Exaltados Solares, héroes de leyenda renacidos en un tiempo fascinante.

¿Anunciarán estas leyendas vivientes el regreso de la Edad Dorada... o el fin de la Creación?

¿Qué leyendas se narrarán de tus hazañas?



Visítanos en www.distrimagen.es

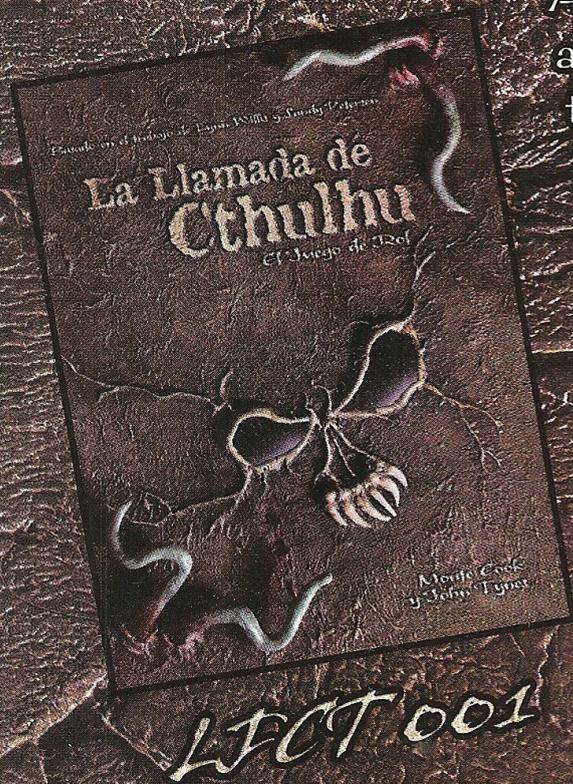
WHITE WOLF
PUBLISHING



La Llamada de Cthulhu



LOS PRIMIGENIOS ERAN, LOS PRIMIGENIOS SON
Y LOS PRIMIGENIOS SERÁN



Antiguos saberes y lúgubres secretos aguardan a aquellos que sean tan arrojados o tan necios como para adentrarse en las simas de lo desconocido. Descubre criaturas malévolas y aterradoras que desafían las fronteras más sombrías de la imaginación. Afronta verdades horripilantes que se han mantenido ocultas a las mentes cabales. Los riesgos que entraña la investigación de tales arcanos, traspasa los umbrales de la muerte... las recompensas desafían toda lógica.

La Llamada de Cthulhu, inspirado en la obra de H.P. Lovecraft, es un juego completo que utiliza el Sistema d20 y proporciona todo lo necesario para explorar el reino del horror.



Visítanos en www.distrimagen.es

ARTE.9

libros • comics • juegos

Desde 1982

Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

Juegos
De rol y de gol

Comics
De ver y de leer

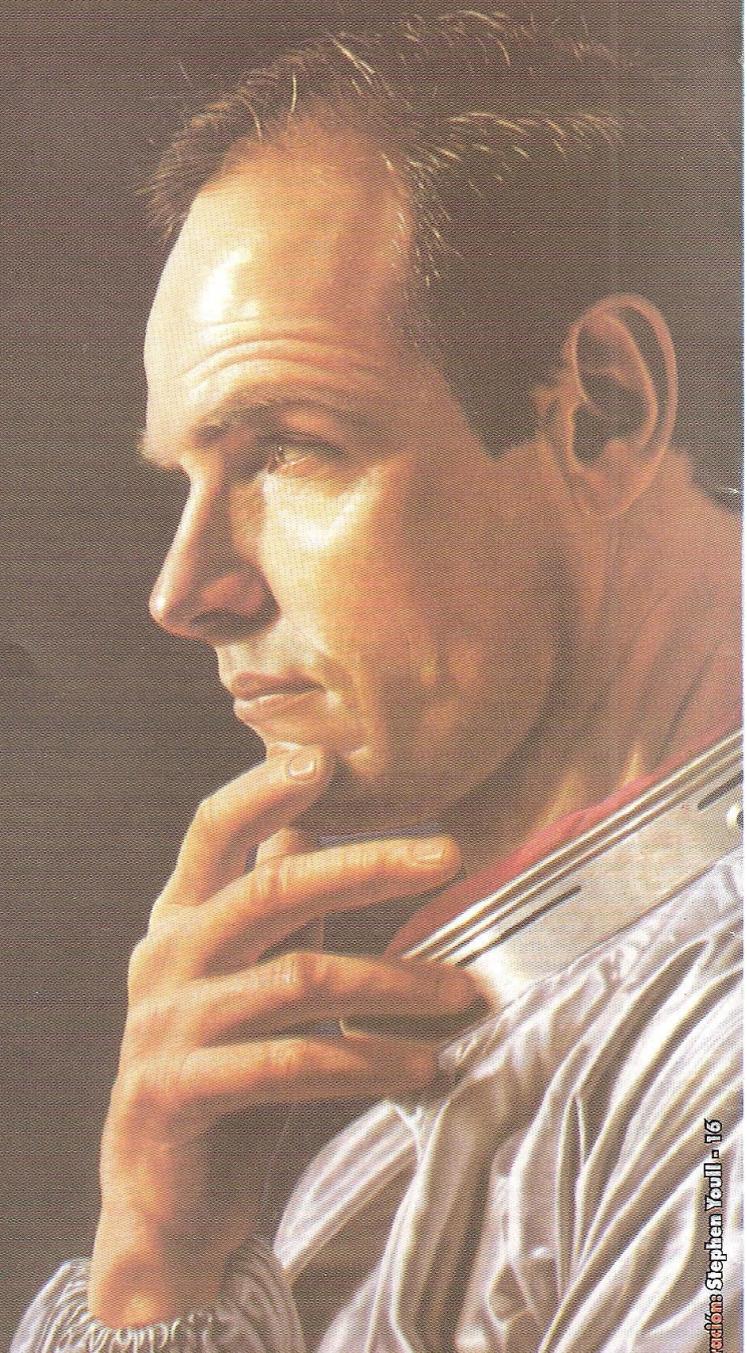
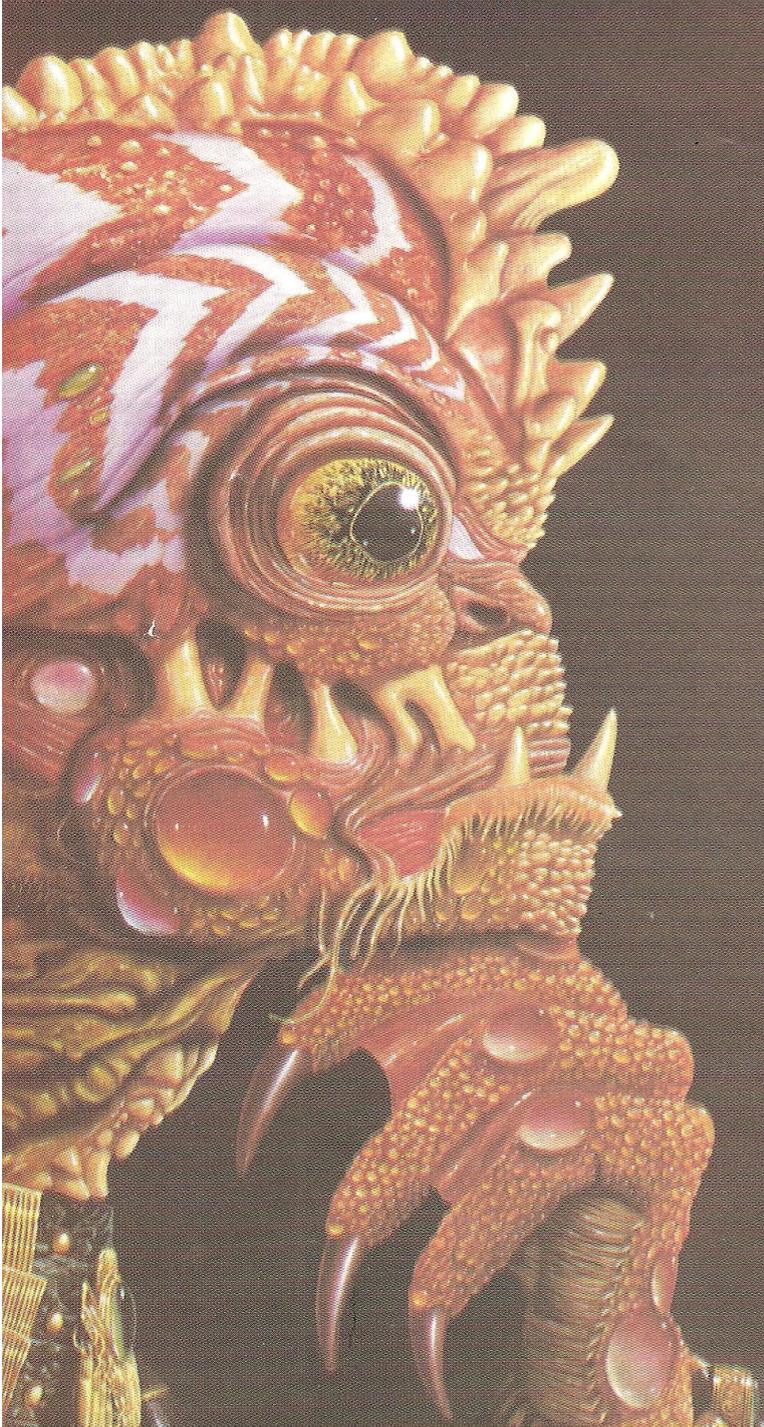


Ilustración Stephen Youll - 116

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

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 - MADRID

arte-9@correo.interlink.es

TLF: 91 402 96 08

Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

pedidos@arte9cruz.com

TLF: 91 532 47 14

Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilarion@correo.interlink.es

TLF: 91 543 23 43

Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103

28100 - ALCOBENDAS-MADRID

artenuve@hotmail.com

TLF: 91 662 12 11

Alcobendas



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
 Nando Osés
 Manuel de los Reyes
 Javier Salazar
 Vicente Salazar
 Mariano Torres
 Antonio Ugalde
 Weber
 David Baños Expósito
 Marco Escribá Gómez
 Vicente García Aguilera
 Ignacio Díaz
 Carlos Lacasa
 Sergi Latorre
 Laura López
 Carlos Montalvo

Portada El Señor de los Anillos
 © New Line Cinema
 © Decipher

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco,
 Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Baños Expósito
 Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
 Pico Mulhacén, 24 - 28500
 Arganda de 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.distribmagen.es
 E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Reseñas	17
Presentación Montañas Locura	25
Presentación Señor de los Anillos	26
Presentación Cthulhu d20	28
Presentación Reinos de Kálamar	30
Presentación Exaltado	32
Presentación Madrid Nocturno	35
Módulo Momia	37
Ayuda Barrio Xino	42
Baremos	44

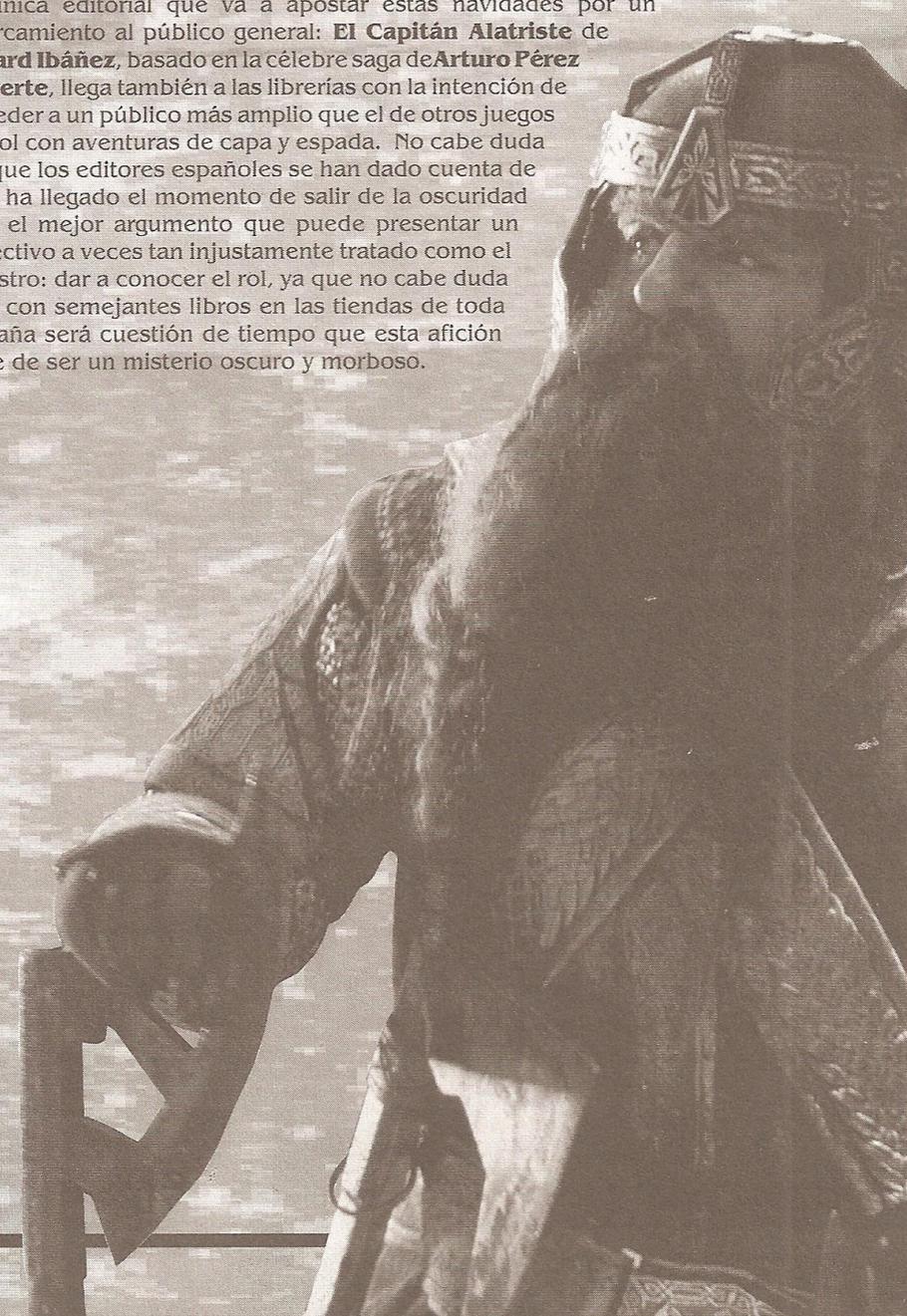
Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D vs* © TSR en español Martínez Roca; *D&D vs* © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos y 7 Mar* es © Alderac, en español La Factoría; *Exo es* © Ediciones Sombra; *Magic: TCG es* © Wizards of the Coast; *Pokémon es* © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 21
Noviembre de 2002

EdiRol

No hay duda de que la novedad de estas navidades será el nuevo juego de **El Señor de los Anillos**. Pocos días antes de la llegada de **Las Dos Torres** a los cines de nuestro país estará disponible en las tiendas un libro que sin duda hará historia en la trayectoria de los juegos de rol en nuestro país. El espectacular trabajo de la editorial **Decipher** para hacer de **El Señor de los Anillos** un juego accesible, sencillo y vistoso (quizá vistoso sea poco justo para un libro con una presentación tan atractiva como éste), llega al mercado nacional en un tiempo récord y sin duda abrirá brecha en las librerías y comercios no especializados, de donde los juegos de rol fueron tristemente desterrados hace mucho tiempo.

No hay que olvidar, de todos modos, que no es **La Factoría de Ideas** la única editorial que va a apostar estas navidades por un acercamiento al público general: **El Capitán Alatriste** de **Ricard Ibáñez**, basado en la célebre saga de **Arturo Pérez Reverte**, llega también a las librerías con la intención de acceder a un público más amplio que el de otros juegos de rol con aventuras de capa y espada. No cabe duda de que los editores españoles se han dado cuenta de que ha llegado el momento de salir de la oscuridad con el mejor argumento que puede presentar un colectivo a veces tan injustamente tratado como el nuestro: dar a conocer el rol, ya que no cabe duda que con semejantes libros en las tiendas de toda España será cuestión de tiempo que esta afición deje de ser un misterio oscuro y morboso.



COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Desde los Setitas hasta los Cazadores, desde los Contemplaestrellas hasta la Tecnocracia, todos los habitantes del Mundo de Tinieblas están incluidos en esta magnífica colección de novelas. ¡No te la pierdas!



Distribuido por
DISTRIMAGEN

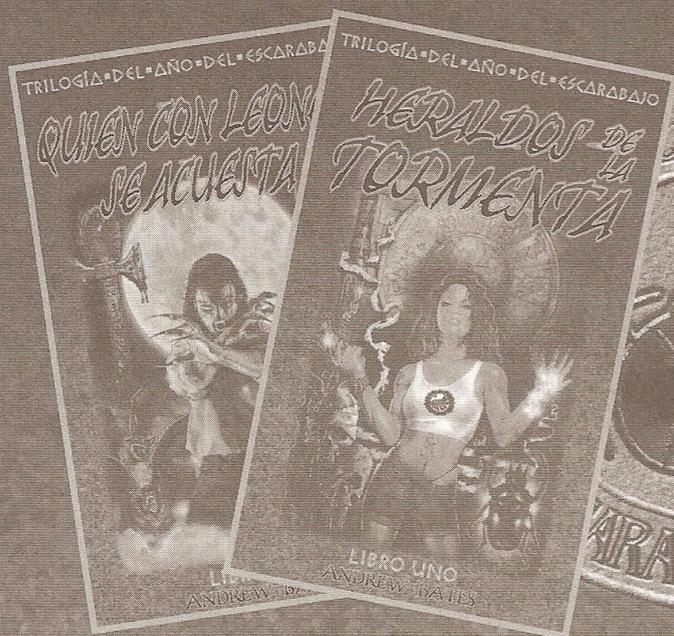
Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquión. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dm@distribimagen.es



Visítanos en www.distribimagen.es



TRILOGÍA DEL AÑO DEL ESCARABAJO



Heraldos de la tormenta es la primera novela de la trilogía El Año del Escarabajo. Esta épica saga en tres volúmenes revela la ascensión de antiguos poderes que amenazan con alterar para siempre el Mundo de Tinieblas: los seres inmortales conocidos como momias.



Visítanos en www.distribimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquión. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dm@distribimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

De nuevo volvemos a la carga con una cantidad de novedades dignas de los tiempos que nos toca correr. El aluvión de juegos en nuestro país no cesa, y el extranjero sobrepasa con creces nuestras mejores expectativas, sin más, os dejo con todo lo último, ¡¡disfrutad!!

Nacional

La Factoría

La Factoría nos sorprende (una vez más) con un montón de buenas noticias para el aficionado. Comenzando con el tan jugado *Vampiro: La Mascarada*, nos llegará *El Cairo Nocturno*, que nos proporcionará toda la información necesaria para jugar en esta milenaria ciudad, y en diciembre de 2002 aparece *Calles Asesinas*, un suplemento que nos detalla la invasión de los Catayanos en Estados Unidos. Además, se cierra (por fin) la tan seguida serie de novelas de clan con *Antología*. Y para la versión en vivo, nos llega la *Guía de la Camarilla* que nos detalla con pelos y señales como debes ambientar tus partidas de vivo en la secta más importante de los vástagos.

Para *Vampiro: Edad Oscura* nos llegará (esperemos que muy pronto) el nuevo y espectacular básico de este clásico que estará pronto disponible en las tiendas, seguidos atentamente a vuestra 2d10. También está prevista la publicación de *El Velo de la Noche*, un suplemento que nos sumerge en los secretos de los árabes medievales, así como en sus costumbres.

Para el *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, aparece *Un Mundo de Rabia*, que nos desvela todos los secretos de los Garou de la Tierra, así como nociones básicas de geografía en el Mundo de Tinieblas. Y *Libro de Tribu: Hijos de Gaia* nos da la imagen de los defensores más pacifistas de Gaia para la nueva edición revisada.

Los dobladores de la realidad, los Magos, volverán a recordar el pasado y sus guerras contra los poderosos taumaturgos Tremere en *La Traición de la Sangre*. Para dar mejor sabor de boca a los amantes de esta línea, aparecerá el esperado libro de Tradición *Culto del Extasis*, donde el sexo, la magia, y el rock and roll toman dimensiones hasta ahora desconocidas.

Los desterrados de Arcadia, los Changeling, desvelan los secretos de la otra corte de kithain en *La Corte Sombría*, y las salvajes hadas redcap tienen ya su hueco en *Libro de Linaje: Redcap*.

Los cazadores de las criaturas del mundo de tinieblas serán de nuevo retratados en *Defensor: Libro de Credo*, además de su tan esperada *Guía del Jugador* que tiene montones de datos y nuevas reglas para completar y dar mucho más trasfondos tus partidas de *Cazador: la Venganza*.

Y para *Mundo de Tinieblas*, el esperado *Hechicero Revisado* que nos detalla paso a paso todos los secretos y poderes de estos poderosos manipuladores de la magia estática, completando aún más el tan diverso Mdt.

Los amantes de Fading Suns por fin podrán disfrutar de su nueva edición en el sistema d20 que nos llegará en el invierno de 2002, pudiendo llegar a ser una de las novedades más sonoras del año.

Para los amantes de los primigenios y de Cthulhu nos llegarán varias aventuras, entre ellas *Tierra de Nadie*, *Amos Ocultos*, y una excelente guía cuyo nombre habla por sí solo, *Cthulhu y la Primera Guerra Mundial*. Pero lo mejor de todo es que por fin nos llega *La Llamada de Cthulhu d20*, que marcará un antes y un después en esta clásica línea.

Para los amantes del *Séptimo Mar* nos llega un nuevo libro de sociedad secreta, *Los Vagabundos*, la sociedad castellana que lucha contra la poderosa Inquisición y el terrible invasor del norte, Montaigne.

Las lejanas tierras de Rokugan se preparan para un cambio drástico con la, en breve, aparición de *Rokugan d20*, la versión definitiva del tan ya explotado D20 System. Y para el clásico *Leyenda de los Cinco Anillos* nos llegará una nueva aventura, *El Legado de la Forja*, una aventura sobre la guerra en los clanes de la Grulla y el León.

Para Rolemaster, *Monstruos y Criaturas* ampliará la colección de seres disponibles de todos los tipos para los directores de juego con más de 200. Y para aquellos despistados os recordamos que ICE vuelve a la carga con multitud de sorpresas.

Los Magos Medievales de *Ars Mágica* dividen su Europa Mítica en Tribunales. Así pues, en los próximos suplementos de este juego conoceremos a fondo otros dos: Escandinavia (*Ultima Thule*, septiembre del 2002) y el de las islas Británicas (*Los Herederos de Merlín*).

El resurgido Elric se revitaliza con el *Grimorio de Bronce*, que incorpora conjuros adicionales e información sobre el juego de Moorcock, que una vez más, podemos disfrutar.

Y para terminar, dentro del Sistema D20, *Burok Torn*, una aventura en la que los jugadores se ven sitiados en la ciudad enana por el mal en Tierras Heridas. De la serie Gestas y Guaridas nos llega un excelente suplemento llamado *Razas Míticas*, un excelente suplemento tan bueno como *Trampas y Traiciones*, con dece-



Opinión

THE FREAK TIMES

No se si cuando leáis esto el *TFT* (fanzine semanal de información rolera y relacionada) continuara editándose o no. Por si no lo hace, y en un arrebató de bondad, vamos a hablar de los que es el *TFT*. Es un fanzine semanal, publicado en Internet y que se basa en las noticias y en secciones de colaboradores, sin nada de módulos, pero con comentarios sobre reglas, recientes, etcétera. La verdad es que me ha sorprendido mucho que haya llegado hasta el 75 (y ojalá dure más). Sinceramente, mantener una periodicidad semanal con algo que ofrecer lo veo particularmente difícil, y encima gratis. Como lo oís, los que trabajan para el *TFT* no ven un duro. Como mucho, algún descuento en la tienda que aloja el *Freak Times*, pero nada espectacular, y si escribías era por que te apetecía. La censura del editor era inexistente. Pero lo mejor del *TFT* no han sido sus secciones, ni siquiera sus noticias, ha sido el poder leer en la misma publicación artículos y secciones de editores de rol de este país. Si se rebuscase entre los números, hay joyas que son impresionantes, como la entrevista a **Gary Gyga**. Entre tanto "arrobita" que anda por allí, encontramos trabajadores de casi todas las editoriales, traductores, escritores (**Ricard Ibáñez** ha frecuentado sus páginas en varias ocasiones) y gente de lo más variopinta. Naturalmente la polémica siempre ha andado de la mano del fanzine porque el hacer algo semanal hace que algunas noticias que parecen seguras luego no lo sean. Yo creo que si en lugar de ser semanal fuese mensual, si los colaboradores dispusiesen de más tiempo, si las noticias se pudiesen contrastar mejor, el *TFT* habría sido la mejor publicación de rol que se ha hecho en este país. En fin, gracias a los chicos del *Freak Times*.

Por Cesar Ayala

Píldoras

de aquí

- Según el Diario de Sevilla un grupo de policías se infiltró en grupos de rol para vigilar su funcionamiento en la pasada semana santa. Cuidado no vayan a hacer una redada en vuestro club de rol.

- Ya se esta trabajando en el *Traveller D20*, un nuevo clásico versionado. Para más información <http://www.traveller-rpg.com/frame.html>

- También se prevé una nueva edición del *PsychoCorp*, con una reestructuración de sus reglas para hacerlo más jugable.

- Se rumorea con la posibilidad de que las siguientes CLN sean en tierras del Manzanares. ¿Tendremos la suerte de ver unas CLN en Capital? Aún eso está por ver.

- Una de nuestras páginas favoritas, *El Templo de Hécate*, se prepara para un lavado de cara de toda su web. Esperemos que este cambio sea a mejor.

de allá

- Por fin vamos a tener la suerte de jugar en nuestros ordenadores con el juego de *Hunter* de **White Wolf**. ¿Cuándo llegará? Atentos al próximo numero.

- La empresa de juegos **JOLLY ROGER GAMES** creó un juego de mesa basado en los cómics del genial **John Kovalic**. Se llamó ¿**WARHAMSTER RALLY?**, y vio la luz en Julio de este año.

- Ya está en la calle el nuevo *Kult*, con una edición muy cuidada. ¿Veremos esta maravilla en castellano?

- El interesante juego *Blue Planet* tendrá pronto una versión para el multi-sistema GURPS. Seguro que no habrá que esperar mucho para ver su versión D20.

- **White Wolf** estrenó hace un par de meses un interesante link con las genealogías oficiales de todos los Vástagos de Mundo de Tinieblas. No te la pierdas.

nas de razas nuevas y muy imaginativas. Y para *Reinos de Kálmara*, el nuevo y excelente mundo de *Dungeons & Dragons* editado por la Factoría de Ideas, *La Invasión de Arun Kid*, la primera aventura para esta ambientación, que será el preludio de la tormenta, pues nos esperan suplementos tan buenos como la enorme *Guía del Jugador*...

Además de esperar con ansiedad la próxima aparición de la edición de **Decipher**, que editará *La Factoría* en nuestro país, sigue a buen ritmo la publicación del material de ICE (y esta vez con sorpresa). *Harad* es un suplemento que aparece en exclusiva en castellano, y es una recopilación de los libros *Far Harad*, *Forest of Tears*, *Greater Harad* y *Hazards of the Harad Wood*, actualizada para la segunda edición del juego y siguiendo la estructura de otros libros de la línea (como los dos volúmenes dedicados a *Arnor*). No obstante, no hay fecha definitiva para su salida, dado que conlleva un importante trabajo de adaptación y recopilación.

Se ultiman los preparativos para el relanzamiento de una de las líneas más maltratadas de juegos en nuestro país: *Battletech*. Se confirma que *La Factoría* incluirá el *Battletech Master Rules* junto a la 4ª edición, para ofrecer un aliciente a los jugadores de siempre y una sólida base para los jugadores noveles.

El siguiente suplemento de la línea es el esperado *Magia en las sombras*, el volumen arcano que ahonda en el mundo mágico y astral de *Shadowrun*.

Después de la campaña Eurotour, lo siguiente que veremos en las estanterías es *La guía de la Cuenca del Pacífico*, un suplemento de ambientación análogo a *La patria de los valientes* o *Euroguía Plus*, sólo que dedicado a los países de Extremo Oriente y Oceanía

Y después de la culminación de la campaña *Las Piedras del Destino*, por fin le llega el turno al *Enemigo Interior*. La

macroaventura toca a su fin con *El Imperio en llamas*, un buen punto y final y un acertado compendio de todo lo que ha convertido a esta campaña en un clásico del rol.

¿Aún hay más? Claro, básicos como el *Exaltado*, que ira acompañado con una trilogía de novelas y su primer suplemento será la pantalla. ¿Hay algo más?... Sí, el genial *Señor de los Anillos* de **Decipher** traducido al Castellano muy pronto, ¡¡¡no os lo perdáis!!!



Alkaendra

Alkaendra de momento se quiere afianzar en el mercado español y no hay novedades a la vista, aunque han comenzado a publicar una revista bimestral sobre su apasionante mundo. Si el juego te gustó, no te la pierdas.

Astiberri

Lamentablemente los chicos de *Astiberri* nos comunican que no tienen

previstas novedades para estos dos meses y que se centrarán en sus cómics, al menos por ahora. Suerte desde la 2d10 y esperamos que esta sequía de títulos dure poco tiempo.

Caja de Pandora

Debido al tremendo éxito que tuvo la segunda de la Segunda Edición del *Aquelarre*, **Caja de Pandora** público en mayo una tercera edición completamente a color que ha hecho las delicias de sus seguidores, y además han ido apareciendo de un tiempo a esta parte algunas novedades como "Al-Andalus", "La Inquisición", "La Fraternal Vera Lucis", entre otros. Además su vieja revista Líder se fusiono con Arena dandolugar a una nueva revista especializada.

Devir Iberia

Devir prepara la publicación de dos interesantes módulos para los amantes de *D&D*. *Tomo de Sangre* ayudará a Magos y Hechiceros con nuevas dotes, clases de prestigio y hechizos completamente nuevos, mientras que *Monstruos de Faerûn*, nos detallará una inmensa cantidad de criaturas genéricas para cualquier mundo de *D&D*, acompañadas de unas breves notas para su inclusión en Reinos Olvidados, imprescindible.

Dejando atrás estas novedades, Devir nos anuncia la próxima aparición del juego de rol de *El Capitán Alariste*, basado en la conocida serie de libros de Arturo Pérez Reverte, habiendo realizado esta labor titánica Ricard Ibáñez.

Edge Entertainment

Edge Entertainment cada vez tiene más y mejores novedades. Los seguidores de su línea futurista para *Heavy Gear* están de suerte con la publicación de *La Liga de la Aurora Boreal* que incluye información para jugar en la Confederación. Incluye información detallada sobre la liga, desde el centro religioso de Sorrento hasta la decadente Sesshu. En cuanto a Reinos del Hierro, aparece el *Monstruonómico*, con más de 200 páginas con 80 monstruos para vuestras partidas. Además vendrá la tercera parte del *Witchfire* con el título *La Legión de las Almas Perdidas*, que pone fin a la trilogía *Fuego de las Brujas*, e incluye un extenso material adicional para vuestras partidas. Pronto vendrán más novedades, pero para saber más, seguid atentos a vuestra 2d10.

Internacional

Alderac Entertainment

Nuestros colegas norteamericanos han sacado ya hace un par de meses el interesante juego *Spycraft*, donde la acción es prácticamente constante. Los jugadores de esta línea están de enhorabuena tras la cercana publicación de *Soldier And Wheelman Guide*, donde las clases de combatientes, las correspondientes y posibilidades del juego básico se ven ampliamente extendidas. Para el revisado 7º Mar, rebautizado con el nombre de *Swashbuckling Adventures* para el Sistema D20, aparecerá *The Magic of Théath*, con las reglas revisadas sobre la magia, además de incluir oscuros monstruos y extraños artefactos de los *Syrneth*, que aparecerá en octubre de 2002.

Para Legend of the Five Rings D20, nos llega *Secrets of The Lion* que nos desvela desde los secretos rituales de los kitsu hasta las grandes gestas militares de los Akodo.

Y para el D20 System destaca el libro *Magic* que detalla las formas más sencillas (y a veces desapercibidas) formas de magia de los brujos, taumaturgos, enanos rúnicos, elementalistas, maestros del chi y muchos más.

Decipher

Los chicos de Decipher preparan novedades inminentes para su nuevo juego de rol de El Señor de los Anillos. De momento no hay nada concretado, aunque es más que probable que en los próximos meses vean la luz la Pantalla acompañada de alguna aventura introductoria. Además, ya ha aparecido su juego de rol basado en Star Trek, con su *Coda System*, la alternativa para jugadores noveles. ¿Veremos por fin un juego de Star Trek en castellano? Más detalles pronto, en la 2d10.

White Wolf

La siempre prolífica White Wolf prepara interesantes novedades para los dos próximos meses, como viene siendo lo habitual a lo largo de varios años. Para comenzar y como novedades recientes recordamos la aparición del *Everquest RPG*, una novedad basada en el juego que tanto ha tenido que dar que hablar en la

...en
l@ red

List@s de correo

- Nace una nueva lista de correo basada en *Shadowrun*, con un interesante anillo de páginas. Ya sabes, apúntate. (shadowrun@egroups.com).
- También ha visto recientemente la luz una nueva lista de *Mundo de Tinieblas*. (mundodetinieblas@elistas.net).

Navengando

- Una interesante página web sobre *Llamada de Cthuluth* te esta esperando en www.geocities.com/SunsetStrip/Stage/1027.
- Un divertido test para ver que tal se portan tus jugadores contigo. Adelante hazlo y haber que te sale. <http://www.psychocorp.com/archivo/misc09.html>
- La Alianza de Shadwlands es una página de *Ars Magica* que reúne casi toda la información de personajes, localizaciones y sesiones para este juego. La dirección es <http://dreamers.com/shadowlands/main.html>.
- Si os interesa el mundo de la *Dragonlance*, y en especial las novelas de la misma, podéis visitar la siguiente web: <http://es.geocities.com/orbedragon/>.
- Visitar <http://groups.yahoo.com/group/mutantes3> donde encontraréis una lista dedicada a la nueva edición de *Mutantes en la Sombra*.
- En esta dirección podréis disfrutar de un interesante generación de dragones de *Wizard*. <http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/dx20010619a#>.
- El club de rol Gangrel ha creado una interesante página web, con algunas aventuras bastante buenas, además de algunas traducciones propias. <http://rol.redencion.net>.
- Aparece una nueva página web dedicada íntegramente a los juegos de rol basados en superhéroes. Si te van, no dudes en visitar www.dreamers.com/mundo.
- Una interesante página web sobre *Fading Suns* repleta de aventuras. <http://inforol.metropoli2000.com/rol/fadingsuns/>.

red, y pronto verá la luz su primer suplemento, *Monsters of Norract* en octubre. Respecto a las líneas más clásicas de WW, para Vampiro aparece un nuevo suplemento de línea histórica: el excelente *Vampire: Victorian Ages*, que nos permitirá jugar en una de las épocas más oscuras y góticas para los no muertos en el poderoso imperio británico. Continuando con *Dark Ages*, nos llega *Dark Ages: Mage*, que versa sobre los poderosos magos medievales para incluirlos en tus crónicas de Edad Oscura: Vampiro. Y para la misma época, *Road of the Best*, que detalla la senda de iluminación de la bestia. Los Kindred of the East tienen sus traidores y parías en *Heresies of the Way*, desvelando 5 dharmas apartados del camino de sus hermanos, con oscuros poderes dignos del mismísimo diablo.

Los Garou y su tribu más salvaje, los Garras Rojas, son retratados en el *Tribe Book: Red Talons Revised Edition*, para la edición revisada de *Hombre Lobo*. Y todos ellos son estudiados al detalle en un suplemento para *Cazador: La Venganza*, en *Hunter: The Moonstruck*, y los cazadores se dan cuenta que despertar en un Mundo de Tinieblas puede llevar consigo malas consecuencias en *Hunter: Fall From Grace*, previsto para octubre.

Mientras los Garou pasan apuros en Europa y el Nuevo Mundo, los Hengeyokai

aportan su grano de arena en el teatro de la mente con *Hengeyokai: Way of the Beast*.

Para terminar con el MdT las momias, los sempiternos, aumentan su gama y variedad de poderes en su Guía del Jugador prevista para octubre, además de retratar a las extrañas momias americanas los Telmallki, o las lejanas Wu' t' Ian de oriente.

Para el Exaltado (de muy pronta aparición al castellano, ¡bien!), nos llega el *Castle Book: Night*, los expertos espías en este nuevo mundo, además del tercer libro de su primera trilogía de novelas.

Y fiel a la cita, el sistema d20 se hace un hueco importante en la programación de WW con títulos como la segunda parte del excelente suplemento *Reliquias y Rituales* llamado *Lost Lore*, cargado de nuevos hechizos, artefactos y secretos arcanos. *Serpent in the Fold* pondrá a prueba a jugadores de nivel 3 a 4. *Scarred Lands* nos detalla su segundo continente de importancia en *Scarred Lands Gazetteer: Termana and Cvalastia: Throne of The Black Dragon*.

Ravenloft desvela parte de sus secretos en *Ravenloft Gazetteer I*, comentando

los dominios centrales de este oscuro y peligroso mundo. Y esto es todo, al menos por el momento, ¿es qué no van a parar nunca? Esperemos que no.

Wizards of the Coast

Continúa la avalancha de títulos por parte de Wizards para D&D con *Book of Challenges*, un extenso compendio de trampas, encuentros y pequeñas mazmorras para que vuestro master pueda insertarlas en cualquier aventura o campaña de cualquier nivel. Además aquellos ansiosos de alcanzar niveles infinitos podrán usar el *Epic Level Handbook*, un extenso manual para que los jugadores puedan avanzar niveles, y más niveles, aparte de nuevas reglas para creación de personajes, conjuros, nuevas habilidades...

Y por fin el *Monster Manual II* con multitud de criaturas, y monstruos mucho más poderosos para jugadores de nivel 10 a 20.

Atlas Games

Los muchachos de Atlas ultiman un interesante suplemento para *Feng Shui* llamado *Thorns of the Lotus*, el cual detalla la era Daedalus. Para el Sistema d20, tienen previsto *Lean & Hungry*, una aventura para niveles 4 a 6 con cierto sabor medieval japonés, y *Splintered Peace*, una interesante aventura diseñada para jugadores de nivel 8, que se desarrolla en una ciudad en tierras bárbaras en las que todas las razas parecen llevarse bien, pero ya se sabe que las apariencias...

Y para *Ars Magica* aparece *Blood & Sands Levant Tribunal* que nos detalla precisamente eso, el Tribunal de Levante de este maravilloso juego.

Fantasy Flight Games

FFG se centra por completo en exitoso Sistema d20 con *Legends & Lairs: Necromantic Lore*, una excelente guía donde los nigromantes son las estrellas con luz propia, con nuevos hechizos, clases de prestigio, en definitiva, un libro dedicado solo para ellos que completa esta excelente saga de *Legends & Lairs*. También para L&L nos llega *Path of Shadow*, un manual donde los pícaros tienen excitantes opciones: clases, habilidades, organizaciones secretas, dotes... Y las maravillas no cesan, pues dentro de poco saldrá el *Legends & Lairs: Monster's Handbook*, una guía para personalizar a tus monstruos favoritos. Y terminando, el *Draconic Lore*, también para L&L, con nuevas clases de dragones, y nuevas habilidades para estos poderosos seres.

Premio Origin 2002

Siempre fieles a la cita, esta vez el 7 de Julio ya se han otorgado los premios Origin. Este año Jackson Games se ha llevado una cantidad abundante de premios, y como veis, resalta la gran cantidad de premios otorgados al D&D y el Sistema D-20. Pero claro, este año es lo imperante.

● Best Accessory

D20 System Character Record Folio
Publisher: Green Ronin Publishing

● Best Amateur Periodical

Alarums & Excursions
Publisher: Lee Gold

● Best Professional Periodical

Dork Tower
Publisher: Dork Storm Press

● Best Game-related Novel

Clan War 7th Scroll: The Lion
Author: Stephen D. Sullivan
Publisher: Wizards of the Coast

● Best Abstract Board Game

Cosmic Constans
Publisher: Looney Labs

● Best Historical Board Game

Axis & Allies: Pacific
Publisher: Hasbro/Avalon Hill

● Best Science Fiction or Fantasy Board Game

Risk 2210
Publisher: Hasbro/Avalon Hill

● Best Card Game Expansion or Supplement

Apples to Apples Expansion Set 3
Publisher: Out of the Box Publishing

● Best Trading Card Game

The Lord of the Rings TCG
Publisher: Decipher

● Best Traditional Card Game

Munchkin
Publisher: Steve Jackson Games

● Best Graphic Presentation of a Book Product

Call of Cthulhu 20th Anniversary
Publisher: Chaosium

● Best Graphic Presentation of a Card Game

The Lord of the Rings TCG
Publisher: Decipher

● Best Illustration

Dork Shadows cover illustration
Artis: John Kovalic
Publisher: Dork Storm Press

● Best Role-Playing Game Adventure

Unseen Masters
Publisher: Chaosium

● Best Role-Playing Game Supplement

Forgotten Realms Campaign Setting
Publisher: Wizards of the Coast

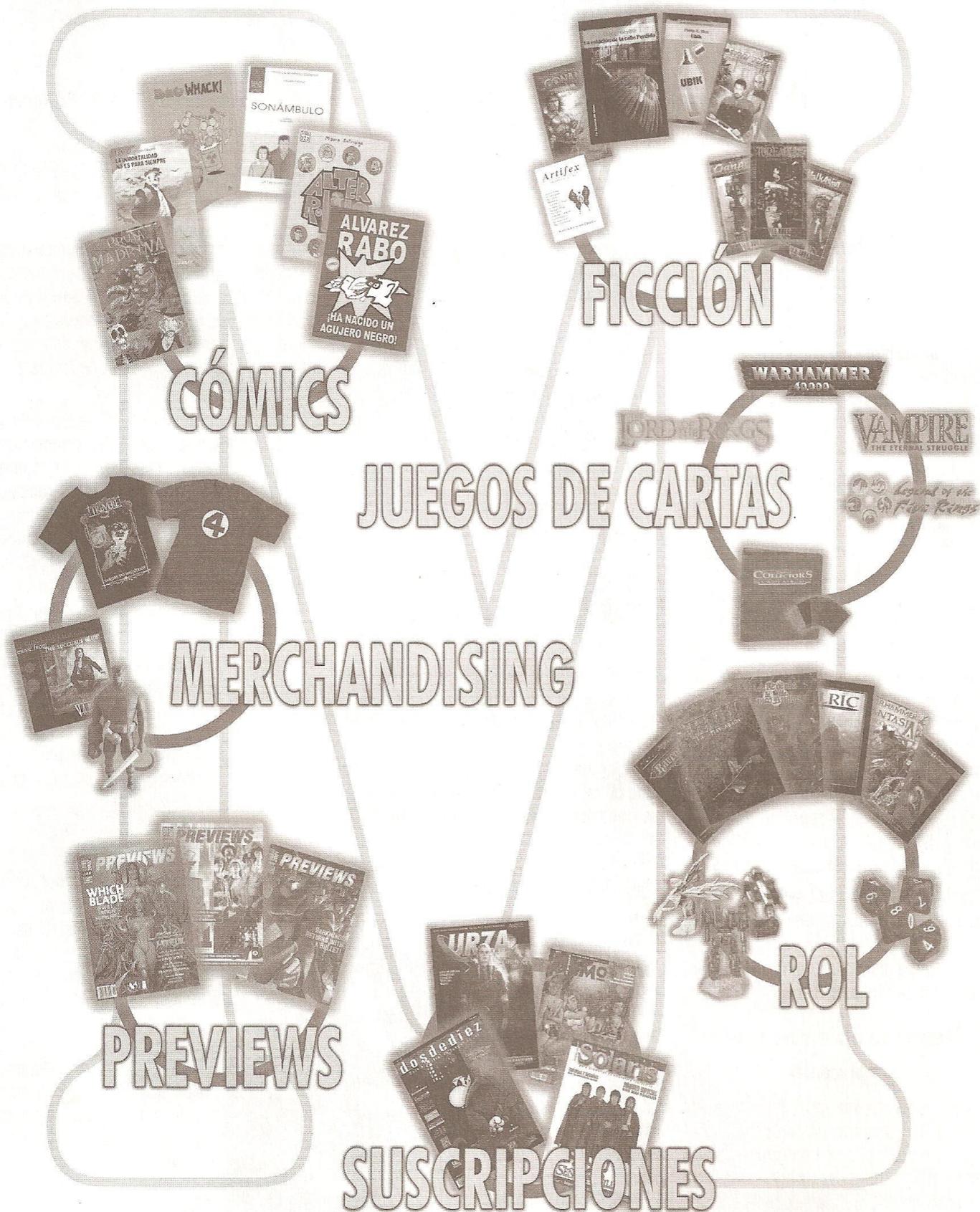
● Best Role-Playing Game

Adventure!
Publisher: White Wolf

● Game of the Year

Hackmaster
Publisher: Kenzer & Co.

¡SIN MOVERTE DE CASA!



www.distrimagen.es

DISTRIBUIDO POR:

DISTRIMAGEN

Pto. Móstoles, 24 Pto. Ind. El Algodino, 28200 Leganes del Rey, Madrid, Spain. Tel: 91 871 82 72
Tel/Fax: 91 871 77 64 pedro@distrimagen.es
Calleles, 85 08089 Barcelona, Spain. Tel (33) 415 33 65 Tel/Fax (33) 322 85 91 dmb@distrimagen.es

URZA

en

Dosdediez

¡Embestida!

Ya tenemos con nosotros la última expansión para *Magic: El Encuentro*. Situada de nuevo en el continente de Otaria, continúa la historia que empezamos a seguir en el ciclo de Odisea. Reecontraremos a la Cábala, a **Khamal**, convertido ahora en druida, y a la bella **Jeska** como la terrorífica **Phague**, la Intocable.

En cuanto a jugabilidad, *Embestida* incorpora el *Ciclo*, aunque desgraciadamente no era la mecánica que más nos hubiera gustado ver reimpressa. Por otra parte, asistimos al nacimiento del *Morph* (Metamorfosis), una extraña habilidad que te permite jugar cartas boca abajo por 3 manás. El tiempo dirá si vale la pena.

Otro gran cambio es la vuelta de las "tribus", es decir, criaturas del mismo tipo. Muchas cartas dependen ahora de la cantidad de *Elfos*, *Clérigos*, *Trasgos*... que controles, y parece que tanto el Limitado como el Construido van a verse invadidos por estos. Con cartas que permiten hacer 10 daños o poner un 7/7 en juego girando cinco criaturas del mismo tipo parece interesante.

Por último, reseñar que en esta ampliación aparece la carta que diseñó **Kai Budde** como ganador del último Invitacional: aunque no parece mala, tampoco parece acercarse a las de **Finkel** o **Rade**.

Devir, problemas por duplicado

Magic esté en un gran momento en nuestro país. Las cifras de participación no dejan de subir, y que una presentación llegue a 200 personas es un hecho inaudito hace tan sólo un par de años. Sin embargo Devir, la empresa distribuidora en nuestro país, parece empeñada en dar una imagen de chapuza e improvisación.

El primero lío se produjo cuando desde su web se anunció la suspensión de la tempo-



El violento luchador reorganizó su vida

rada de PTQs por equipos, uno de los más esperados por todos los jugadores, y que este año estaba siendo preparado a conciencia por más de uno. Al parecer alguien había olvidado solicitar las plazas. Tras unos días de protestas airadas de los jugadores, se consiguió que hubiera PTQ, pero en un plazo de menos de una semana desde su anuncio. Pese a todo, los jugadores respondieron y la asistencia fue masiva.

La última temporada de PTQs fue, si cabe, aún más polémica. En Sestao, partidas compradas y vendidas delante de las narices del juez principal (algo inaceptable). En La Coruña, el juez se erigió en protagonista por sus discutibles decisiones. En Barcelona, un match loss en cuartos de final por llevar fundas marcadas (penalización totalmente correcta, por otra parte).

Pero el mayor cabreo se lo llevaron los jugadores andaluces cuando, sin una expli-

cación clara de Devir, se canceló su PTQ, improvisando la solución de dar dos plazas a Valencia, ante la indignación de toda Andalucía. Según la empresa este problema será compensado en la próxima temporada, pero ya los hay que no se creen mucho...

Pokémon

La nueva expansión para *Pokémon*, *Expedition*, apareció en España el 25 de septiembre, con novedades como nuevas versiones de Pokémon Red & Blue y Gold & Silver (de Pokémon Gameboy), además de nuevos ataques e ilustraciones.

Además incluye en las cartas una banda magnética para el lector de cartas Nintendo con trucos y minijuegos para Game Boy. ¿La pega? Que desgraciadamente sólo funciona para la versión americana, se espera que en breve haya lector disponible para la versión europea de Gameboy.

En cuanto a las cartas en sí, en *Expedition* podrás conocer la gran lucha establecida entre los Pokémon de la Luz y los Pokémon de la Oscuridad. Esta ampliación de más de 150 cartas, presenta dos barajas temáticas diferentes y sobres de 9 cartas con una carta premium por sobre, al habitual precio de 4,10 € cada uno.

Por otra parte, la 3ª temporada de la Liga Pokémon dio comienzo en septiembre, con un nuevo reglamento que podéis consultar en www.devir.es, en el cual cambian muchas cosas. En esta liga hay varias cartas promocionales que los participantes en esta liga pueden ganar por varias razones, incluido el mero hecho de participar, y aquí os mostramos una de ellas.

Star Wars

El Resurgir Sith es la primera ampliación para el nuevo juego de cartas de Star Wars: *El Ataque de los Clones*. Contendrá nuevos personajes importantes, así como nuevas versiones de personajes ya conocidos, y, como su nombre indica, nuevas cartas enfocadas hacia el lado oscuro de la fuerza, que te ayudaran a hacer más divertido y variable aún el juego. Se siguen manteniendo los sobres de 11 cartas a 4,15€, mientras que los de 5 cuestan 2€. Al fin y al cabo, poner a tu disposición a per-

sonajes tan conocidos (y carismáticos) como **Darth Maul** y **Mace Windu** es un verdadero gancho para en esta ampliación... ¿te la vas a perder?



Solaris en dosdediez

Libros

La Factoría de Ideas

El pasado mes de septiembre su colección Solaris Ficción alcanzó el mítico número 25 con la publicación de *Los Cronolitos* de **Robert C. Wilson** (novela premiada con profusión durante 2002 en Estados Unidos) y *Regreso a Belzagor* de **Robert Silverberg** un clásico indudable del maestro de la cf mundial. Sin duda la colección de referencia de los últimos dos años en nuestro país. Además cuando leas estas líneas ya habrá aparecido *El mundo de Roche* la novela más popular de la carrera de **Robert L. Forward** (*Camelot 30K*).

Nos confirman, para nuestra sorpresa, la publicación para final de año de la novela ganadora del último premio Nebula, *The Quantum Rose* de **Catherine Asaro**. Se trata de la autora que está desbancando en los Estados Unidos a otra gran estrella, **Lois McMaster Bujold**. Escribe una literatura similar: entretenida, sencilla y que se lee de manera voraz. Una excelente noticia su publicación en castellano.

Para la campaña de Navidad, preparan *La Cicatriz* de **China Miéville** (*La estación de la calle Perdido*, revelación de 2001 en todo el

mundo); *La torre del cosmonauta* de **Ken MacLeod**, nominada el último año a Hugo y Nebula y *Todos sobre Zanzibar* de **John Brunner** uno de los clásicos que todo aficionado a la literatura (de género o no) debería tener en su biblioteca.

Otra sorpresa nos llega con «Solaris Terror» y la publicación de *La casa infernal* de **Richard Matheson** (*Soy Leyenda*) una de las mejores novelas de terror de todos los tiempos y, según la crítica, tal vez la mejor de su género. Como para perdersela.

En «Solaris Bolsillo» presentan la primera novela de «Sword & Sorcery», fantasía épica de muchos quilates que se publica en Estados Unidos con la intención de desbancar, ni más ni menos, que a las novelas de «Reinos Olvidados». Ya seríamos. Mientras tanto ofrecerán la primera entrega de la trilogía dedicada a «Exaltado» (juego de rol del que podréis saber más en este mismo número). Un mundo de fantasía muy oscuro que se remonta al origen de los tiempos.

Ediciones B

En noviembre se editará *La máquina de la inmortalidad*, de **Mark Clifton** y **Frank Riley** (Hugo 1955), único Hugo inédito hasta el

momento en nuestro país. En diciembre verá la luz la tantas veces anunciada *Ciencia ficción: Nueva guía de lectura*, de **Miquel Barceló**.

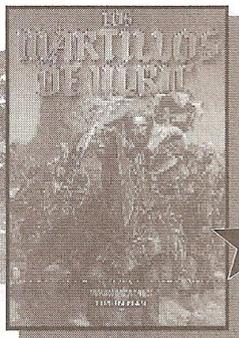
Ya en 2003 se publicarán *Pasaje*, de **Connie Willis** y *Fragmentos de honor*, de **Lois McMaster Bujold**, Premio UPC 2002, entre otros.

Bibliopolis

Bajo la denominación de «Bibliópolis Fantástica» nace una nueva colección de fantasía y ciencia ficción. Editada y dirigida por **Luis G. Prado** (coeditor de *Artifex*, director de la revista *2001* y webmaster de *bibliopolis.org*) aspira a recuperar autores imprescindibles y a presentar a las nuevas caras de la narrativa fantástica de todo el mundo.

Los primeros títulos, previstos para el próximo mes de noviembre, serán: *El último deseo* de **Andzrej Sapkowski** y *Los ladrones de cuerpos* de **Jack Finney**,

También para HispaCon aparecerá *Artifex 8*, la antología de literatura fantástica que editaban **Luis G. Prado** y **Julián Díez** y que pasa ahora a publicarse bajo este nuevo sello editorial.



Los martillos de Ulric

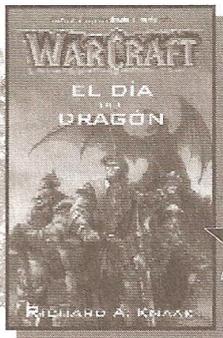
Abnett - Vincent - Wallis

Timun Mas. Diana Falcón Zás.
Novela inédita. *Warhammer Fantasía*.
Bolsillo. Rústica. 409 páginas. 8,00 euros.

Los nobles caballeros templarios de Ulric deberán hacer frente una vez más a las hordas del mal que amenazan con destruir esta vez una ciudad situada en lo alto de Middenheim, también conocida como La ciudad del lobo blanco. Las aventuras de la compañía de «El lobo blanco», comienzan en su patria, ajenos al peligro, reunidos en una taberna de la ciudad, a la que llegan dos pequeños rateros y prestidigitadores, llamados Kruza y Resollador, que acaban convirtiéndose en aliados de los miembros de la compañía, cuando de las sombras de la noche surgen guerreros del caos que amenazan, cómo no, a los héroes.

Una vez más queda la sensación de vacío tras leer el libro, algo que ocurre con casi todas las novelas del universo «Warhammer» publicadas hasta la fecha.

Raul Rodríguez Sanjurjo



El día del dragón

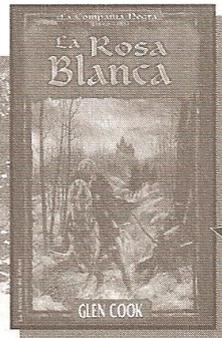
Richard A. Knaak

La Factoría de ideas. Jesús Traverso.
Novela inédita. *Solaris Bolsillo* - 3.
Bolsillo. Rústica. 259 páginas. 9,62 euros.

El mundo de Azeroth vivía en paz y armonía, pero un día toda paz desapareció por la aparición de un ejército demoníaco que arrasó todo cuanto se encontraba a su paso. Rhonin, un mago disidente al mando de un grupo de aventureros, decide investigar, porque cree que existe una conspiración, y que viejos y terribles enemigos del mundo de Azeroth han sido despertados por magia oscura. Para ello no le quedara más remedio que aventurarse en las tierras orcas de Khaz Modan, que le llevarán a una lucha final en Grim Batol contra las tropas orcas allí destinadas.

Magia, grifos, dragones, elfos y demás criaturas de leyenda se dan cita en esta obra de corte fantástico, bastante entretenida, y recomendable no sólo para amantes del juego sino para el público en general.

Raúl Rodríguez Sanjurjo



La Rosa Blanca

Glen Cook

La Factoría de Ideas. Domingo Santos.
Novela inédita. *La compañía negra* - 3.
Medio. Rústica. 295 páginas. 12,59 euros.

Con esta novela culmina el primer ciclo argumental de la fantástica saga de «La Compañía Negra». Los seguidores habituales de la serie podrán disfrutar de un tono más similar a la primera entrega que a la segunda, tanto en inspiración como en tensión narrativa que, sin caer en la precipitación, cierra espléndidamente la saga con los brevísimos capítulos 44 a 59.

Uno de los problemas habituales de las trilogías es que la segunda entrega se queda en tierra de nadie, sin aportar demasiado a las mismas. El inminente regreso del Dominador forjará pactos imprevistos, se operarán cambios en personajes como La Dama, Linda y Cuervo. Incluso la Compañía cambiará, aunque no quieran hacerlo.

José Miguel Pallarés

DORK TOWER

JOHN KOVALIC



BIEN. ¿TENÉIS YA TODOS LISTOS VUESTROS PERSONAJES?

¡EH, EH? ¿YO PRIMERO?



VALE. TE FIJARÁS EN QUE ESTE PERSONAJE ES UN POQUITÍN MÁS PODEROSO QUE LA MEDIA, PERO ELIGIENDO CON HABILIDAD ALGUNOS DEFECTOS, DESVENTAJAS Y TARAS, FUI CAPAZ DE AUMENTAR EL TOTAL DE PUNTOS EN UN 500 POR CIENTO



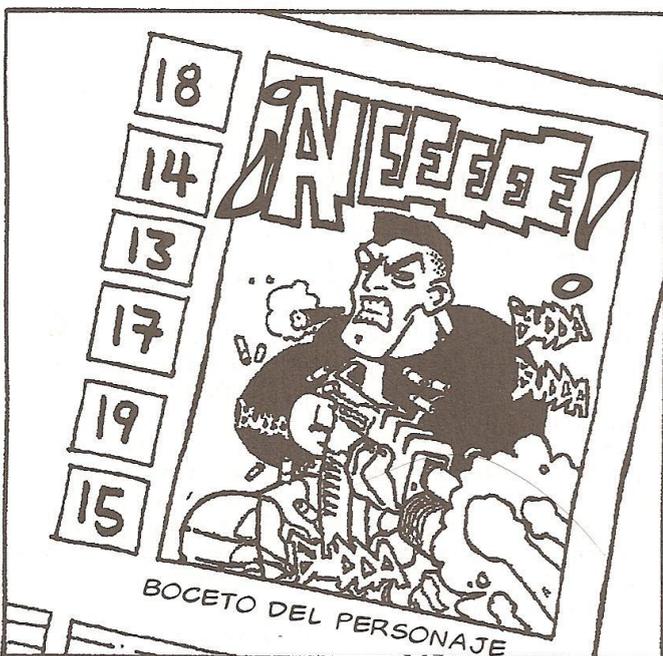
¡LO QUE ME PERMITIÓ CREAR A PRESA MORTAL, EL CIBORG ASESINO CON VISIÓN INFRARROJA, REFLEJOS ELÉCTRICOS Y UN GIGANTESCO RIFLE DE PLASMA DE NIVEL 15?



¿TAMBIÉN TIENE ARMADURA PERSONAL, PIEL BLINDADA SUPERFUERTE Y PUNTERÍA LÁSER, ASÍ COMO BOMBAS CONMOCIONADORAS, HIPER-NUNCHAKOS, LA HABILIDAD "PRESA ASESINA" Y EL MAL DE OJO DE WANG CHUNG?



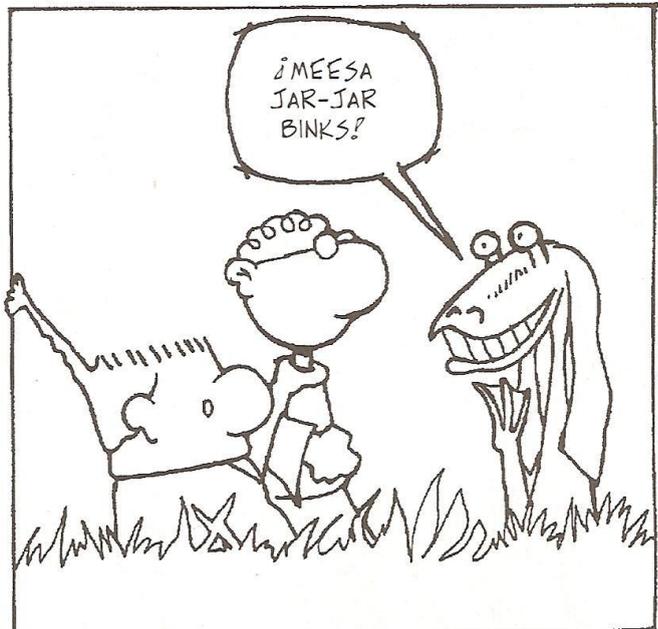
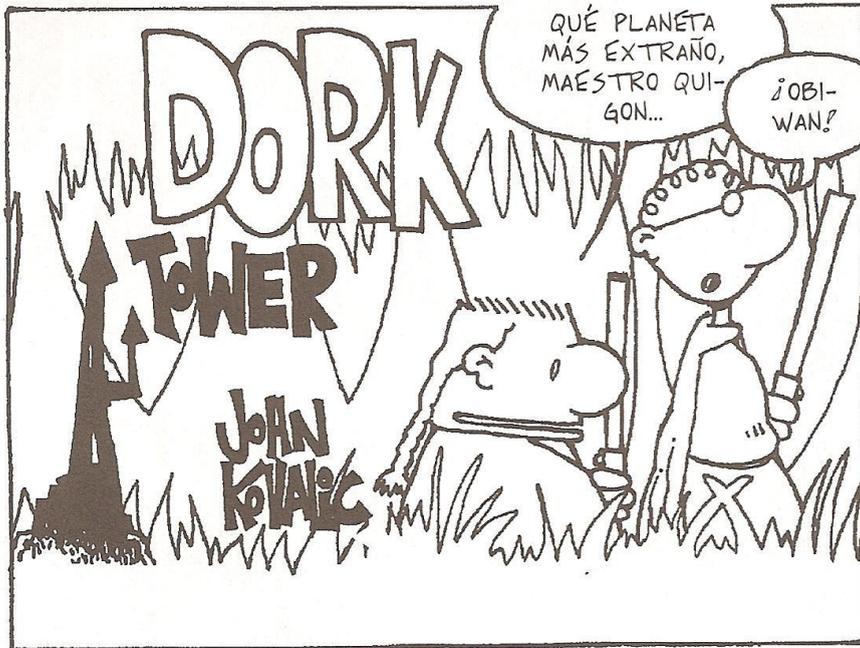
ESTE PERSONAJE PODRÍA PARECER ALGO EXAGERADO Y UN POQUITO SOBRESUMANO, PERO SE CIÑE A LAS REGLAS... SIEMPRE QUE SEPAS MIMARLAS Y RÉTORCERLAS LO JUSTITO



CONSIDERANDO QUE VAMOS A JUGAR A "PELUCHE", ESTOY IMPRESIONADO...

¡UPS! SE ME OLVIDÓ DIBUJAR LAS OREJAS DE CONEJO... Y EL LANZAGRANADAS TERMONUCLEAR

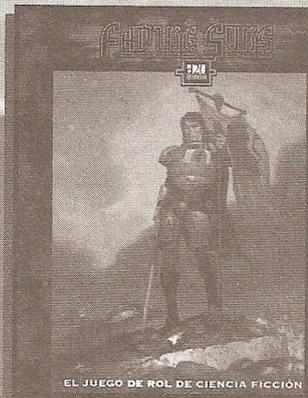
KOVALIC SHEPHERD PRODUCTIONS



la factoría



noviembre - diciembre



Fading Suns d20

SPC • 200 páginas • LF204
Promo: póster, marcapáginas
 Completamente renovado para el Sistema d20 nos llega Soles Exhaustos, una de las mejores ambientaciones futuristas de los juegos de rol. En su interior podréis encontrar la ambientación y las reglas de juego.

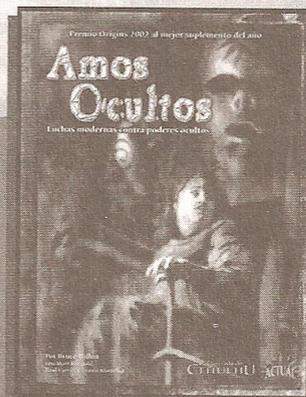
FADING SUNS



Imperio en Llamas

21.79 € • 152 páginas • LF315
Promo: marcapáginas
 Entrega final de la célebre saga El enemigo interior, una de las crónicas más completas y trabajadas que se han creado para cualquier juego de rol, que guía a los jugadores a través del Viejo Mundo para culminar esta épica aventura.

WARHAMMER



Amos ocultos

22.63 € • 168 páginas • LF462
Promo: marcapáginas
 Tres excelentes aventuras de calidad reconocida para Cthulhu actual, galardonadas con el Premio Orígenes 2002 a la mejor aventura del año. Sin duda, un libro que dará mucho que hablar durante los próximos años.

LA LLAMADA DE CTHULHU



Corte Invierno: Kyuden Kakita

17.90 € • 128 páginas • LF512
Promo: marcapáginas
 Otro año pasa en Rokugan y Otsan Uchi se despide del Emperador, que se dirige a una nueva Corte de Invierno. En esta ocasión el palacio elegido es Kyuden Kakita: entra si te atreves en la mayor maraña política de la historia.

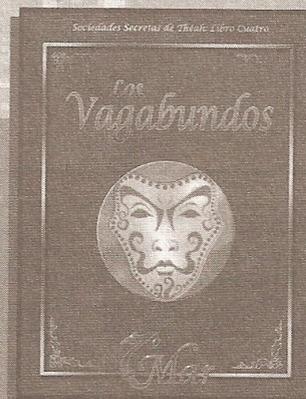
LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Monstruos y Criaturas

27.37 € • 208 páginas • LFRM010
Promo: marcapáginas
 Otro gran manual para los directores de juego de Rolemaster cargado de útil y precisa información. Esta guía sobre criaturas fantásticas está repleta de tablas que describen su hábitat, comportamiento y estadísticas.

ROLEMASTER



Los Vagabundos

15.68 € • 104 páginas • LF7M354
Promo: marcapáginas
 Cuarto libro de la serie de tomos dedicados a las Sociedades Secretas de Théah. En este se analiza el colectivo de justicieros enmascarados que siguen el ejemplo del héroe anónimo que en tantas ocasiones ha salvado la vida del Buen Rey Sandoval.

SÉPTIMO MAR

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 Hologic. 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 Alquilón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
 Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribimagen.es dim@distribimagen.es
 Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 415 33 65. Tel/Fax: (34) 322 65 91. distribim@distrimagen.es

novedades

D E L M U N D O

En Estados Unidos, las novedades no cesan, ni mucho menos los del *Sistema d20* que parecen no tener fin. Afortunadamente, el resto de las líneas no son olvidadas por las editoriales, lo que da un

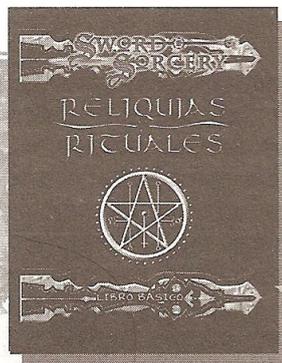
respiro momentáneo al mercado que poco a poco se va saturando con tanto d20. Aquí en España tenemos la suerte de gozar de una excelente salud gracias a la ingente cantidad de novedades de la Fac-

toría de Ideas y de Devir (que ha llegado incluso a publicar novedades en Agosto). En resumidas cuentas, tanto d20 ya cansa, aunque las adaptaciones de juegos con solera como *Fading Suns* o *Llamada de Cthulhu* es muy acertada. Desgraciadamente los juegos de origen español son muy escasos, exceptuando la aparición del juego de rol *El Capitán Alatríste*.

Esperemos que este no sea el único y que haya muchos más por venir a nuestro mercado.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

-  **Ambientación** La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
-  **Utilidad** Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.
-  **Presentación** Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...
-  **Calidad** Es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. NO es la media de las tres anteriores.
- 0 Rosco total** La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
- 1 Malo** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
- 2 Mediocre** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.
- 3 Bueno** (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
- 4 Muy Bueno** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.
- 5 Sublime** Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.

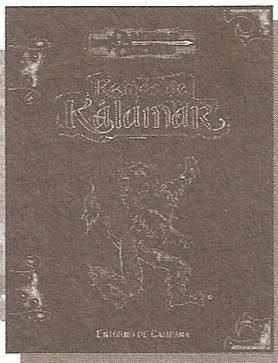


Reliquias y rituales

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Tierras Heridas*.
Rústica. 235 páginas en b/n. 29,26 euros.

Todo mundo de *D&D* que se precie debe tener algo que llame la atención, y "*Tierras Heridas*" goza de buenos y excelentes suplementos, siendo éste una de esas maravillas. En este compendio, compatible con las reglas de Tercera Edición de *D&D*, aparece una interesante lista de clases de prestigio, conjuros arcanos y divinos, y gran cantidad de objetos mágicos. Pero lo que llama la atención es su especial hincapié en la nueva magia ritual, cosa que es una grata innovación, además de que este suplemento para *Tierras Heridas* se puede utilizar sin problemas en otros mundos, detalle que muchos aficionados como yo agradecemos, aunque a veces tanta regla con la magia esta de más, o puede llegar a cansar, ¿no?

David Baños Expósito



Reinos de Kálamar

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Básico para *D&D Tercera Edición*.
Cartoné. 280 páginas en b/n y color. 30,16 euros.

Un nuevo mundo para *D&D* llega a nuestra mesa de juego, en el que podrás deambular por las tierras de Tellene, en las que viven un sinfín de culturas humanas. Dejando de un lado la alta fantasía, *Reinos de Kálamar* se convierte en el primer juego en el que los humanos tienen la clave para salvar a un imperio en declive. Deja atrás las grandes gestas para vivir en una tierra más cercana a la nuestra salvando las distancias.

Desde luego no se puede pedir más a este excelente manual para *D&D*, el cual da la importancia que la raza humana se merece, y no es por ser "racista", pero prefiero a los humanos, y en este libro son detalladas varias culturas, haciendo de *Reinos de Kálamar* un básico más ameno.

Marco Escribá Gómez

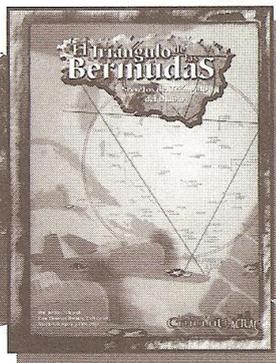


El Mal

Varios Autores. La Factoría. Mayo de 2002.
Suplemento para el *Sistema d20*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 17,95 euros.

El Mal es por fin divertido en este excelente suplemento que nos detalla cómo ser un buen villano en cualquier partida de *D&D*. Por supuesto, *El Mal* tiene sus ventajas, como dotes especiales que deben ser pagadas a entidades malignas, nuevas clases de prestigio, conjuros y dominios divinos. También incluye todo tipo de demonios para enriquecer aun más vuestro mundo con entidades extraplanares no demasiado amistosas, y una excelente y pormenorizada información de los roles para esos nuevos villanos, aunque lo mejor de todo es la detallada información al director de juego para ambientar partidas con jugadores "malos" y cómo poder darle emoción y trasfondo a vuestras partidas. Y es que *El Mal* no tiene por qué perder siempre.

José A. Márquez Periano



4
3
3
3

El Triángulo de las Bermudas

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Suplemento para *La Llamada de Cthulhu*. Rústica. 96 páginas en b/n. 14,95 euros.

Uno de los grandes clásicos de lo desconocido, tratado en un buen suplemento que nos detalla y describe el enigmático triángulo de las Bermudas. ¿Quién no ha oído hablar de él? Con este libro podrás conocer el clima, la fauna, la descripción de las islas, así como sus principales núcleos de población con toda la información de esta zona paradisíaca. Pero el terror mora en sus profundidades, con extraños sucesos a lo largo de la historia, aderezados con misteriosas desapariciones. Además tienes densas tablas sobre la fauna "especial del lugar" que ayudará a tus jugadores para que su estancia sea más "entretenida".

José A. Márquez Periano



3
2
2
2

Libro de linaje: Trolls

Allen Tower. La Factoría de Ideas. Julio de 2002. Suplemento para *Ars Magica*. Rústica. 72 páginas en b/n. 11,74 euros.

Un suplemento para *Changeling: El Ensueño* que nos revela los secretos de los poderosos caballeros Troll, así como sus tradiciones y la forma distinta que tienen los integrantes de sus cortes luminosa y sombra de ver el código. Además, para los completistas como yo, tendréis una interesante descripción de las armas tradicionales Troll y unos curiosos méritos, aunque permitirlos en las partidas puede desequilibrarlas. Desde mi punto de vista el libro se queda en un quiero y no puedo. Y además me sigue molestando que los suplementos sean en blanco y negro. ¿Para cuando un libro a color de *Changeling*?

Weber



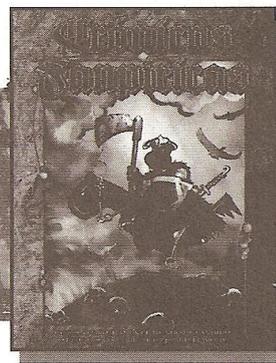
4
5
3
4

Secretos de los Reinos del Terror

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Suplemento para *Ravenloft*. Pantalla más cuadernillo en rústica. 64 páginas en b/n. 17,07 euros.

Por fin aparece la pantalla de este clásico que ha vuelto a nuestras mesas de juego. Este suplemento detalla todos los reinos, y sus poderosos señores, que tiene las oscuras tierras de Ravenloft. Una ambientación oscura, tétrica y sobre todo muy completa que complementa al libro básico de forma magistral, y por si fuera poco, nos presenta una interesante clase de prestigio: los cazabrujas. Tal vez se quede demasiado corto en información, pero esto es sólo un complemento del básico. Curiosos abstenerse de mirar, pues las fichas de poderosos barones están aquí reflejadas, y el que avisa...

Laura López



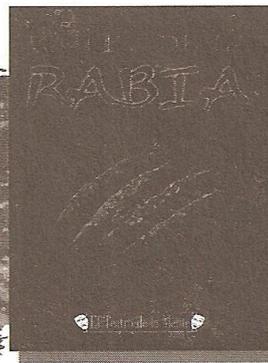
3
4
2
4

Crónicas fanpíricas

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Suplemento para *Fanpiro*. Rústica. 64 páginas en B/N. 9,62 euros.

Ser un Fanpiro es algo divertido, máxime si tienes la ocasión de hacerte con este divertido suplemento en el que tendrás la posibilidad de jugar cinco hilarantes partidas que harán que tus mandíbulas se desencajen de la risa. Además, tienes un apéndice que te da nuevas reglas para persecuciones en coche y un divertido concurso que te hará pasar un buen rato pensando. Pero deja el concurso para los demás y céntrate en las geniales partidas, que están realmente muy logradas. En resumen, ¿qué más quieres por menos de 10 euros? Más aventuras y menos concursos, pero la misma proporción de dibujos de Cels Piñol.

Mariano Torres



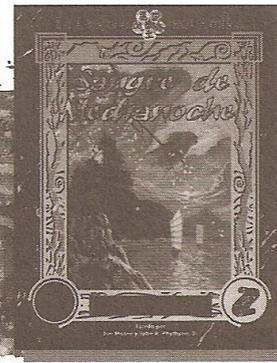
3
-
3
2

La ley de la Rabia

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Básico para *Teatro de la Mente*. Rústica. 208 páginas en b/n. 17,95 euros.

El rol en vivo se ve ahora revitalizado con la llegada de los Garou al *Teatro de la Mente*. Desde luego las reglas siguen siendo las mismas (ya sabéis, ¡piedra, papel, tijera!), pero los hombres lobo son fielmente retratados, por lo que poco más se puede pedir a este básico. Si queréis enriquecer vuestras partidas de *Teatro de la Mente*, no dudes en haceros con un ejemplar, aunque es menos jugable que los suplementos de Vampiro para dicha línea. El problema es que deja muchas cosas en el tintero para futuros suplementos, y eso es algo que en un básico no se puede permitir.

Antonio Ugalde



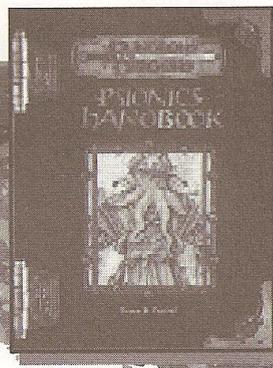
3
3
4
3

Sangre de medianoche

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2002. Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*. Rústica. 48 páginas en b/n. 9,95 euros.

Con *Sangre de Medianoche* se abre el ciclo de aventuras de "alta magia", centradas en su mayor parte en maldiciones y fantasmas en el mundo de Rokugan. En este suplemento podrás jugar dos de estas aventuras, siendo la primera "Una plaga sobre vuestras tierras" en la que los jugadores deben descubrir el origen de una extraña enfermedad y otra que transcurre en el mar de la seda con "La espada perdida de Doji Yasurugi". Logradas, con una excelente visión hasta ahora nunca vista en anteriores partidas de *Leyenda*. Dos buenas partidas que no hay que perderse. Yo no lo he hecho.

Vicente Salazar



3
2
5
3

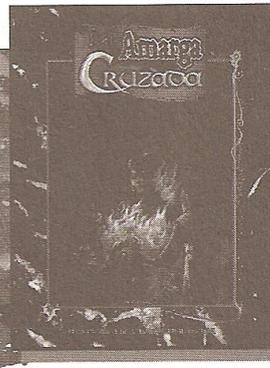
Manual de Psiónica

Varios autores. Devir Iberia. Julio de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*.
Rústica. 160 páginas en color. 21,95 euros.

Manual de Psiónica es uno de esos libros de información no incluida en los libros básicos, y por una buena razón: su utilidad es altamente cuestionable... para aquellos que no les interesen los poderes psiónicos.

Del contenido, una vez leído y analizado, podemos decir que es una grata mejora con respecto a los psiónicos del antiguo AD&D, pero el cambio de poderes «por puntos» a otros parecidos a niveles, puede que no agrade a mucha gente. Por lo demás, el nivel del libro es aceptable, y nos proporciona lo típico en este tipo de suplementos: más dotes, más habilidades, más objetos, más clases de personaje...

David Baños Expósito



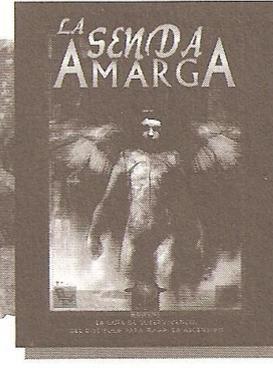
3
3
3
3

La amarga cruzada

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Vampiro Edad Oscura*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 15,50 euros.

Los jugadores estarán involucrados en una trama que cambiará el curso de la Historia. Inmersos en los pormenores de la época, son invocados a Venecia para discutir la acción a tomar en la Cuarta Cruzada. Una argumentación muy lograda, una majestuosa galería de personajes no jugadores, algunos tan famosos que no necesitan presentación (Lucita, Narses, Fatima y el Patriarca entre otros), estarán relacionados de una manera u otra con los jugadores. Una excelente historia donde la traición, la *diablerie* y el miedo serán la moneda de cambio, y un desenlace tan impresionante que cautivará los corazones de todos vosotros, aunque seáis vampiros.

José A. Márquez Periano



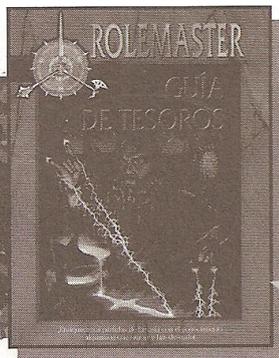
3
2
3
2

La senda amarga

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 118 páginas en B/N. 18,14 euros.

Muchos dicen que la guerra esta perdida, y que sin la ayuda de los maestros la lucha es fútil. Este suplemento relata las luchas de los nuevos despertados en la guerra de la Ascensión, y nos da cierta información sobre los cambios drásticos en el MdT tras las últimas luchas contra la Tecnocracia, además de algunos de sus trucos que han utilizado para sobrevivir hasta el momento. Si te gusta que tus personajes se lo curran desde cero, es un interesante suplemento, pues deja a un lado las maravillas de los oráculos para centrarse en personajes más «normalitos». Un libro poco completo que deja mucho cabos sin atar.

Carlos Montalvo



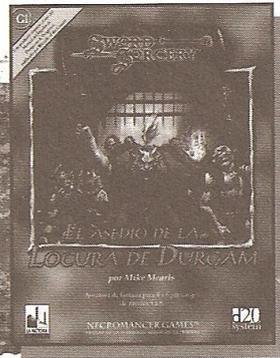
4
5
3
4

Guía de Tesoros

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Rolemaster*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 19,80 euros.

Rolemaster siempre a sido un juego muy completo. Ahora lo es más con esta cantidad (desmedida) de objetos mágicos que dará más potencial a tus jugadores, además de comentar metales preciosos, gemas, nuevas reglas para tesoros, además de incluir 4 interesantes profesiones (alquimistas de esencia, canalización y mentalismo). Y claro, nuevos hechizos y cómo dominarlos, aparte de cómo investigar esas viejas reliquias encontradas en vuestras aventuras, tal vez lo más interesante de este suplemento, aunque siempre tendrá sus detractores con demasiadas tablas, aunque tanta información con estas cosas se agradece.

Marco Escribá Gómez



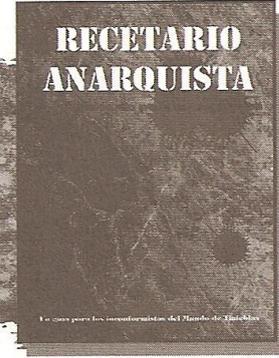
4
3
2
3

El asedio de la Locura de Durgam

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Tierras Heridas*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 9,58 euros.

Una aventura de las de toda la vida, ya sabéis, un divertido *dungeon* lleno de bichos que os están esperando para manchar sus armas con vuestra sangre, o sus garras en algunos casos, solo que en esta ocasión es una fortaleza la que aparece entre las páginas de esta aventura plagada de monstruos nuevos para aventuras posteriores. Por supuesto, incluye los mapas necesarios para investigar esta poderosa fortaleza caída en el olvido..., ¿por qué será?. Así que, resumiendo, si te gustan las aventuras de pinchar y cortar, sin duda deberías hacerte con este interesante libro para *Tierras Heridas*.

Marco Escribá Gómez



2
2
3
2

Recetario anarquista

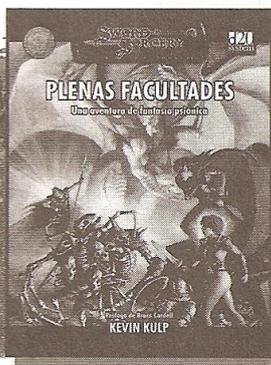
Varios Autores. La Factoría. Mayo de 2002.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 88 páginas en B/N. 14,76 euros.

Una de las facciones más importantes y más desconocida de la estirpe, los anarquistas, son retratados en este libro de una manera rápida y superficial, que solamente nos deja algunas cosas interesantes, como ejemplos de artes marciales para el sistema de juego, y algunos rituales taumaturgicos. El resto del libro es densa e innecesaria información que nos ayuda solo a desvelar algunos detalles de la política y armas con las que cuentan de estos rebeldes sin causa, además de reseñar brevemente rituales taumaturgicos para anarquistas con poca utilidad. Curioso, curioso...

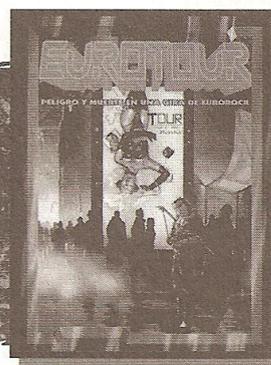
Vicente Salazar



2
2
2
3



3
2
2
3



4
2
3
3

Aventuras Orientales

Varios autores. Devir Iberia. Junio de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*
Cartoné. 120 páginas en color. 24,95 ptas.

Una de las ambientaciones más añoradas por los veteranos del *D&D* es la de *Oriental Adventures*. Una de las cosas buenas que nos ha traído esta Tercera Edición es su recuperación.

Detallando las tierras de Rokugan (en las que se desarrollan La Leyenda de los Cinco Anillos), sus páginas nos introducen en su honor y su corrupción inherente. Hay que decir que sus clases de prestigio, dotes, habilidades, etc., conforman casi un libro básico aparte, y que la calidad del mismo es algo poco habitual de ver. Imprescindible para todos aquellos amantes de oriente.

David Baños Expósito

Plenas facultades

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Sistema d20*.
Grapa. 48 páginas en b/n. 8,44 euros.

Ahora que ya existen reglas para los psiónicos en el nuevo *D&D*, no te debes perder esta interesante partida, en la que la ciudad de Bellhold comienza a sufrir las extrañas desapariciones de sus niños, y en la que las decisiones acertadas salvarán (o condenarán) a cientos de personas. Una trama fluida y ágil que os atraparé desde la primera sesión de juego, mucha investigación y una conclusión a la que llegarás tras sufrir mil adversidades, que seguro no te dejará indiferente. Una sencilla pero a la vez lograda aventura, para aquellos que quieran probar algo diferente.

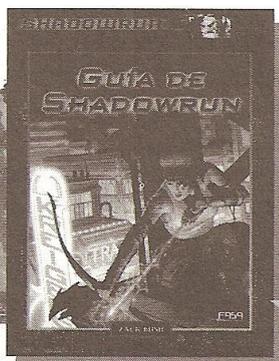
Laura López

Eurotour

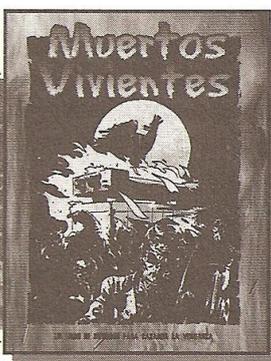
Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Cyberpunk 2020*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 18,14 euros.

Una excelente y trepidante aventura en el mundo de *Cyberpunk*, donde los jugadores tendrán que salvar el trasero de un importante rockero a lo largo de toda su gira por Europa. Una excelente ambientación (de eso no hay duda), acompañada de unos personajes no jugadores muy detallados, los cuales me han gustado mucho (tal vez lo mejor del libro), al igual que todas las ciudades europeas por las que pasa la gira y como detalle interesante el suplemento nos desvela la situación del viejo continente en el año 2020. Una gira peligrosa, de eso no hay duda.

Marco Escribá



3
5
3
4



2
2
3
2



4
5
3
5

Guía de Shadowrun

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 136 páginas en b/n. 17,98 euros.

La guía definitiva para *Shadowrun tercera edición*. Podrás ampliar las reglas para la creación de personajes con virtudes y defectos, e incluso interpretar a los peligrosos necrófagos y cambiaformas. ¿Y para los directores de juego? Nuevas reglas de contactos y reglas para la creación de campañas. En pocas palabras, el básico de *Shadowrun* se ve ampliado hasta dimensiones hasta ahora desconocidas. Un clásico al que se le puede sacar más jugo, y *Shadowrun tercera edición* no es una excepción con esta guía que amplía nuestros horizontes hasta límites insospechados.

Antonio Ugalde

Muertos vivos

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 18,73 euros.

La verdad, si esperabas que este libro fuera un buen libro de antagonistas estás muy equivocado. Imagina las películas malas de zombies de los años 60, pues más o menos, de eso va este libro. Se habla mucho y dan información a pinceladas, por lo que el libro queda algo "cojo" a la hora de ser de utilidad, una utilidad que yo no veo en ningún lado. Lo único interesante del mismo es el enfoque que se les dan a estos muertos dentro del sistema de juego. Lo demás esta de más. Y por si fuera poco las ilustraciones se quedan a la altura de la escasa calidad del libro. Al menos siempre nos queda utilizar la cercana *Guía del Jugador: Cazador*.

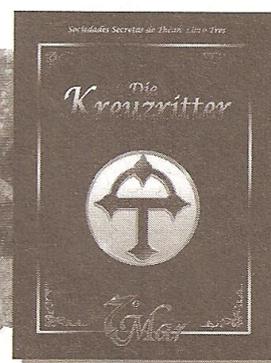
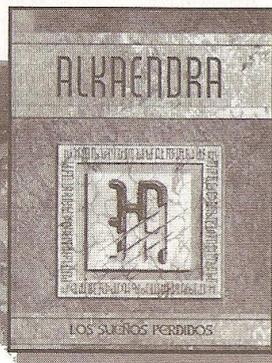
Weber

Minas Tirith

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *el Señor de los Anillos*.
Rústica. 198 páginas en b/n. 26,42 euros.

Minas Tirith, la capital del poderoso reino humano de Gondor nos muestra (por completo) sus encantos en este excelente suplemento que nos detalla su historia, lugares de interés, la familia real y los senescales (entre ellos al mismísimo Faramar, Boromir y Denethor), e incluye unos bellos mapas para ilustrar la ciudad al detalle, además de unas interesantes aventuras, y muestra sus alrededores, el Anduin, los valles del Pelennor y de las Montañas Blancas... Sin duda la primera ciudad de la Tierra Media representada en todo su esplendor. Si te gustó *Ciudad del Lago* este maravilla te encantara aún más.

Vicente Salazar



Alkaendra

Varios Autores. Alkaendra. Mayo de 2002.
Libro Básico.
Cartoné. 289 Páginas en b/n 25,54 euros.

Un juego fantástico que destaca por su originalidad y por su densa (aunque no aburrida) información sobre los habitantes de este mundo, así como diversos modos de vida y saberes (profesiones y habilidades), que los personajes pueden desarrollar en un marco de juego distinto de lo habitual. Puede que tanta multitud de datos y unas reglas algo complicadas desanimen a vuestro director de juego, pero la ambientación esta muy lograda, además de una presentación digna de una futura edición de lujo. Lo mejor de todo, la belleza de sus ilustraciones que no te dejen indiferente.

José A. Márquez Periano

Libro del DM de Tierra Heridas

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Tierras Heridas*. Grapa más Pantalla. 48 páginas en b/n. 11,72 euros.

La pantalla de "Tierras Heridas" se convierte en uná excelente herramienta para todo director de juego que se precie, pues viene con las tablas necesarias para nuestras partidas, aunque lo que echés de menos es la hoja del personaje (que puedes descargar en www.distrimagen.es). Viene acompañada de una interesante guía sobre las razas de Ghelspad, y dos buenas aventuras ambientadas en este cruel mundo (*El santuario de la locura y el cuerno de Kadum*) para varios niveles de juego. El problema, no es una guía completa para «Tierras Heridas», y quedan demasiadas cosas en el aire. En fin, toca esperar a que salga el básico.

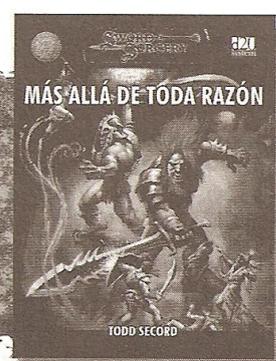
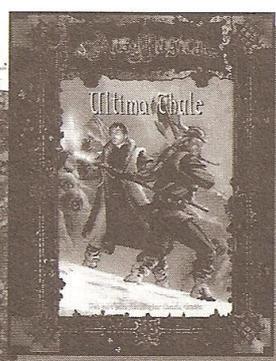
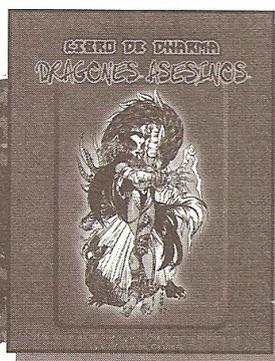
David Baños Expósito

Die Kreuzritter

Kevin Wilson La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 18,73 euros.

El tercer libro de las sociedades secretas esta dedicado a las cruces negras, una de las sociedades más jugables e interesantes del universo de Séptimo Mar aparecidas hasta el momento en el mercado español. Durante su lectura no sólo descubriremos cual ha sido la historia desafortunada de *Die Kreuzritter* (inspirada en la de los templarios, ahí es nada), sino que también se desvelan nuevos misterios dando otro nuevo giro de tuerca a la trama de este magnífico juego. Bien escritos e interesantes todos y cada uno de los capítulos que componen este gran suplemento. Sin duda una buena inversión.

Carlos Lacasa



Libro de Dharma: Dragones Asesinos

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Estirpe de Oriente*.
Rústica. 118 páginas en b/n. 18,14 euros.

Conocer los secretos de los seguidores Catayanos del Yang no le dejan a uno indiferente tras leer este completo suplemento. Dentro de este manual te encontrarás nuevos misterios de estos depredadores, junto con nuevos ritos y poderes, además de las desconocidas *penangallan* y *reinas de la jungla*, que complementan aún más la rica fauna de *Estirpe de Oriente*. Lo que más destaca de esta clase de suplementos (aparte de sus siempre cuidadas ilustraciones) es su sencillo sistema de conversión para su versión al rol en vivo, algo que los aficionados agradecerán si siguen dicha línea. Si no, siempre puedes dejárselo a algún amigo.

Javier Salazar

Ultima Thule

Paul Williams. La Factoría. Septiembre de 2002.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 18,64 euros.

Alejados de los viejos y clásicos tribunales europeos, *Ultima Thule* nos sumerge en la Escandinavia Mítica, comentándonos los pormenores de los magos herméticos del norte, además de la creación de reglas para gregs y compañeros escandinavos, y nos descubre a los misteriosos maestros de las runas. Magia en los confines del mundo, en unos lugares enriquecidos por las costumbres y mitología detalladas en esta guía. Dejando de un lado el sabor tradicional del juego, *Ultima Thule* da una nueva visión de estos lejanos tiempos, pero ahora sumergidos en tierras heladas. Sin duda un soplo de aire fresco que tus jugadores agradecerán.

Marco Escribá Gómez

Más allá de toda razón

Todd Secord. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para Sistema d20.
Grapa. 64 páginas en b/n. 10,76 euros.

Más allá de toda razón es una de esas aventuras que te capturan desde un primer momento o te consumen en el aburrimiento. Con un argumento bastante rebuscado, nos presentan una serie de acontecimientos un tanto extraños que poco a poco van cobrando pies y cabeza a medida que se desarrolla la trama en un entorno llamativo y exótico, no exento de peligros, además de alguna interesante sorpresa. Aventura para jugadores de nivel alto con ganas de ir encontrándose cientos de bichos por el camino que les pongan las cosas difíciles. Y que no todo tiene porque ser un camino de rosas.

Antonio Ugalde

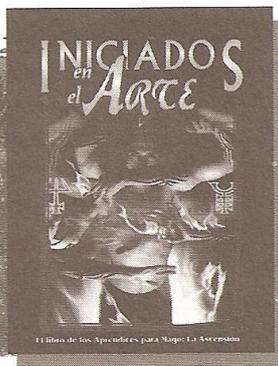


La canción croatana

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 17,07 euros.

Mucha gente siempre se ha preguntado cómo sería jugar a Hombre Lobo con los Croatanos, la tribu desaparecida de la faz de la Tierra por la envidia de sus hermanos europeos, y ahora tienen la posibilidad de experimentarlo. Aunque La canción croatana se centra en la evolución y desarrollo de la tribu que da nombre al libro, también refleja la vida de los Uktena y los Wendigo, cosa lógica por otro lado, debido a la gran compenetración que existía entre las tres. En el libro podréis encontrar muchísima información sobre las Tierras Puras antes de la llegada del hombre blanco, así como los fetiches, ritos, costumbres y espíritus de los Garou de aquellas tierras.

David Baños Expósito

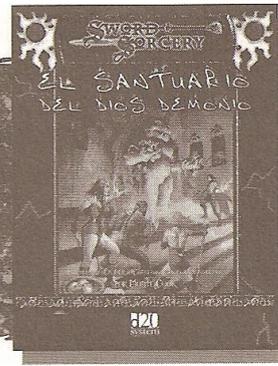


Iniciados en el Arte

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 88 Páginas en b/n. 8,99 euros.

Estudiar siempre fue duro, pero mucho más si eres capaz de doblar la realidad, y debes aprender como hacerlo. *Iniciados en el Arte* nos descubre los pasos que los recién despertados siguen hasta darse cuenta de que no son como los demás, y de como las diversas facciones de magos (dígase Tecnocracia, Tradiciones y Barabbi) crían y enseñan a sus discípulos. Estos datos te ayudarán a comprender mejor *Mago: La Ascensión*. Nos encontramos ante uno de esos libros que acaban convirtiéndose en guía de referencia para nuestras partidas. No te lo pierdas, pues la utilidad del suplemento para partidas con personajes noveles es francamente muy buena.

Carlos Montalvo

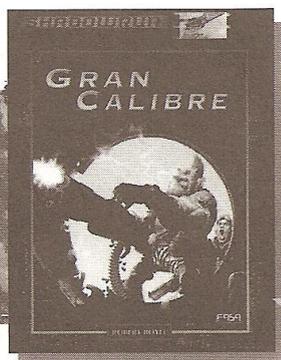


El santuario del Dios Demonio

Monte Cook. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Sistema d20*.
Grapa. 48 páginas en B/N. 8,44 euros.

Monte Cook nos presenta una divertida y peligrosa aventura (complemento ideal para *El Libro del Poder Arcano*) para jugadores de niveles altos (14º a 15º), en la que un viejo y poderoso demonio ha despertado de su letargo milenar, corrompiendo a todos aquellos que se han encontrado con él. ¿Podrán los jugadores luchar contra esta ola de maldad? Utilizando las clases de prestigio de alta magia, dotes, conjuros y otros del *Libro del Poder Arcano*, la batalla esta servida. La única pega que le veo al libro es que sea prácticamente inútil sin el manual anteriormente reseñado, por lo que nuestro desembolso será doble, pero es un gasto que merece la pena.

Marco Escribá Gómez



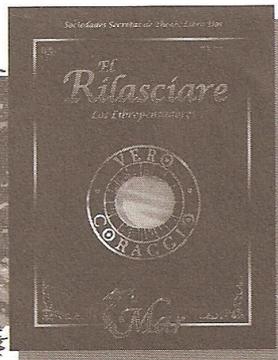
Gran calibre

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 128 páginas en B/N. 17,90 euros.

Aquí tenemos un suplemento muy útil para nuestras partidas. Como apunta el autor en el prólogo, matar gente esta mal, pero los armas son fabulosas. Sin embargo no es sólo un compendio de equipo, sino que en su interior encontraremos reglas de combate cuerpo a cuerpo y subacuático, reglas de diseño y modificación de armas de fuego...

Pero no te molestes en buscar ningún tipo de ambientación. Un instrumento insustituible para dotar a tus personajes de esa pequeña ventaja que les permitirá sobrevivir en el mundo de las sombras del peligroso mundo de *Shadowrun*.

Antonio Ugalde



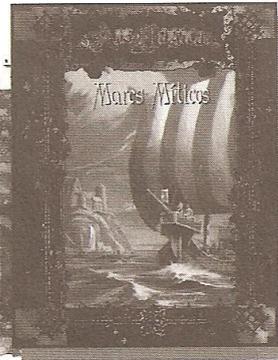
El Rilasciare

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 128 páginas en B/N. 19,21 euros.

Otro libro de las sociedades secretas. Esta vez se trata de un grupo de conspiradores con influencia a lo largo y ancho de Théah. ¿Héroes o Villanos? Es difícil de decir, pero lo que sí es cierto es que le da un nuevo punto de vista al juego hasta ahora no revelado.

Si bien este suplemento goza de la calidad a la que AEG nos tiene acostumbrados en 7º Mar, se echa en falta la revelación de secretos que está presente en otras guías, que, desde mi humilde opinión, necesita obligatoriamente este suplemento, pues los asesinos deben ocultar sus secretos, ¡pero no en su guía de sociedad secreta!

Carlos Montalvo



Mares míticos

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 80 páginas en B/N. 12,73 euros.

Sin apartar la vista de la Europa medieval, *Mares Míticos* es un libro que gira en torno a los viajes, barcos, profesiones y monstruos relacionados con el mundo del mar de la época. Sin ser una guía exhaustiva y aburrida, nos detalla lo necesario para enriquecer nuestras partidas en ambientes marinos, sin olvidar, claro está, que es un juego fantástico medieval. Si te interesa este aspecto de la Edad Media este es tu suplemento. Para otros solo será más información de la que no podrán sacar provecho. Pero conocer en qué barco viajas, cuánto vas a tardar y los posibles peligros del mar nunca esta de más.

Marco Escribá Gómez



Cosmoagenda

Varios autores. Que Punto Es. Enero de 2002. Suplemento para Superhéroes INC. Cartoné. 102 páginas en b/n. 16 euros.

¡Encarna a un superhéroe cósmico! Apoya a una de las tres fuerzas que rigen todo el orden imperante en el Cosmos y prepárate para luchar contra hordas de demonios, a viajar por la galaxia y a otros planos en busca de respuestas y prepárate para tener en tus manos nuevos superpoderes que harán temblar a vuestros enemigos, o en las dos aventuras pregeneradas que pondrán a prueba vuestros nuevos personajes. Es un suplemento necesario y esperado por todos los jugadores de Superhéroes INC. que como yo, necesitábamos con tanta urgencia porque hay grandes poderes fuera la Tierra.

José A. Márquez Periano

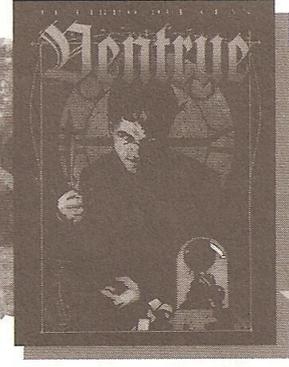


Revelaciones de la Madre Oscura

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Suplemento para Vampiro: La Mascarada. Rústica. 126 páginas en B/N. 14,76 euros.

Revelaciones de la Madre Oscura es un suplemento que deja una sensación de vacío, pues una vez leído te quedas con ganas de saber más sobre el oscuro pasado de Lilith y Caín. Aportar, no aporta nada nuevo al MdT, salvo quizás algunas anotaciones a la mitología vampírica interesantes para todos los amantes de Vampiro: La Mascarada (desde el punto de vista de Lilith, claro). WW podría haberse esforzado más en un suplemento que podría haber sido mucho mejor y más útil. Lamentablemente no llega a la calidad del Libro de Nod, aunque algunos de sus relatos son estremecedores desde el punto de vista de los cainitas.

Antonio Ugalde

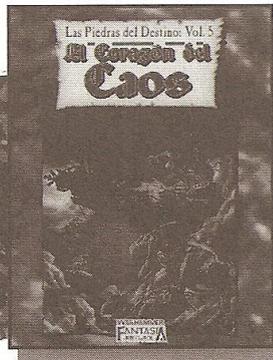


Libro del Clan Ventrue

Varios Autores. La Factoría. Mayo de 2002. Suplemento para Vampiro: La Mascarada. Rústica. 104 páginas en B/N. 16,05 euros.

Por fin los patricios son retratados como se merecen en su libro de clan. Sus tradiciones son explicadas al detalle en este suplemento, al igual que su visión sobre la historia de la estirpe, además de incluir una exhaustiva información sobre la estructura política de los sangre azul, reflejo de tiempos mejores. Lástima de no incluir nuevos poderes, aunque los méritos han sido elegidos sabiamente. Sin duda es el mejor libro de clan revisado que ha salido hasta la fecha. Y es que nosotros, los gobernantes de la Torre de Marfil, desvelamos todo nuestros secretos en este excelente manual.

José A. Márquez Periano

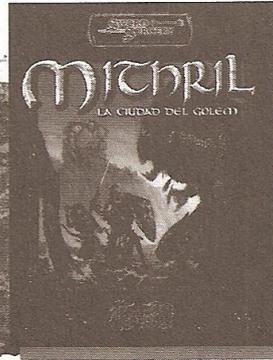


El corazón del Caos

Robin D. Laws. La Factoría. Septiembre de 2002. Suplemento para Warhammer Fantasía. Rústica. 144 páginas en B/N. 20,61 euros.

El corazón del Caos pone punto y final a la saga de aventuras "Las Piedras del Destino", con una secuela digna de una película de Spielberg. Una trama cuidada, una galería de personajes no jugadores muy completa, y aventuras dignas de cualquier héroe que se precie. Llegaréis incluso a volar en un barco flotante, e incluso os enfrentareis al poderoso demonio del caos Tzeentch. Una vez salvado al mundo podemos disfrutar de los interesantes apéndices del libro, una nueva profesión avanzada, criaturas y hechizos completamente nuevos. El broche de oro para la mejor serie de aventuras de Warhammer Fantasía publicadas hasta hoy.

Javier Salazar



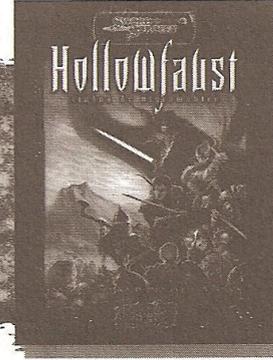
Mithril: la ciudad del Gólem

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2002. Suplemento para Tierras Heridas. Rústica. 112 páginas en B/N. 16 euros.

En mis partidas he jugado en muchas ciudades de los mundos de D&D, pero Mithril me llama especialmente la atención. La ciudad está construida alrededor de un inmenso gólem de mithril, legado de la lucha contra los Titanes, y en el libro se ve plenament detallada. Pero además incluye información sobre el territorio que la rodea, dando vida a esta ciudad a través de los enemigos con los que se ve forzado a enfrentarse día a día.

Un gran suplemento para Tierras Heridas que, como nos tiene acostumbrados los chicos de Sword & Sorcery, nos llevará más allá de la simple limpia de bichos.

Laura López



Hollowfaust: ciudad de nigromantes

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2002. Suplemento para Tierras Heridas. Rústica. 136 páginas en B/N. 18,14 euros.

Hollowfaust es uno de esos pocos libros que salen al año que realmente merece la pena tener. Como suplemento para d20, encontraremos todas esas cosas que algunos quieren: dotes, clases de prestigio... Pero al que no le interesen, como a mí, este libro le transportará a una visión diferente sobre la Nigromancia. Hablo de la Nigromancia como el estudio de los muertos para ayudar a los vivos, que es en lo que se centra este volumen. Hollowfaust es una ciudad dirigida por sabios nigromantes, asediada por hordas de enemigos, y con la única ayuda de la vecina ciudad erudita de Lokil. Una historia interesante, un suplemento que no defraudará.

David Baños Expósito

NOVEDADES

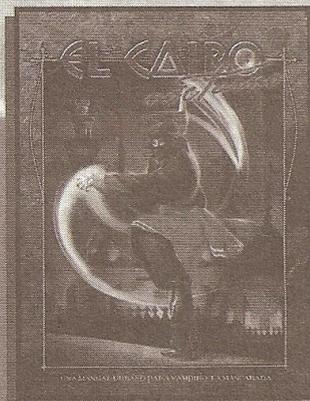
la factoría

noviembre-diciembre



LA FACTORIA
DE IDEAS

VAMPIRO: LA MASCARADA

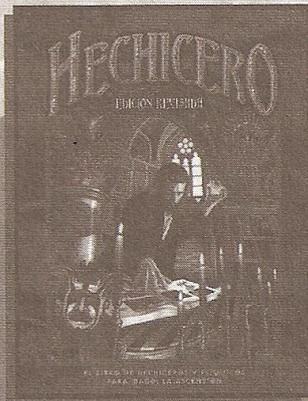


El Cairo nocturno

21.69 € • 160 páginas • LF1409
Promo: marcapáginas

La ciudad de El Cairo, más antigua que la edad combinada de las dos sectas en conflicto, se asienta sobre el Nilo como un faraón sobre su trono. El Cairo oculta una miríada de secretos, tanto propiso como de sus oscuros habitantes.

MAGO: LA ASCENSIÓN

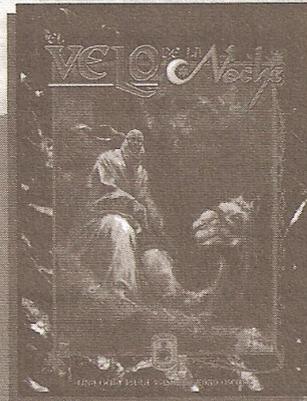


Hechicero Revisado

18.64 € • 128 páginas • LF1712
Promo: marcapáginas

Segunda edición de un manual muy solicitado por los jugadores de los diversos juegos de White Wolf ambientados en el Mundo de Tinieblas. Una guía sobre magia estática muy recomendable para todos los Narradores.

VAMPIRO: EDAD OSCURA

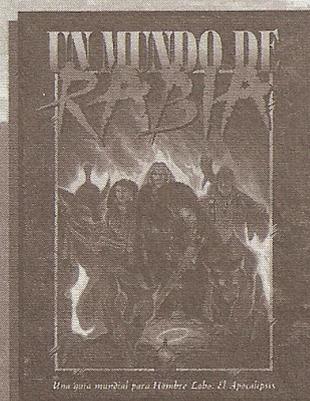


El velo de la noche

25.47 € • 192 páginas • LF1813
Promo: marcapáginas

Una amplia y completa guía para jugar con los vástagos de Oriente Medio en Vampiro: Edad Oscura. Detallada información para adaptar las partidas a la exótica ambientación del Año del Escarabajo.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

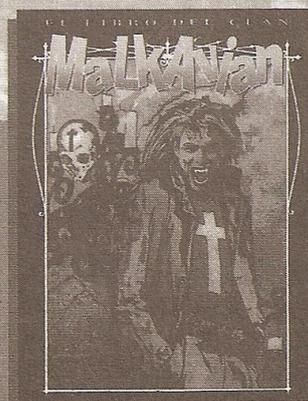


Un mundo de Rabia

SPC • 134 páginas • LF2053
Promo: marcapáginas

En las páginas de este libro podréis encontrar toda la información sobre los asuntos de los Garou que más candentes de la actualidad, desde el fin de Baba Yaga hasta la Guerra del Amazonas.

VAMPIRO: LA MASCARADA

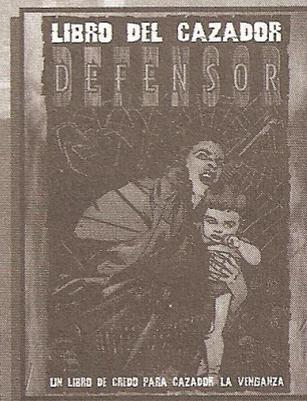


Libro de clan Malkavian

SPC • 104 páginas • LF1327
Promo: marcapáginas

El Tiempo Malkavian a invocado a estos locos vampiros para que compartan con nosotros parte de su historia y poderes. Este libro está repleto de información, personajes importantes, nuevos poderes de Disciplinas...

CAZADOR: LA VENGANZA



Libro de Cazador: Defensor

14.70 € • 96 páginas • LF6302
Promo: marcapáginas

Nueva entrega de los Libros de Cazador dedicados a estos exaltados que se dedican a proteger a la humanidad de los horrores que acechan en la oscuridad esperando la ocasión de acabar con el mundo tal y como se conoce.

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 Holiistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kull, 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 Mulleón, 24. Pol. Ind. El Alquílon, 28630 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel (93) 405 33 65. Tel/Fax: (93) 322 85 91. distribimagen.es

La Antártida de la locura

000T .XΛ0ΠΙΔΝΥΩΜΟΤΛΚΜΖΠΥ

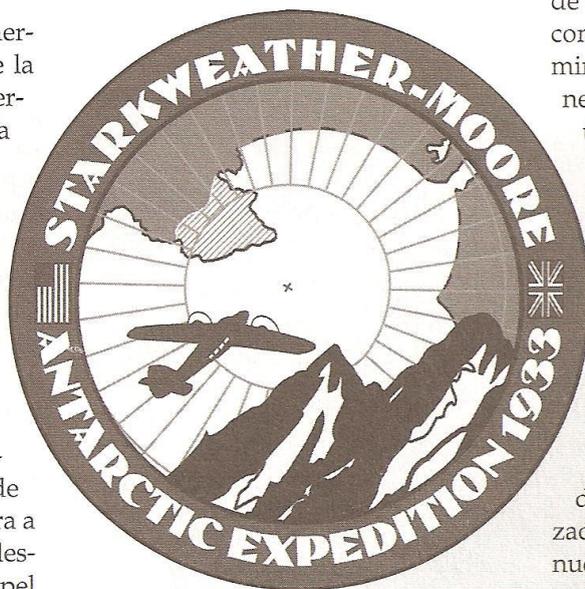
P R E S E N T A C I Ó N

Por fin tenemos la suerte de poder disfrutar de una de las mejores aventuras (y una de las más largas) para *La Llamada de Cthulhu*. Una nueva campaña épica en las lejanas y frías tierras yermas de la Antártida, donde podréis intentar descubrir los secretos de la ciudad de los antiguos. Prepárate para conocer los detalles de esta saga inigualable.

Los primeros capítulos nos sumergen en lo que será el eje central de la aventura: una expedición de la Universidad de Miskatonic se prepara para buscar supervivientes de una primera misión enviada a la meseta antártica en torno a 1930. Una lograda y completa lista de personajes no jugadores, y los detalles pormenorizados de la primera expedición, así como todo el inventario que los jugadores llevarán a su odisea: comidas, mapas, armas, bártulos..., además de extraños sucesos que parecen salpicar los inicios de esta ya de por sí condenada aventura a lo desconocido (que lógicamente no desvelamos). Y recordar sobre todo el papel de la prensa de la época, que muchos dábamos por olvidado en anteriores suplementos. ¿Somos los únicos aventureros? Ni mucho menos, ten por seguro que más intrépidos se lanzan de nuevo a la conquista de la Antártida, y lo que comenzó siendo una misión de rescate acaba convirtiéndose en una carrera contrarreloj para ver quién es capaz de llegar el primero.

El viaje

¿Quién dijo que navegar era puro placer? Una vez resueltos los problemas comenzamos nuestro largo y tedioso periplo que nos llevará hasta esa lejana e inhóspita tierra desde la perspectiva de los Años 30 (el único lugar inexplorado, toda una hazaña) muy bien lograda. Icebergs, sabotajes (hoy día no te puedes fiar de nadie), extrañas reliquias y sectas, y continuos retrasos en lo que era coser y cantar. Y todo esto acompañado por extensos mapas, *dramatis personae* y mucho material adicional que el director de juego debería utilizar (y sobre todo compar-



tir con los jugadores para impregnarles aún más en esta excitante campaña).

En ninguna parte

La llegada a nuestro destino no hará sino agravar y dificultar nuestra aventura. Los escasos víveres, y las escenas de supervivencia serán el pan de cada día, en las que las nuevas habilidades serán imprescindibles para salir airosos de ellas (no os preocupéis, pues en el segundo libro de *Más Allá de las Montañas de la Locura* tienes una ficha preparada para la expedición completamente retocada para la ocasión), las cuales habremos tenido el tiempo suficiente de entrenar y aprender en nuestro largo viaje hasta costas antárticas. La colaboración entre los jugadores será fundamental para sobrevivir (y sobre todo si el grupo es equilibrado). La meteorología no estará de nuestra parte, y una ayuda conjunta de última hora os libra de una muerte segura. Y tras tanto buscar, si las cosas siguen su rumbo llegareis al final del viaje. ¿O esto es sólo el principio?

La ciudad de los Antiguos

Ante nuestros ojos se extiende la inmensa, desconocida y misteriosa ciudad de los antiguos. Aún en el primer volumen de la aventura (casi nada) los jugadores podrán investigar poco a poco las grandes y majestuosas estructuras rodeadas de hielo, donde en cada rincón se esconden muchos y antiguos secretos ocultos entre la nieve y además aparecerán restos de la antigua expedición diseminadas por todo el lugar. Una excelente y detallada lista de todos los edificios, una breve pero completa descripción de cada uno, laminas informativas y las características necesarias de sus pocos moradores..., una ciudad tragada por el hielo que esconde a sus últimos supervivientes de una civilización en declive. Quién dijo que los jugadores se iban a encontrar una ciudad completamente desierta.

Llegado el último momento tras varios días (o semanas, dependiendo de la prisa de los pjs) de estancia en la ciudad, algunos descubrimientos hacen que los jugadores deban marcharse a marchas forzadas de este hostil entorno en el que de nuevo sus dotes de improvisación y suerte (sobre todo), harán que salgan airosos de algunas situaciones bastante angustiosas. Una nueva y fortuita llegada de otra expedición alemana les salvará en el último momento... o no.

El final

El final queda completamente abierto, dando a los directores de juego un sin fin de posibilidades y misterios para partidas futuras. Para finalizar nos encontramos en la segunda parte de *Más Allá de las Montañas de la Locura* todos los apéndices necesarios para realizar esta campaña épica, por lo que es imprescindible y recomendable tener las dos partes para comenzar a jugar. Te aseguramos que la diversión y las horas de juego memorables están garantizadas.

El futuro nos deparará más aventuras para "La Llamada de Cthulhu", pero ninguna podrá compararse con la estela ya dejada por *Más Allá de las Montañas de la Locura*, algo difícil de superar.

José A. Márquez Periano.

El mundo de la Tierra Media

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

Hace escasamente un par de meses, allá por Julio, Decipher nos sorprendía con el lanzamiento de "El Señor de los Anillos" a todo color con imágenes de la conocida trilogía de películas de Peter Jackson. Ahora La Factoría de Ideas nos sorprende con su lanzamiento al castellano, justo antes del estreno mundial de *Las Dos Torres*. Un sueño hecho realidad, del que esperemos, no se evapore al despertar.



El sueño de la Tierra Media

Aunque parezca increíble, dentro de muy poco disfrutaremos de este excelente juego de "La Tierra Media" en nuestras tiendas, completamente en castellano. Lo primero y más destacable de este excelente libro es su presentación a todo color, con imágenes (no dibujos, aunque gozamos de seis para personajes genéricos) sobre las películas de "El Señor de los Anillos". Su maquetación es muy elaborada, y se ha cuidado hasta el más mínimo detalle, al igual que la selección de escenas de la película, que hace referencia a los capítulos del libro. Por supuesto, el libro tiene un interesante capítulo dedicado a la Tierra Media y a sus regiones, donde podrás ver la suntuosidad de Rivendel, la quietud de

Lorien, la gélida y siniestra Torre de Isengard, así como la majestuosidad de los Argonath, aunque tal vez lo que más echéis de menos es un mapa gigante a todo color. No sufras, siempre puedes comprarte el *Adventure Roleplaying Game* que fue el adelanto de esta genial obra maestra, y completar aun más la rica línea de este nuevo básico que dará muy buenos suplementos.

El libro tiene un apartado dedicado a los pueblos que habitan la "Tierra Media". Desde los recios enanos de Moria, pasando por los sencillos Hobbits de la Comarca, hasta los nobles y arrogantes elfos de Lorien. Cada pueblo es descrito con detalle, tanto costumbres como lugares y poblaciones dignas de mención, así como todas sus ramificaciones: los elfos con los sindar, noldor y silvanos; los humanos con los jinetes de Rohan, los

Gondorianos, los Beornidas y los Dunedain; y un largo etcétera.

Cada raza tiene asignadas habilidades innatas, que vienen estas dadas además por la subcategoría de su pueblo. Además cada una tiene bonificadores y penalizadores a las características generales, dando así una mayor profundidad a los personajes creados, pues lógicamente, ¡¡Legolas era mucho más ágil que Sam!!

De magos, guerreros y otras labores

Y como no, no pueden faltar las profesiones para nuestros aguerridos personajes listos para luchar contra las hordas de Sauron. Las profesiones son detalladamente explicadas en un capítulo de este libro básico, siendo estas las siguientes: bárbaro, artesano, sabio, marinero, juglar, noble, ladrón y guerrero. Estas anteriormente enumeradas son las básicas, luego completadas con profesiones de elite, las cuales no están al alcance de los jugadores hasta que acumulen los suficientes puntos de experiencia, y estas son: arquero, capitán, caballero, montaraz, espía y mago. Todas tienen una serie de habilidades especiales, haciendo a cada una de ellas única, por lo que tener un grupo equilibrado es lo recomendable para enfrentarse a las argucias de vuestro tiránico director de juego.

En cuanto al sistema empleado para desarrollo de los personajes (vamos los puntos de experiencia), se acumulan puntos que más adelante se cambian por puntos de desarrollo para comprar nuevas habilidades o subirse las antiguas, aumentar los puntos de vida, etc., de tal forma que el sistema de maduración es mucho más realista y lógico, y así atrás se quedaron los tópicos de los Guerreros o Magos de nivel X. Se consigue así que los jugadores puedan interferir por completo en el avance de sus fichas, subiendo lo que quieran de la hoja del personaje que consideren oportuno.

Otro punto a su favor que lo hace mejor a otras visiones del mundo de Tolkien en el mundo del rol es su sistema de batallas, muy sencillo y fácil de entender. Por fin podrás jugar batallas con tus personajes, aunque

con grandes posibilidades de morder el polvo si eres un hobbit, o un personaje con poca vitalidad. El sistema nos recuerda al ingeniado en el de la *Le-yenda de Los Cinco Anillos*, y aunque es fácilmente jugable está algo incompleto a mi parecer. Muy posiblemente veremos una ampliación de estas reglas en futuros suplementos.

Las armas y armaduras tienen un capítulo dedicado por completo, no podía ser menos. La sección está trabajada al detalle, dándonos un amplio abanico para armar a nuestros personajes contra las hordas oscuras de Sauron, por supuesto, con imágenes de las armas empleadas en las películas. En cuanto a las armaduras, su escasa variedad es lo que tal vez deje al jugador insatisfecho, y el sistema de absorción de daño. Siempre puedes arreglar esto creando tus propias versiones. En cuanto al equipo, también es recogido en la misma sección, completando así lo necesario para jugar. ¡A equiparse tocan!

La magia en el mundo de Tolkien

La Magia en *El Señor de los Anillos* siempre ha sido algo misterioso y difícil de controlar, de tal manera que el Concilio de Magos siempre ha estado reservado a unos pocos, siendo únicamente cinco los elegidos. Por primera vez la magia en el mundo de Tolkien ha sido fielmente reflejada de tal manera que los alcances de la misma son prácticamente ilimitados, aunque claro, siempre hay hechizos para los simples aprendices (en este caso los jugadores). ¿Qué secretos nos serán revelados en los siguientes suplementos? ¿Qué poderes pueden llegar a hacer gala los poderosos miembros del Concilio?

El juego

Lo que más me ha llamado la atención es su sencillo sistema de juego, que nos recuerda al ya "mítico" Sistema D20, pero en vez de tirar 1d20 tiras 2d6, y en lugar de tener atributos de 4 a 18, estos varían de 1 a 12 (con posibilidad de incrementarlos más adelante con puntos de experiencia). El sistema es rápido, ágil y fácil de comprender, con las conocidas tablas de dificultad

base y tiradas enfrentadas para ataque y defensa. El sistema *coda* nace con la sencilla idea de que gente que no haya jugado nunca al rol comprenda y asimile las reglas fácilmente, que es siempre lo que suele tirar para atrás a la hora de jugar a los iniciados, y así este pequeño handicap sea superado y se convierta en algo del pasado.

El capítulo dedicado a la Narración no es demasiado extenso, pero dibuja, a grandes rasgos, la grandiosidad de las gestas de la "Tierra Media", de tal forma que el libro nos impregna del carácter heroico que ambienta todo el juego. La lista de enemigos dignos de batirse con los jugadores es quizás algo corta, pero seguro que pronto nos llegan más, aunque estoy seguro que esto no será problema para jugadores expertos. Lo único que se echa en falta es quizás una aventura digna de tal libro, pero tal vez la falta de tiempo lo ha impedido.

Lo que vendrá

Dentro de muy poco aparecerá en inglés la pantalla, acompañada por un librito de aumento de reglas (suponemos). Además Decipher promete una serie de suplementos para cada pueblo libre de la "Tierra Media", de tal manera que pronto tendremos en nuestras manos libros que hablen de la Comarca, Gondor... ¿Y las aventuras de los integrantes de la Comunidad del Anillo? Se espera una trilogía de las aventuras de los personajes de Tolkien en el mismo formato, además de una espectacular caja sobre las Minas de Moria. ¿También será a color?. Puedes apostar por ello.

Para terminar, sólo tengo que decir que el juego me ha dejado sin habla. Me esperaba que iba a ser bueno, pero no

tanto. Por supuesto siempre habrá detractores de esta obra de arte, pero la existencia de esta exquisitez es muestra palpable que se pueden conseguir realizar buenos y grandes trabajos, a color y a un precio más que asequible. Que queréis que os diga, aunque no vayáis a jugar nunca, es un libro que merece la pena tener solo por lo genial que es, en serio, no te arrepentirás.

José A. Márquez Periano



D20 rima con demente

000T .XΛOΠIΔVΣM00TΛKΠ3TNY

P R E S E N T A C I Ó N

Mucho se ha hablado de la versión adaptada al sistema D20, del aclamado juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, publicada en los USA por *Wizards of the Coast*, y en breve en nuestro país por *La Factoría de Ideas*. Lo que se ha podido leer hasta la fecha en la Red son, en la mayoría de los casos, críticas. Críticas destructivas. ¿Por qué, si casi nadie ha podido echarle un vistazo aún al libro?

El principal argumento para el menosprecio de *La Llamada de Cthulhu d20* por parte de la afición se sustenta en el temor a que la actual tendencia del mercado a adaptar cualquier juego que goce de popularidad al sistema D20 origine una especie de endiablado monopolio de algún tipo que extermine sin piedad a todos los dados cuyo número de facetas sea superior a veinte. Ya se habla de *El Señor de los Anillos D20*, de *Stars Wars D20*, de *La Leyenda de los Cinco Anillos D20*... ¿Qué tendrá este dado que nos vuelve locos?

Muchos aficionados ven la llegada de este nuevo sistema como una purga del resto de sistemas conocidos. Sistemas que, por otra parte, no han sufrido ninguna lesión que justifique su sustitución, y que dan el buen resultado necesario como para no quedar relegados al banquillo. Debemos tener claro que el que ahora vaya a haber una *LldC D20* no significa que *LldC* clásica deba desaparecer. No van a salir suplementos sólo para D20. Nadie va a retirar los antiguos manuales de las librerías para cambiarlos por D20... espero. La siguiente pregunta que nos acucia es: "¿Para qué diantres necesito yo un juego que ya tengo?" Así, a bote pronto, la respuesta sería: "Para nada". Pero como no todo es tan sencillo, y el movimiento se demuestra andando, pasemos a comentar lo que deparan las 320 páginas de *La Llamada de Cthulhu D20* a aquellos que sepan renunciar a sus prejuicios.

Ambientación

La Llamada de Cthulhu d20, al igual que su homónima "D100", es un juego de rol basado en la literatura de **Howard Phillips Lovecraft**, escritor

que nos legó una obra poblada de fantasía y horror. Los personajes de las novelas y relatos de Lovecraft bucean en un océano de entidades cósmicas cuya comprensión escapa a la mente humana y, en la mayoría de los casos, terminan sus andanzas de la peor manera posible... y esto no significa que *mueran*. Por lo general, la cordura de los "héroes" de H.P. Lovecraft se resiente gradualmente conforme el lector pasa las páginas, hasta el temible e inevitable desenlace. Pues bien, esto es lo que les deparan las partidas de *La Llamada de Cthulhu* a los personajes de los jugadores. Misterio, investigación, horror, terror y, sobre todo, locura. Mucha locura.

Parece lógico imaginar que no todos llevamos un **Lovecraft** dentro y que tal vez no sepamos crear la atmósfera adecuada ni se nos ocurran las ideas necesarias para inspirar en nuestros jugadores el miedo a lo desconocido que nos exige el juego. No derramemos lágrimas todavía; para eso tenemos un fabuloso manual literalmente cuajado de ambientación e ideas. El capítulo dedicado al Director de Juego nos cuenta todo lo que necesitamos saber sobre el arte de la narración, cómo crear la atmósfera apropiada, cómo dotar de personalidad a nuestros PNJ, cómo valernos del escenario, de pistas falsas o de ganchos argumentales. Todo ello rematado por los capítulos dedicados a las Historias y a los Escenarios, donde se nos sugieren posibles adaptaciones de un mismo tema a distintas épocas, desde la actual a la victoriana... pasando incluso por la fantasía épica, cortesía de las páginas dedicadas a las "campanas de D&D con sabor a Lovecraft".

Reglas

Son siete los capítulos se dedican en exclusiva a explicarnos las reglas del juego: el dedicado a la Creación de Personajes, Habilidades, Dotes, Cordura, Combate, Equipo y Magia. Aquí empezamos a encontrarnos términos que sin duda sonarán conocidos para el jugador de D&D. Con respecto a la versión clásica del juego, *La Llamada de Cthulhu D20* incorpora novedades como las dotes (físicas y psíquicas, a diferencia de D&D, donde sólo encontramos las primeras), aptitudes que confieren al personaje la capacidad de realizar proezas increíbles... por un precio. Asimismo, se criba la lista de habilidades tradicional y caen por su propio peso Crédito y Lengua Propia, amén de las relacionadas con el combate (Ametralladora, Arma Corta, Cabezazo, etc.).

Pero empecemos por el principio. Cada personaje dispone de seis características (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma), y una serie de habilidades estrechamente relacionadas con alguna de tales características (Saltar con Fuerza, por ejemplo). Estas habilidades se dividen a su vez en *intrínsecas* (propias del arquetipo de personaje; de este modo, un detective tendría "de salida" Reunir Información, Esconderse, Intimidación, y así hasta sumar una docena de habilidades propias de su profesión) y *extrínsecas*, esas habilidades que tal vez no usemos en nuestro día a día pero en las que, por uno u otro motivo, también estamos versados. La única habilidad que rompe el molde es "Mitos de Cthulhu", irreductible ante el acoso del icosaedro invasor, que conserva su cualidad porcentual para que nunca nos parezca que la Cordura que pierden nuestros personajes es poca. Porque la Cordura, el Patrón Oro de *LldC*, se evapora en la versión D20 igual que en la clásica... si no más. Además de perder la cabeza al encontrarnos con alguna criatura monstruosa o leer algún libro especialmente blasfemo, el acercamiento de la magia de D&D a esta versión coloca al alcance de nuestras manos una lista añadida de conjuros con las que intentar imitar a un sacrosanto paladín cualquiera... y ver cómo terminamos reducidos a una pelota de carne balbuciente a poco que no nos andemos con cuidado.



Tenemos magia y tenemos armas, sí, y también tenemos un extenso capítulo dedicado al Combate. Pero eso no significa que *La Llamada de Cthulhu D20* sea el hermano secreto del *Feng Shui*.

Comparación

Por odiosas que sean las comparaciones, esta vez toca hacerlas, y por partida doble. Habrá quien espere encontrarse ilusionado un D&D ambientado en la época actual, con pistolas en vez de espadas y deidades con sólo un par de tentáculos más de los que guardan el foso de cualquier castillo envuelto en la bruma y venido a menos. Esa persona se llevará un chasco. En *LldC*, los personajes salen de las situaciones complicadas estrujándose la sesera, no a mamporros. Que nadie se deje engañar por la similitud entre las hojas de personaje de ambos juegos.

En comparación con la versión clásica de *La Llamada de Cthulhu*, la versión adaptada al sistema D20 parece más preparada para jugar en la época actual, en detrimento de los años vein-

te o la época victoriana, aunque se mencionan todas las épocas en el apartado de ambientación. Asimismo, la lista de fobias se ha ampliado (¿por qué será?), al igual que el resto del capítulo dedicado a la Cordura. También la lista de equipo está corregida y actualizada, y se recogen muchas más tablas para facilitar la tarea al Director de Juego.

Valoración

A primera vista, el juego no engancha, *encandila*. El atractivo diseño y las espectaculares ilustraciones se encargan de eso. A falta de saber a qué precio saldrá publicado el libro, decir que en un solo manual se recoge información que aparece repartida en los tres libros básicos del D&D, lo que tal vez nos dé una idea de cuál es la relación calidad/precio cuando lo veamos en las estanterías y el maldito plastiquito no nos deje echar un vistazo al interior.

Se han consultado los tres libros básicos de la edición de *Dungeons&Dragons* publicada en nuestro país

por Devir, más su glosario, para que el aficionado español a D&D que desee probar este juego se sienta tan identificado con los términos empleados como se sentiría su contrapartida yanqui... aunque eso signifique seguir peleándose con las libras y las pulgadas, se siente. Para el veterano director o jugador de *LldC*, decir que también se ha consultado la edición de **Chaosium** publicada por **La Factoría de Ideas** para respetar al máximo la naturaleza de algunos pasajes. Y, por último, para todos, celebrar que la edición española de *La Llamada de Cthulhu D20* saldrá al mercado con todas las erratas de la edición americana corregidas, que no eran pocas, y que en los USA han sido publicadas aparte junto con las tablas para el Director de Juego.

Tal vez ni aun así se decidan los más puristas a echarle un vistazo a este juego. Bueno, eso no tiene nada de malo. A unos les gustará y a otros no. Unos lo considerarán innecesario y otros indispensable. Pero eso ya lo sabíamos.

Manuel de los Reyes

Reinos de Kálamar

οοοτ ρλορμδνσμρστκμζπχ
P R E S E N T A C I Ó N

“La creciente población, el nuevo comercio, con los avimohzios, y los demás factores de la historia kalamarana dio a los kalamaranos un gran ímpetu en su expansión. Se abrieron camino rápidamente hacia el norte empujando al resto de los fhokki fuera de O´Par y Dodera, luego hacia el oeste [...]. La expansión de los kalamaranos da comienzo a los registros de la historia de las tierras soberanas”.

—Fragmento Año de los E´Bilosu Doril.

La consolidación de un imperio

Kálamar es un nuevo mundo oficial para “Dungeons & Dragons” en su tercera edición, donde varias culturas humanas compiten en desigualdad de condiciones contra el reino dominante de todo Kálamar, el Imperio, el cual rige su reino e impone su ley sobre las tierras de Tellene, estando este habitado por multitud de razas humanoides, entre ellas enanos, elfos, medianos y gnomos. Los versátiles humanos han ganado la batalla por la colonización de sus continentes, algo que puede variar en cualquier momento pues las hordas de grantrasgos están siempre presentes, además de sus hermanos orcos, gigantes y trasgos entre otros.

Pueblos humanos

Lo más destacable al abrir el libro son los diversos pueblos de raza humana que toman un fuerte papel en el juego, pues anteriormente ningún mundo épico como este les había dado la importancia que se merecen, detallándolos así al máximo posible, siendo este uno de los ejes principales de su éxito. El mundo de Tellene contiene una gran diversidad de culturas: los orgullosos here-



deros del imperio, los kalamaranos, los reservados brandobios, los pueblos tribales Defolhym, los vivaces fhokki del norte, los liberales reanaarios, y los tradicionales y antiguos avimohzios. Todos los pueblos tienen comentadas sus costumbres, aunque algunos de ellos comparten ciertos rasgos étnicos como la religión, lo que hace muy intere-

sante esta faceta del juego, en la cual los jugadores hábiles sabrán sacarle el mayor provecho posible.

Tellene: un mundo por descubrir

El libro de *Reinos de Kálamar* dedica una especial atención a su riqueza temática, convirtiéndose en un básico muy completo en información referente a la geografía y reinos que componen este peculiar mundo de juego. En 5 capítulos que engloban casi una tercera parte de sus 280 páginas, nos son revelados los detalles más importantes de Tellene, siempre a la sombra del imperio de Kálamar. Desde las ricas tierras de Brandobía, pasando por el poderoso Kálamar, los recién formados reinos jóvenes, las desconocidas tierras salvajes, la floreciente bahía Reanaaría y las tierras del sur de Svihozía, todas son retratadas con detalle. La amplitud de diversos escenarios, ciudades y culturas da una jugabilidad y versatilidad a la hora de ambientar una partida en los *Reinos de Kálamar* que hacen de este libro una guía imprescindible para jugadores de D&D tercera edición que quieran un mundo con entidad propia. En las páginas dedicadas a sus reinos todas las ciudades importantes son retratadas una a una, con su cultura, población, breve resumen de su historia, gobierno, economía, ejército, religión, magos y sabios, el siempre presente hampa y los lugares más interesantes de la misma, sin olvidar ciertas notas curiosas, tanto para jugadores como para directores de juego, aunque, a veces, es mejor que los secretos sigan siendo eso mismo.

Organizaciones secretas

El libro también ahonda en las sociedades independientes, en su

mayor parte ocultas de la vista de la sociedad, del épico mundo de Kálamar, convirtiéndose así en fuerzas a tener en cuenta por el poderoso imperio que ve socavar su poder en algunas ocasiones a lo largo de todos los continentes. Desde los alborotadores antimonárquicos pies negros, hasta la misteriosa red secreta de la Salamandra Azul (que tienen como sencillo plan la conquista del mundo) pasando por los Guardianes de la Llama Oculta o la Alianza Dorada. Estas y otras sociedades harán discurrir las mentes dormidas de vuestros directores de juego, sirviendo de gancho para cientos de retorcidas partidas. Temblad.

Lenguas, dioses y otros saberes

El resto de los capítulos del libro están dedicados a dar mayor color y credibilidad a un mundo ya de por sí rico en argumentos, para convertirlo en un clásico de referencia obligada en los próximos años. Los idiomas tienen un papel muy importante entre las gentes de Tellene, y un buen director de juego sabrá sacarle el mayor partido posible a este efecto. La religión también es crucial en el desarrollo de la vida cotidiana en Tellene, además de los cuerpos celestes y el calendario, que le dotan al mundo de la realidad necesaria para que los jugadores acaben empapándose por completo de los *Reinos de Kálamar*.

Y si esto te sabe a poco, nos queda un compendio de ciudades, el siempre presente código del Imperio, aparte de una tabla de países y de ejércitos presentes en todos los confines del mundo.

Y como herramienta definitiva, un excelente glosario con todos los términos que jugadores y directores de juego repetirán hasta la saciedad, una vez que comiencen a jugar en un mundo que deja sus puertas abiertas de par en par para que hagáis volar vuestra imaginación.

Quizás sea ahí donde resida el interés de esta ambientación, pues deja



a un lado la alta fantasía de los Reinos (relativamente, claro está) y nos acerca hacia un mundo más humano, más cotidiano, y puede que más coherente que otros mundos de juego disponibles para "Dungeons and Dragons".

El libro

Nos encontramos ante una maquetación sencilla y bien cuidada, aunque el apartado gráfico no quede a la altura de las circunstancias, pues pocas son las ilustraciones y su calidad bastante irregular.

También ha sido muy criticada la ausencia de las páginas a color que aparecen en la versión americana, pero en mi opinión, tampoco aportaban demasiado como para suponer una auténtica pérdida de calidad. No obstante, esto queda ligeramente sol-

ventado con la publicación de un mapa a todo color que acompaña al libro, suelto, agilizando así su uso en vuestras partidas, además de una buena selección de imágenes también a color al final del mismo.

Poco queda más por decir, salvo que aquel que no quiera disfrutar de este excelente juego es por apego a otros más clásicos, os aseguro que vale la pena el cambio. Es inevitable no hacer referencia a la polémica de los dibujos que reflejan ciudades como Toledo y algunos monumentos históricos de nuestro país. Personalmente pienso que es un acierto, pues así la vivencia de los lugares se nos hará mucho más cercana. Ya no deambularas por Toledo, sino por la imponente capital del Imperio Kalamarano.

José A. Márquez Periano

Fantasia Narrativa

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

[...]“Soy tu defensor. He venido aquí a pesar de las protestas de mi gente. Si se hubiesen salido con la suya, mi hermana Jade Armonioso te habría proporcionado una muerte silenciosa durante la noche”.

[...]“Van a hacer falta algo más que acrobacias para impresionarme, Ma-Ha-Suchi”.

“Si sabes mi nombre, Solar, entonces seguro que sabes también que soy algo más que un acróbata. Ven aquí si tienes ganas de conocerme”.

Y así lo hizo.

En poco tiempo tendremos entre manos la edición española de Exalted, el aclamado juego de White Wolf. Las preguntas que surgen con su llegada son inevitables: ¿será más de lo mismo? ¿Conseguirán la pretendida ruptura con el Mundo de Tinieblas? ¿Tendremos después de bastante tiempo (salvando algunas excepciones) material de calidad? Eso es lo que pretende desvelar este análisis...

Bien, la verdad es que, teniendo en cuenta la trayectoria global del Mundo de Tinieblas, y por otro lado el aspecto gráfico de Exalted (ese estilo pseudomanga que particularmente no me convence en absoluto), la verdad es que tenía pocas esperanzas de encontrarme ante un buen juego de calidad. Sin embargo, una primera lectura provoca una agradable sorpresa. Se trata de un libro coherente (dentro de lo que cabe), con una ambientación más que interesante y un sistema relativamente novedoso. Pero vayamos por partes.

Ambientación

Exalted se sitúa en la Segunda Edad del Hombre. La Primera Edad fue un tiempo de paz y prosperidad, gobernado por los Exaltados Celestiales (hombres bendecidos con poderes otorgados por los propios dioses). Sin embargo, esta etapa de serenidad se vino abajo a causa de la Gran Maldición, una maldición de los enemigos de los dioses que se fue filtrando poco a poco tanto en el mundo como en las almas de los Exaltados. Finalmente, la justicia se trastocó por la tiranía y la paz por la guerra. Esto fue aprovechado por los Exaltados Terrestres (o Vástagos del Dragón, que eran aquellos elegidos por los Dragones Elementales), para usurpar el poder; pues aunque su poder era inferior, su número

compensaba con creces su desventaja. Además contaron con una poderosa ayuda: un importante grupo de Exaltados Celestiales, denominados Siderales. Tras su traición, los Siderales desaparecieron sin dejar rastro.

Fue entonces cuando llegó el Gran Contagio: una epidemia incurable que se cobró nueve vidas de cada diez hombres. Sin embargo, aquí no acabaron las desgracias, pues con la guardia baja por la guerra que sacudía el mundo, también la Buena Gente (las hadas) se quiso aprovechar del momento, lanzando sus huestes a la conquista.

Todo parecía perdido hasta que una simple oficial de los Vástagos consiguió hacerse con el control de los sistemas de defensa del Reino y así devolver una vez más al caos a la Buena Gente. Con esto, la oficial se convirtió en el ser más poderoso del mundo. Se autoproclamó Emperatriz y se dedicó a gobernar con mano de hierro. Durante 760 años conservó su posición.

Sin embargo, hace cinco años todo cambió. La Emperatriz ha desaparecido, y su imperio ha comenzado a desvanecerse. Las luchas internas sacuden sus cimientos y tanto los bárbaros como la Buena Gente se han percatado de este hecho y se preparan para la guerra.

La tensión se palpa en el ambiente, y es en este clima político más que inhóspito cuando reaparecen los Exaltados Solares. No unos pocos, sino un número importante.

Este es el mundo de Exaltado.

Bienvenido...

Sistema

El sistema de que hace uso Exalted es el sistema narrativo modificado, o sea, el sistema de siempre con algunos cambios (ya visto en otros juegos como Aberrant o Trinity) Se tira contra dificultad siete y un éxito indicará que se ha conseguido la tarea a realizar. Un mayor número de éxitos se traducirá en una mejor realización de la misma. En caso de que la tarea a realizar sea especialmente difícil, el Narrador podrá exigir determinada cantidad de éxitos. Por otro lado, cada “10” contará como dos éxitos.

Lo realmente novedoso (dentro del sistema narrativo, pues esta regla apa-



rece en otros reglamentos, como por ejemplo Séptimo Mar) es la inclusión de "Acrobacias". ¿Qué es esto? Pues básicamente una descripción ingeniosa y más o menos brillante de las acciones que llevan a cabo los personajes. Este sistema pretende premiar aquellos jugadores creativos, que más allá del "le pego otra vez con mi espada" tratan de introducirse en la partida, de crear ambiente, y muchas veces incluso de participar en la narración. Así pues, el Narrador, tras oír la acrobacia del personaje ("Lanzo de un puntapié el taburete hacia el que me viene por la derecha, mientras que mi hoja traza un arco descendente hasta alcanzar mi objetivo y descargar sobre él un brillante estallido de energía carmesí."), podrá asignar de uno a tres dados de bonificación a la reserva del personaje.

También en esta línea "cinematográfica" se incluyen reglas para el uso de "extras"; pñs de mínima importancia, carne de cañón fácil de despachar en cuestión de segundos.

Y esto, por citar los puntos más interesantes a primera vista.

Los jugadores interpretarán a los Exaltados Solares: personas normales y corrientes que un buen día se ven imbuidos por el poder de los dioses. Los Exaltados Solares se dividen a su vez en cinco castas, cada una con sus peculiaridades y puntos fuertes y débiles: Alba (señores de la guerra, líderes y caudillos de los Ejércitos Celestiales), Cenit (Reyes-sacerdote, profetas y místicos), Crepúsculo (sabios y artesanos), Noche (señores del sigilo) y Eclipse (diplomáticos y burócratas). No se trata de una vida sencilla, pues se trata de seres de leyenda, de algo tan lejano para los humanos corrientes que pueden ocasionar fácilmente miedo o rechazo debido a sus impresionantes habilidades. Por otro lado, los Vástagos del Dragón cazan a los Solares como si de bestias se tratase. Eso sin contar con la gente que pretender usar y abusar de ellos para sus propios fines.

No obstante, los Exaltados no están indefensos frente a estas amenazas.

Esencia y Mácula

¿Qué es la esencia? Es aquello que mide el nivel de sintonía del persona-

je en cuestión, con las energías mágicas del mundo que le rodea. Mientras que los humanos normales tan sólo disponen de un punto, los Exaltados pueden llegar a disponer de cinco o incluso seis.

La esencia se mide en unidades denominadas motas. Estas motas son las que les van a poder permitir a los Solares el uso de sus poderes o encantamientos. Tales encantamientos fueron enseñados por los dioses a los hombres durante el transcurso de la Primera Edad. Con el tiempo, los Elegidos fueron desarrollándolos y perfeccionándolos, descubriendo otros y enseñándoselos a sus compañeros.

Como ya he dicho antes, los Primigenios (los enemigos de los dioses) maldijeron a los Exaltados. En términos de juego, esta Maldición obliga a cada Exaltado a poseer una Mácula relacionada con una de sus virtudes (una virtud en la que tenga una puntuación de tres o más). Toda Mácula está sujeta a un Límite, a un desencadenante, por decirlo así. Cada vez que esta condición se dé, el Exaltado habrá de realizar una tirada y según el número de éxitos ganará más o menos puntos de Límite. Una vez que éste se traspasa, el personaje estará gobernado por su mácula en la escena siguiente.

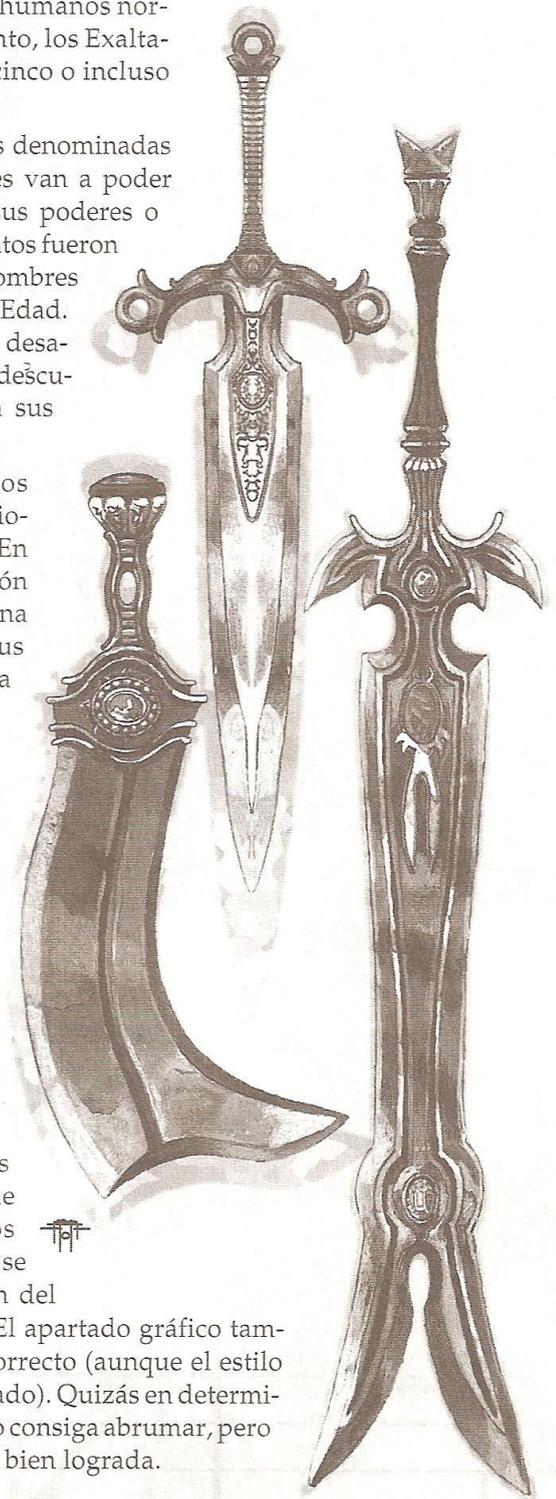
Diseño

La maquetación sigue en líneas generales el estándar del Mundo de Tinieblas; clara y limpia. Unos recuadros de fondo gris o negro se ocupan de ampliar la información del texto o mostrar datos peculiares. El apartado gráfico también se mantiene en lo habitual, correcto (aunque el estilo concreto no me parece el más acertado). Quizás en determinados capítulos la cantidad de texto consiga abrumar, pero en general la edición está bastante bien lograda.

Conclusiones

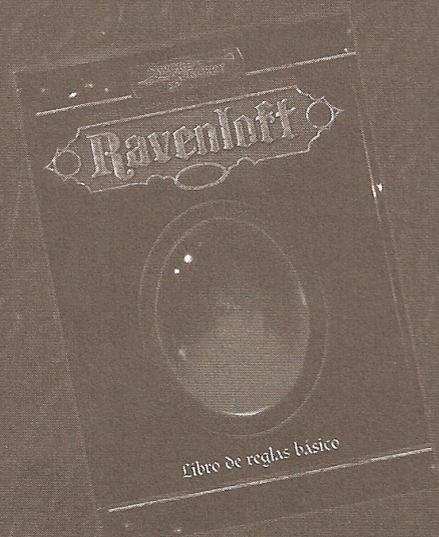
Nos encontramos con un juego que aunque no sea del todo innovador sí que reúne las suficientes características para que no pase desapercibido, sino todo lo contrario. Una ambientación muy cuidada y un sistema sencillo y fácil de dominar (a pesar de que tenga enemigos encarnizados), aderezados con ciertos toques muy jugosos, consitituyen la razón del éxito. No se aleja demasiado de los demás juegos de WW (sigue habiendo castas/clanes/tradiciones, etc. Se trata de personajes poderosos que extraen su esencia/quintaesencia/pathos del mundo que le rodea...), pero aun así, supone un ligero efecto refrescante dentro del Sistema Narrativo.

Vicente García Aguilera



LA FACTORÍA DE IDEAS PRESENTA

UN GRAN CLÁSICO QUE VUELVE
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



Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
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
Cahales, 85, 08109 Barcelona, Spain, Tel: 93 406 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es



EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

**WARHAMMER
40.000**



**"INVASIÓN: VERDICON" REFUERZA LOS
EJÉRCITOS DE LOS ÁNGELES OSCUROS, LOS
TIRÁNIDOS, LOS ELDARS DE ALAITOC Y LOS
REGIMIENTOS DE CATACHÁN.**

**DISPONIBLE A PARTIR
DE OCTUBRE DE 2002**



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 dms@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es



Madrid Nocturno 2003

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ
P R E S E N T A C I Ó N

Un año más las calles de Madrid serán el escenario de uno de los mayores roles en vivo que se celebran en España. Decenas de jugadores de diversas procedencias se reunirán para jugar la Crónica Oficial de La Mascarada en Madrid.

Los Antiguos se ocultan cada vez más mientras neonatos de ambas sectas disputan por el territorio y el poder. Violentas confrontaciones tienen lugar sin que la durmiente ciudad sea consciente. La guerra entre los sicarios de la Camarilla y las fuerzas sobrenaturales del Clan Lasombra alcanza todos los ámbitos: la economía, la política, el orden social... Y parece sólo cuestión de tiempo que la Mascarada que ambos contendientes mantienen salte por los

aires. Cada noche que pasa la urbe parece convertirse en un bocado más amargo, y algunas voces preguntan ya si vale la pena el esfuerzo. Misterios y peligros ancestrales se han revelado cobrándose las vidas de líderes en ambos bandos, pero aún queda mucho más por llegar...

Un rol en vivo periódico y estable es sin duda un aliciente para los jugadores, pero si se añade seriedad y calidad se convierte en un referente

necesario para una afición que intenta que el rol deje de ser algo marginal. En los últimos años Madrid ha sido testigo del interés y entrega de los jugadores, y la creciente comunidad de asiduos a este tipo de partidas es una señal inequívoca.

Un apoyo significativo de material de calidad, regalos y trasfondo, una partida al mes, varios años de experiencia y continuidad son la mejor garantía de diversión para esta nueva crónica.

Tienes la oportunidad de disfrutar de una experiencia nueva y divertida, tomar el papel de uno de los inmortales amos de la noche y disputar por prevalecer en la peligrosa sociedad de los vástagos. Política entre las arpías del Elíseo, refriegas con avanzadillas del Sabbath, incluso oscuros pactos con los temibles Giovanni o seductores Seguidores de Set... Toda una ciudad te abre las puertas, todo un mundo de traiciones te espera, ¿vas a rechazar el reto?

• www.templodehecate.com • www.distrimagen.es • <http://groups.yahoo.com/group/madridnocturno> •

INSCRIPCIONES

Para inscribirte envía esta información a alguna de las direcciones que indicamos más abajo: **Nombre y apellidos, dirección, teléfono de contacto, DNI y fecha de nacimiento.** Una vez recibamos la inscripción y el pago te remitiremos el formulario que necesitas para diseñar tu personaje, y la fecha y lugar de entrega del mismo. El personaje será revisado y lo tendrás listo para la próxima partida.

Apunta también el método de pago que has elegido y la información pertinente, además de tu e-mail si deseas que te enviemos el formulario por correo electrónico.

• **Correo normal:** "Inscripción Madrid Nocturno" La Factoría de Ideas. Calle Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey (Madrid)

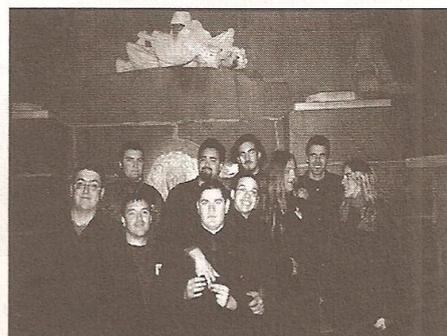
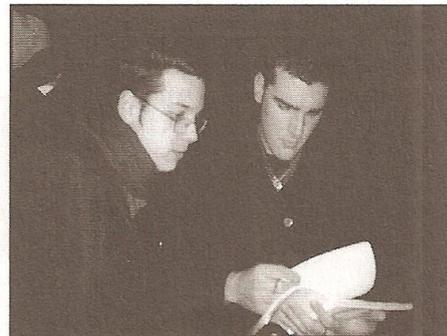
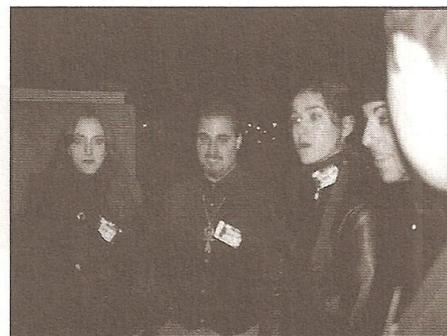
• **Correo electrónico:** rolenvivo@distrimagen.es, asunto "Inscripción Madrid Nocturno"

El coste de la inscripción a la crónica 2002-2003 es de cinco euros, que habrás de abonar antes de recibir tu personaje. A partir de entonces podrás participar en las partidas en las condiciones particulares de cada una de ellas. Para pagar esta inscripción puedes elegir varios métodos:

• **Transferencia o ingreso** a la cuenta 0049-3140-95-2814043054 del Banco Central Hispano a nombre de **La Factoría de Ideas**. Debes indicarnos el concepto del pago (Inscripción Madrid Nocturno y tu nombre y apellidos) y apuntar el número de la transacción en la solicitud de inscripción que nos envías (o adjuntar una copia del resguardo).

• **Giro postal a:** "La Factoría de Ideas. Calle Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey (Madrid)", indica en el concepto **Inscripción Madrid Nocturno**, y tu nombre y apellidos.

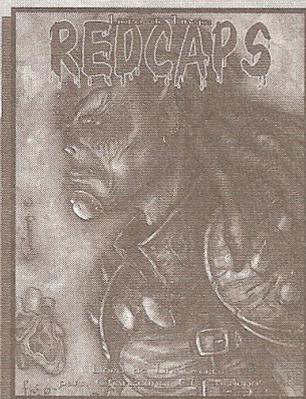
• **Por correo.** Es altamente desaconsejable, pero puedes meter un billete de 5 € en un sobre y enviarnoslo junto a tu inscripción. No nos responsabilizamos de lo que le pueda ocurrir a ese dinero.



NOVEDADES

la factoría

noviembre-diciembre

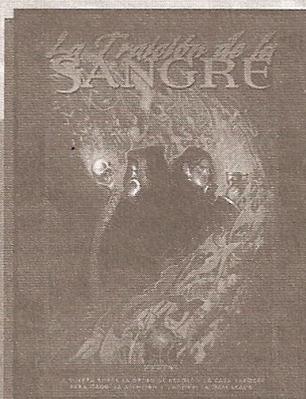


Libro de Linaje: Redcaps

13.71 € • 88 páginas • LF5302

Promo: marcapáginas

Los secretos de los Redcaps están por fin al alcance de todo. Este libro contiene su punto de vista de la historia de la Estirpe, su visión de su cultura, un nuevo tipo de redcap, nuevos Tesoros, Méritos, Defectos...

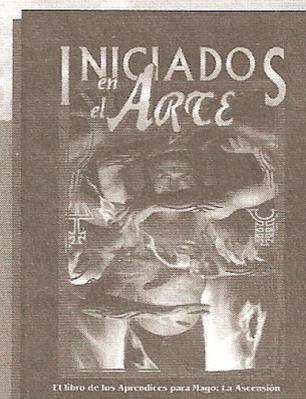


La traición de la sangre

14.70 € • 96 páginas • LF3056

Promo: marcapáginas

Hace siglos, la Casa Tremere se separó de la Orden de Hermes para convertirse en una cámbala de vampiros brujos. En los siguientes años, se asentaron en una paz inestable hasta hoy. Comienza la segunda guerra massasa.

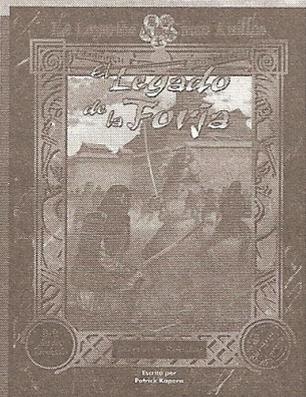


Iniciados en el Arte

13.71 € • 88 páginas • LF3055

Promo: marcapáginas

Una guía para narradores y jugadores que desean incluir en sus crónicas aprendices y acólitos en las artes de la magia. Hechizos, reglas y referencias para comprender mejor la importancia de la formación de los magi.

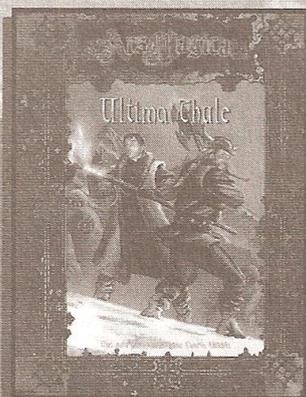


El legado de la forja

10.76 € • 64 páginas • LF557

Promo: marcapáginas

Una apasionante aventura de acero y honor ambientada en la mítica Rokugan. Los módulos de esta editorial, que forman parte de campañas de mayor escala, son bien conocidos por los jugadores de L5A por su calidad y detalle.

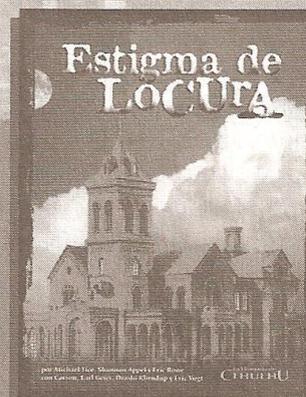


Ultima Thule

18.64 € • 128 páginas • LFAM251

Promo: marcapáginas

Los secretos de la Escandinavia mítica se desvelan en este libro, que permite a los jugadores y directores de juego de Ars Magica 4ª Edición ambientar sus partidas, adaptar sus personajes y crear aventuras en el fascinante norte de Europa.



Estigma de locura

16.96 € • 120 páginas • LF412

Promo: marcapáginas

Uno de los mayores peligros en el mundo de los Mitos no proviene del espacio exterior sino de lo más íntimo de la mente de los investigadores. Tres aventuras y un extenso estudio sobre la locura, sus curas, tratamientos y explicaciones a lo largo del siglo.

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 Holoistic. 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 Aguilón, 28600 Alpedernar del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 62 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dim@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 405 33 65. Tel/Fax: (34) 922 85 91. dmbcn@distrimagen.es

Una segunda oportunidad

000T .XΛ0ΠΙΔVΣΜΧ0TΛΧΜ3ΠΥ

M Ó D U L O

Aventura de *Momia: La Resurrección* de 3 a 5 jugadores. La acción se desarrolla en Roma, no muy lejos de las tierras de la fe, por si llegado el caso los jugadores necesitan recuperar puntos de Sekhem, aunque puede ser ambientada en otra ciudad Europea cambiando el marco de juego por el Narrador con un poco de trabajo. Además recomendamos que los jugadores se repartan 45 puntos gratuitos en lugar de los 15 acostumbrados, pues la partida puede ser algo "dura" para personajes básicos. Es imprescindible el *Momia: La Resurrección*, y aconsejables *Vampiro: La Mascarada*, *El Libro del Clan Setita*, *La Inquisición* y *Momia Segunda Edición*.

I. Antecedentes para el Director de Juego

Heru es un poderoso visir que es mentor de alguno de los jugadores, y que les ha guiado en los últimos meses (es aconsejable iniciar previamente a los jugadores en *Momia* jugando algunas partidas previas para impregnarles del intrincado mundo de las Momias). Heru sobrevivió a la destrucción del Duat y lleva unos meses investigando unas antiguas excavaciones en la ciudad del Cairo, concretamente las ruinas una antigua villa romana, en la que se han descubierto unos manuscritos referentes a una antigua momia que tiempo atrás fue castigada por Horus. El castigo consistía en que el cuerpo fuera momificado en un rito Hekau para atar por siempre el ba inmortal de la Momia a su cuerpo. Los manuscritos encontrados en la casa, viejos fragmentos de papiro, prueban que era inocente de los delitos que cometió, aunque no hay ninguna referencia sobre su supuesta falta, por lo que Horus ha ordenado su liberación.

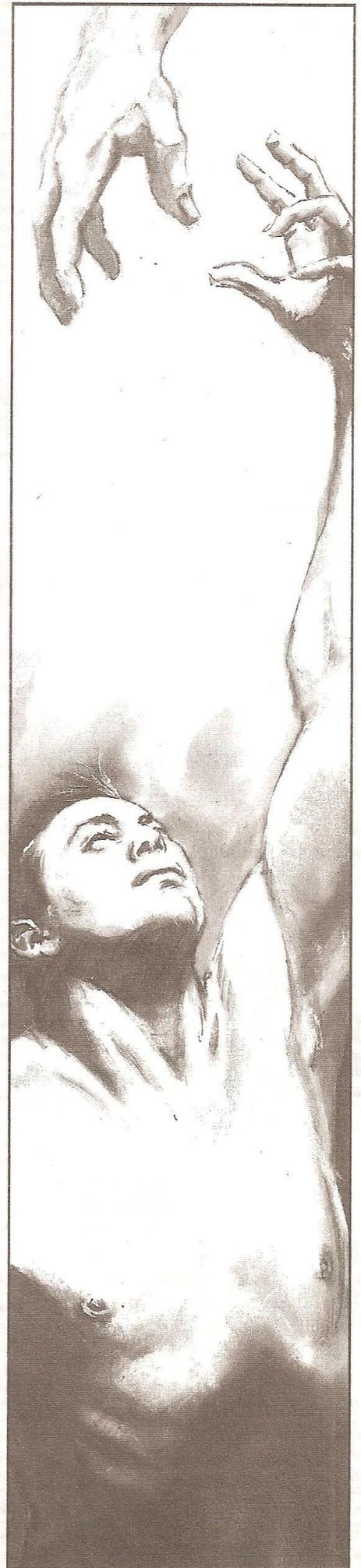
II. Removiendo el Pasado

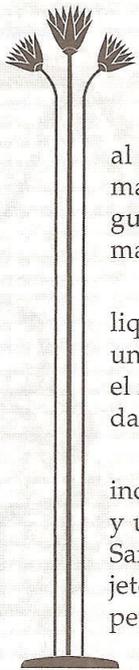
Los jugadores son llamados a través de un espíritu por su antiguo mentor a una vieja iglesia copta en el casco antiguo de El Cairo, una zona de la ciudad oscura y decrepita, donde la pobreza se hace patente en cada esquina. Allí Heru les comenta que ya están preparados para ayudar a Horus en su lucha contra las fuerzas de Apofis y mantener el Maat. Para ellos

tiene su primera tarea, una misión difícil, encontrar el antiguo cuerpo de una momia situado en alguna parte de la ciudad de Roma, cuya pista se perdió en el asedio y el saqueo de la ciudad en el año 410 por los visigodos, guiados por su rey Alarico. Al parecer esta momia se alió con vástagos y pagó su infamia siendo capturado y ajusticiado por los Shemsu Heru. Ahora Horus le ha perdonado y deben encontrar su cuerpo para liberar su ba y para que así pueda reencarnarse de nuevo. Les da una copia de un ritual para liberar su ba (aunque no les servirá de nada, mira la continuación de la aventura).

III. La serpiente se enrosca

Tras preparar el viaje, los jugadores llegan a la ciudad eterna. El modo más rápido es ir en avión, al Aeropuerto Internacional de Roma. Una vez en la capital de Italia, comenzará una labor de investigación para tratar de descubrir y discernir donde fue ocultado el cuerpo momificado del traidor. Para ello pueden utilizar la bibliotecas públicas de la ciudad, realizando tiradas de Inteligencia + Investigación a dificultad 6. Por cada fragmento de información el Narrador debe incrementar la dificultad. Debes tener en cuenta que cada tirada es una tirada de profunda investigación, de al menos 8 horas. Esto es lo que pueden descubrir en las bibliotecas públicas de la ciudad, aunque antes deberían pedir los permisos pertinentes tirando Astucia + Burocracia a dificultad 8 en la embajada de Egipto.





1 La ciudad fue asaltada y saqueada por los Visigodos en el 410 (algo que no desconocían), y gran parte de la ciudad se quemó.

2 El templo de Isis y Serapis no sobrevivió al incendio, aunque se cuenta en un antiguo manuscrito del siglo XII que unos monjes consiguieron recuperar algunas reliquias de sus cámaras.

3 Encuentran un listado completo de las reliquias recuperadas en aquel templo, entre ellos un antiguo sarcófago de oro, dañado en parte por el fuego que ocurrió durante el saqueo de la ciudad aunque no dicen a donde lo llevaron.

4 En el siglo XVI hay una breve nota en un incunable, la cual parece indicar que las reliquias y un demonio encerrado fueron entregados a la Santa Inquisición, y que esta preservó dichos objetos en las ruinas de una antigua villa romana, pero que acabó sepultada por una inundación en el siglo XIX.

5 Encuentran papeles que certifican que la propia Inquisición ha permanecido activa en Roma hasta la actualidad, algo que debería asustar o llamar la atención de los jugadores.

Es posible que tus jugadores busquen otros modos de conseguir información. Dale plena libertad, y ten siempre un mapa de la ciudad a mano para incluir tus propias escenas adicionales si lo consideras oportuno.

IV. Extraños Acontecimientos

Lógicamente durante la investigación de las Momias en la ciudad es posible que en un momento cualquiera de los jugadores pueda hacer uso de alguno de sus poderes. Si esto llegará a ocurrir la Inquisición de la zona se percatará de que algún ser sobrenatural ha hecho uso de sus facultades y no es un vampiro (algo a lo que están acostumbrados), por lo que enviarán un equipo que comenzará a rastrear e investigar a los jugadores, aunque sin llegar a dejarse ver o atacarles, por el momento. Tiradas de Percepción +Alerta a Dificultad 8 en algunos momentos interpretativos dejará entrever a los personajes que alguien les vigila (a través de alguna ventana, alguien leyendo el periódico, en una esquina, un coche que les sigue..., lo dejamos a la imaginación del DJ).

Durante la segunda noche, uno de los jugadores tendrá un encuentro casual con Fabio Corelli, el Sheriff de Cassandra, la príncipe Brujah de la ciudad, a la que no le gusta en que haya otras criaturas sobrenaturales en la ciudad. El encuentro tendrá lugar en algún lugar concurrido (discotecas, terrazas de verano, algún lugar histórico de la ciudad...). El Sheriff se percatará que ese ser es un ser sobrenatural aunque desconocerá su naturaleza. Se aproximará y hablará con él por los motivos de su estancia en la ciudad, haciéndose pasar por un turista despistado. Respuestas vagas y sin sentido llamarán su atención y se marchará para informar a la príncipe.

Durante la tercera noche, otro de los jugadores (alguien que tenga un buen trasfondo en recursos, fama o posición social) será invitado a una fiesta en la embajada de Egipto. En ella conocerá a algunos (NPC (Personajes No Jugadores) de interés:

1 Evelin Fenti [Hija del Embajador Egipcio, una (Bubatsi conocedora de la existencia de las momias. Ver Fichas y Motivaciones de PNJs].

2 Padre Miguel Sotomayor [Cura que trabaja en el registro del Vaticano, viejo inquisidor que observará con atención a los jugadores. El padre Miguel es un Gladius Dei. Si descubre que alguno de los jugadores es un ser sobrenatural los jugadores lo tendrán difícil de ahora en adelante. Ver Fichas y Motivaciones de PNJs].

3 Lord Carl Stanford [Poderoso Matusalén setita que se entero de las pesquisas de Heru para encontrar el cuerpo de aquella momia, algo que ha tenido en cuenta. Ayudará a los jugadores a lograr su objetivo, pues la momia fue momificada con algo que está buscando. Ver Fichas y Motivaciones de los PNJs].

Durante la cuarta noche cuando todos los jugadores se hayan reunido en su refugio serán atacados por un equipo del Gladius Dei, pensando que son vampiros (solo si el padre Miguel Sotomayor sospechó algo durante la fiesta en la embajada), por lo que van armados con estacas y armas de fuego. Entrarán sin hacer ruido (Tirada de Percepción +Alerta a dificultad 8 para percatarse de que acaban de abrir la puerta). Los 4 Gladius Dei huirán si se percatan de los jugadores no son vampiros y utilizan poderes diferentes a los habituales en los vampiros. Ver Fichas y Motivaciones de los PNJs para más datos.

V. Un callejón sin salida

Tras una semana de intensa investigación en las bibliotecas públicas (pues en Internet u otros medios no podrán encontrar absolutamente nada) llegarán a un callejón sin salida, y no hay ninguna evidencia de la existencia de su momia perdida. Además el susto que se han llevado a manos de la Inquisición tendría que ser suficiente para que estuvieran mucho más alertas y perspicaces de todos sus nuevos movimientos.

Al séptimo día Evelin se pondrá en contacto con el jugador del que se haya enamorado para ayudarles en su labor, descubriéndoles su verdadera naturaleza, siempre y cuando no se muestren reacios a su colaboración. Ella es una gran erudita en la historia de Roma y puede concederles diversos permisos para estudiar antiguas ruinas fuera del alcance del público "normal" para encontrar alguna pista que les resuelva algunos cabos sueltos.

V. Explorando la gloria de Roma

Tras indagar en los viejos tomos de la biblioteca de la embajada del Cairo, Evelin encuentra una primera pista. En el antiguo Templo de Roma y Venus se descubrieron recientemente tras una obras de reforma unos viejos jeroglíficos. Además, Evelin ha obtenido unos permisos para investigar dicho edificio durante la noche.

Templo de Roma y Venus. (Antigua iglesia y monasterio de S. Francesca Romana-S. Mbaria Nova). Un viejo templo construido en tiempos de Nerón en año 64 tras el conocido incendio de Roma. En su interior los jugadores se mostrarán algo nerviosos y debilitados por la Fe reinante (-1 dado a todas sus reservas de dados). La iglesia tiene un aspecto oscuro y lúgubre, y del viejo templo romano únicamente sobreviven cuatro grandes columnas rojas en su interior del antiguo templo Romano. Tras acceder a su cela interior los

jugadores encuentran antiguas escaleras de mármol rojo que daban acceso al antiguo foro imperial. En los viejos escalones encuentran un sencillo jeroglífico, ya muy borrado por el paso del tiempo (hará falta hacer una tirada de Percepción + Alerta a dificultad 7), el cual únicamente dice:

“Sekenenre, adorador de Horus, amigo de Castor, el llamado Collat”. Una tirada simple de Inteligencia + Historia a dificultad 9 hará recordar a los jugadores que existe una antigua leyenda etrusca que atribuye la fundación de Roma a un tal Collat, y no a Rómulo y Remo. Si permanecen mucho tiempo investigando en las catacumbas del monasterio (en el que sólo hay muchos monjes enterrados) serán atacados sin mediar palabra por el Sheriff de la ciudad y sus matones si llamaron su atención en el acto anterior. Lucharán hasta que el Sheriff o los matones mueran, en cuyo caso los supervivientes huirán.

ARA PACIS DE AUGUSTO Reconstruido en 1938 a partir de cientos de fragmentos, el Ara es el ejemplo más famoso de la escultura monumental del Emperador Augusto. Para detallarlo a los pj consulta cualquier guía de arte romano. Evelin guía aquí a

los jugadores, por que unos de los Lictores que salen retratados en uno de los murales de este templo es un conocido como Collat. Una rápida ojeada a los murales les hace encontrar a ese tal Collat, el cual lleva una especie de hacha en su hombro (el símbolo de su posición como Lictor). Además, cerca de él, hay un hombre que llama la atención de los jugadores (el tercer hombre por la izquierda). Aquel que tenga trasfondo de Memoria debe tirarla a dificultad 9. El que saque al menos un éxito recuerda ese rostro en otra de sus vidas. Ese hombre es sin duda una momia. Otra tirada de Percepción a Dificultad 8 hace que presten atención al rostro inalterable de una mujer con una mirada casi demoníaca. La reconocen como Livia, la mujer del emperador Augusto (con una tirada de Astucia + Historia, dificultad 6). Esto le dará que pensar a Evelin, de tal forma que el siguiente lugar para ser visitado sea la pirámide de Cestio, un supuesto familiar de Collat.

PIRÁMIDE DE CESTIO La única pirámide romana en pie, tumba de un pretor llamado Cayo Cestio Epulo, construida alrededor del año 14 a. de C. Tras acceder a su interior por un túnel descubren una tumba típicamente nubia (sur de Egipto) que ya no contiene nada. La mayor parte del interior fue robada por los ladrones de tumbas. En

su interior hay restos de viejas pinturas ya completamente borradas o destruidas. Una detenida observación de los restos (Percepción + Investigación a dificultad 6) les revelará lo siguiente, dependiendo de los éxitos:



1 Las pinturas fueron destruidas por golpes de cuchillo. Además hay gran cantidad de polvo rojizo, típico de las catacumbas romanas. Una tirada de Inteligencia más Astucia a dificultad 7 revela que ese polvo puede provenir de las tumbas Pretestato, debido a su característico color).

2 Los cuchillos con los que se golpearon las paredes no eran tales, sino Kopehs, un arma tradicional en el antiguo Egipto.

3 Las pinturas eran sin duda Egipcias, por los escasos restos que quedan en las paredes.

4 Los escasos fragmentos que quedan se trata de algún tipo de proceso de momificación.

5 Una sección de la pared está completamente hueca. Tras golpear en esa parte de la pared liberan a un Wraith que estaba encerrado por el anterior propietario de esta tumba, Karek, un poderoso Capadocio ya destruido muchos siglos atrás por los Giovanni. El Wraith

atacará a los jugadores hasta que salgan de la tumba. Los poderes del Wraith y el ataque queda a discreción del narrador.

Catacumbas de Pretestato

Unas catacumbas de mediados del Siglo I al III después de Cristo, posiblemente pertenecientes a algún terrateniente en tiempos del emperador Balbino. El interior esta completamente decorado con bellos murales y mármoles. La mayor parte de estas catacumbas están sin explorar. Los jugadores comenzarán a recorrer los pasillos y restos de las tumbas buscando algo que les de unas pistas definitivas. Una tirada de Percepción + Callejeo a dificultad 7 les hará encontrar un antiguo sarcófago egipcio, destinado a ocultar a momias malditas o que hayan sufrido un proceso judicial (una costumbre olvidada, salvo por las propias momias). Su interior, por desgracia esta completamente vacío. Al investigar el lugar y no encontrar nada más de interés, se encontrarán con Nefer-



Arid que les preguntará que hacen en sus dominios (Ver Motivaciones de los PNJ's). Una mala respuesta puede provocar la ira de esta poderosa antigua, pero una explicación y una petición de ayuda hará que la Noferatu les revele que afuera les espera una emboscada a manos de la Inquisición y les llevará a otra salida. En caso negativo les atacará un Inquisidor Mayor y cinco Gladius Dei que lucharán hasta la muerte, debido a que el padre Miguel a vuelto a tirar de los hilos.

VI. El final de la búsqueda

Finalmente los Amenti tienen de nuevo las manos atadas, y su investigación no les lleva a ninguna parte. Evelin lamenta profundamente no poder ayudar más a los jugadores, por lo que les recomienda que abandonen la ciudad con las manos vacías. Cuando los jugadores tienen preparadas las maletas para marcharse Evelin llama a uno de los jugadores (su amante más posiblemente) para indicarles que ha oído rumores que alguien ha robado algunos viejos manuscritos en la biblioteca del Vaticano, ante las mismísimas narices de la Inquisición. Cuando van a salir de su refugio, Samuel el Ravnos (Ver PNJ's) les está esperando para venderles lo que ha robado (!;!);, pues sabe por Nefer-Arid que están buscando información sobre ruinas egipcias o algo así, además de que odia a la Inquisición, y los enemigos de sus enemigos son sus amigos. Una suma suculenta de dinero (o convencerle para ayudarles) hará que los jugadores consigan lo que necesitan, una información valiosa: la Inquisición acaba de encontrar unas ruinas en el centro de la ciudad, muy cercana a la Fontana de Treví, en la que se han descubierto unas ruinas de una antigua villa romana habitada por lo que parecía ser un rico comerciante Egipcio, y se han encontrado Momias en su interior...

En cuanto los jugadores llegan a dicho lugar se percatarán que es una casa baja, de dos plantas, la cual se

haya completamente rodeada por 2 furgonetas con cinco hombres de negro custodiando el interior. La forma de entrar en el interior depende de los jugadores, trata a estoscincos hombres como Gladius Dei. En el interior encontrarán una vieja casa italiana, típica pero con el salón hundido en la tierra y un socavón de unos tres metros. En las profundidades del socavón encuentran lo que parece ser unas ruinas de una antigua casa y los restos calcinados de una antigua momia. Tras inspeccionar la Momia llegan a una conclusión, es la persona que estaban buscando, aunque se dan cuenta que el cuerpo, quemado 1500 años atrás hizo que el ba de la momia se liberará. El pj que haya elegido previamente el Narrador deberá tirar memoria a dificultad 8. Se dará cuenta que ese cuerpo es el suyo (el jugador debería ser un Sefekhi o un udjásen). Esta conmoción le dejará absorto durante un par de turnos. De pronto, dos setitas irrumpen en la habitación y atacan a los jugadores con extrañas dagas egipcias. Tras la muerte de los setitas, oirán muchos pasos arriba, y gritos en italiano de más inquisidores. Una ojeada rápida a las ruinas descubren una abertura en una de las paredes que da acceso a un túnel (Los jugadores deberán tirar Destreza + Atletismo a dificultad 6, mínimo dos éxitos, para no quedar trabados). Aquellos que se queden en la habitación serán brutalmente asesinados por una lluvia de balas de los inquisidores. Tras recorrer el pasillo uno de los jugadores encontrará unos viejos canopes en unos columbarios (tumbas romanas) en una pared. En uno de ellos hay un viejo escarabajo ennegrecido, que reconocen como un talismán contenedor para espíritus. Recorridos algunos túneles serán atacados por la Nosferatu, pues han entrado en su dominio una vez más. La Nosferatu tiene las de ganar, y dejará a todos los jugadores y a la Bubatsi incapacitados (aunque alguno de los jugadores pueden encontrar la muerte a causa de los dados). Cuando todos queden tullidos o incapacitados,

reconocerá al jugador elegido por el Narrador (la antigua momia maldecida por Horus) como un viejo amante y comenzará a llorar por lo que ha hecho. Acto seguido, aparecerá el matusalén setita para dar buena cuenta de ella tras un combate brutal, en la que la pobre Nosferatu es literalmente aplastada contra el suelo. El setita recogerá el talismán de la mano de los jugadores no sin antes despedirse diciendo:

"Malditos gusanos, habéis sido de gran ayuda. Nos volveremos a ver, espero. Gracias por el objeto que estaba buscando Sekenenre. Te sacrificaste en aquel estúpido para ocultar de mis ojos y de los míos este poderoso talismán que encierra la propia esencia de Set. Con él mi señor despertará de su letargo y perderéis esta estúpida guerra contra nosotros".

Epílogo

Los tullidos jugadores serán ayudados por Heru que acaba llegar a la ciudad. Tras sanarles se marcharán rápidamente en el primer vuelo hacia el Cairo antes de que la Inquisición les capture o elimine. Como ves la partida no tiene un final predeterminado. Los jugadores pueden tratar ahora de recuperar el amuleto en el propio Cairo de manos de este poderoso matusalén Setita y su progenie. Por supuesto el objeto puede que no funcione y necesite algo más para despertar a su amo y señor, o sencillamente contenga una esencia diferente a la esperada. Una nueva crónica puede comenzar, y las decisiones y acciones de los jugadores ya quedan en tus manos. Otorga a los jugadores 40 puntos de experiencia por haber sobrevivido a esta aventura, y 50 a Sekenenre si ha sobrevivido. Si algún jugador ha interpretado excelentemente otórgale 15 puntos adicionales, pues *Momia: La Resurrección*, es al fin y al cabo un juego narrativo.

Marco Escribá Gómez

Partida dedicada a mis testers: Antonio, Ati, Rafa y Tucho. Ya os dije que la Inquisición era peligrosa.

Galería de Personajes

Karl Stanford (Auténtico Nombre Amenofis III, Matusalén Setita de la 5ª Generación)

Físicos 3/4/4, Sociales 5/6/4, Mentales 4/4/7. Habilidades: Actuar 3, Alerta 3, Pelea 2, Esquivar 4, Empatía 3, Intimidación 2, Liderazgo 5, Subterfugio 5, Etiqueta 5, Armas C.C. 3, Sigilo 4, Finanzas 3, Lingüística 4, Ocultismo 6, Política 4. Disciplinas: Ofuscación 8, Presencia 8, Serpentina 7, Fortaleza 6, Taumaturgia 5, Senda de la Serpiente Interior 3. Virtudes 4/4/4. Senda del Extasis 6, Fuerza de voluntad 9. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Descripción: un hombre de mediana edad, pelo oscuro, ojos castaño verdosos de nacionalidad egipcia de metro sesenta, muy elegante, y siempre intachable.

Sugerencias de Interpretación: Eres el mal. Debes servir a Set en todos sus designios. Motivaciones: utilizar a los jugadores para encontrar el Escarabajo ennegrecido.

Evelin Fenti (Bubasti de Rango 2.) Homínido, Pryio Crepúsculo

Físicos 2 (2/3/4/1), 5 (5/6/9/9), 3 (3/4/4/4). Sociales 2, 3 (3/1/1/0), 5 (6/2/0/5), Mentales 3/4/4. Habilidades: Las que desee el narrador, aunque como mínimo sugerimos Historia 3, Ocultismo 4, Arqueología 4. Dones. Amigo del Erudito, Amigo de los Pobres, Acechar en Silencio, Laberinto de Ratonés), sabia 5, Gnosis 4, Fuerza de voluntad 7. Trasfondos. Los que considere oportunos el Narrador.

Descripción: una bella mujer de pelo largo y negro hasta la cintura, ojos verdosos como los de un gato, piel oscura, y vestida siempre con ropa informal: Facciones muy afiladas.

Sugerencias de Interpretación: Eres simpática, alegre y extrovertida. Te has enamorado de uno de los jugadores durante la fiesta de tu padre, y le ayudarás en todo lo posible.

Motivaciones: Ayudar en todo lo posible a los jugadores.

Inquisidor Mayor (Padre Miguel)

Físicos 3/3/3. Sociales 4/2/2/. Mentales 4/3/4. Habilidades: Alerta 4, Teología 4, Armas C.C. 2, Historia 3, Atletismo 1, Esquivar 2, Ocultismo 4, Liderazgo 3. Fe: 5, Fuerza de Voluntad 8. Virtudes 5/5/5. Humanidad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: La palabra de Dios es Ley. Aquel que la incumple debe sucumbir y por supuesto, las aberraciones sobrenaturales deben ser las primeras.

Motivaciones: Matar a los jugadores si descubres que son criaturas sobrenaturales. Los secretos de la iglesia son de la iglesia.

Gladius Dei Estandar

Físicos 3/3/3, Sociales 2/2/2, Mentales 3/3/4. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Teología 2, Armas C. C. 4, Armas de Fuego 3, Pelea 3, Esquivar 3, Ocultismo 2, Cultura de los vampiros 2. Fe: 2, Fuerza de voluntad 6. Virtudes 2/3/5, Humanidad 8.

Sugerencia de Interpretación: No hables y actúa.

Motivaciones: Destruir a los personajes.

Setitas (10ª Generación)

Físicos 3/3/3, Sociales 3/3/2, Mentales 2/4/4. Habilidades: Pelea 3, Esquivar 3, Alerta 3, Atletismo 4, Armas C.C. 4 (Especialidad Daga). (El resto de habilidades a discreción del narrador). Fuerza de voluntad 7, virtudes 3/3/5. Senda de Tifón 5. Disciplinas ofuscación 2, Potencia 2, Serpentina 2. Trasfondos. Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencia de Interpretación: Ninguna.

Motivaciones: Servir a Set y matar a los jugadores.

Fabio Coref (Sheriff Brujah, 8ª Generación)

Físicos 3/4/4. Sociales 3/2/4, Mentales 2/3/5. - Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Esquivar 4, Pelea 3, Armas de Fuego 3, Armas C. C 4, Etiqueta 2, Sigilo 1, Lingüística 3, Conocimiento de la Ciudad (soma) 2, Cultura de las Cloacas 1. Disciplinas: Auspex 2, Celeridad 3, Potencia 5, Presencia 2. Fuerza de voluntad 7, virtudes 2/2/5. Humanidad 5, Fuerza de voluntad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el director de juego.

Descripción: Un hombre de mediana edad, fornido de pelo rizado, de nariz aguileña, bien vestido, normalmente con trajes negros y corte italiano.

Sugerencias de Interpretación: Eres tranquilo y sincero hasta que te molestan o se muestran ingratos contigo o con la príncipe y en ese momento despierta tu sangre Brujah.

Motivaciones: Ayudar a la príncipe a mantener el orden en la ciudad

Matones del Sheriff

Físicos 3/3/4. Sociales 2/2/2, Mentales 3/3/2. Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 3, Armas de Fuego 2, Armas C. C. 2. Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1. Virtudes 2/2/3. Humanidad 4, Fuerza de voluntad 4. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: Ninguna. Motivaciones: Cumplir las ordenes del Sheriff.

Nefert-Arid. Nosferatu de la 6ª Generación; Chiquilla de Trajano

Físicos 7/4/4. Sociales 3/3/0, Mentales 5/3/5. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 6, Pelea 4, Armas C. C. 3, Supervivencia 3, Sigilo 3, Cultura de las Cloacas 3, Cultura de la Ciudad (Roma), Historia Antigua (Egipto) 4, Tanatología 3. Disciplinas: Animalismo 4, Celeridad 4, Fortaleza 2, Ofuscación 5, Potencia 6. Virtudes 1/3/5. Humanidad 2, Fuerza de voluntad 8. Trasfondos: Los que considere oportunos el director de juego.

Sugerencias de Interpretación: Eres callada y tímida. Una vieja niña saqueadora de tumbas que se convirtió en un monstruo hace más de 1500 años. Reservada en extremo no te fías de nadie, salvo de la gente que te muestra el respeto que tu te mereces.

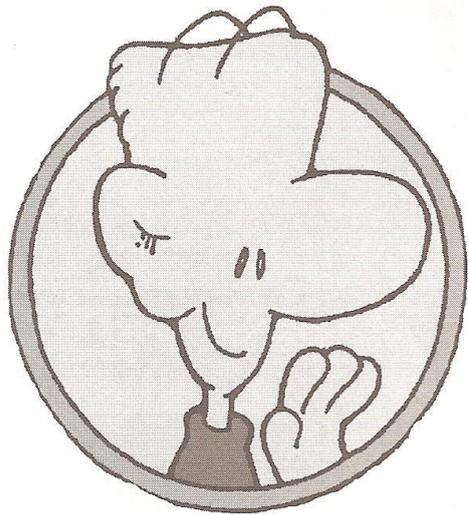
Motivaciones: Defender tu Dominio y no inmiscuirte en los asuntos de los demás.

Samuel El Ravnos, 12ª Generación

Físicos 4/2/5. Sociales 3/2/3, Mentales 2/3/4. Habilidades: Alerta 3, Atletismo 1, Callejeo 3, Esquivar 3, Pelea 2, Subterfugio 3, Armas de Fuego 2, Armas C. C. 1, Etiqueta 1, Historia del Arte 3, Medicina 2. Disciplinas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Quimerismo 2. Virtudes 3/3/4. Humanidad 6, Fuerza de voluntad 4. Trasfondos: Los que considere oportunos el Narrador.

Sugerencias de Interpretación: Eres el más tío más chulo y más malo del mundo, y si pudieras venderías a tu madre por cuatro duros, pues todo en esta vida se puede comprar con dinero.

Motivaciones: Sacar todo el dinero posible a los jugadores, aunque si necesitan ayuda contra la inquisición, habrá que echarles una mano, ¿no?



DORK TOWER

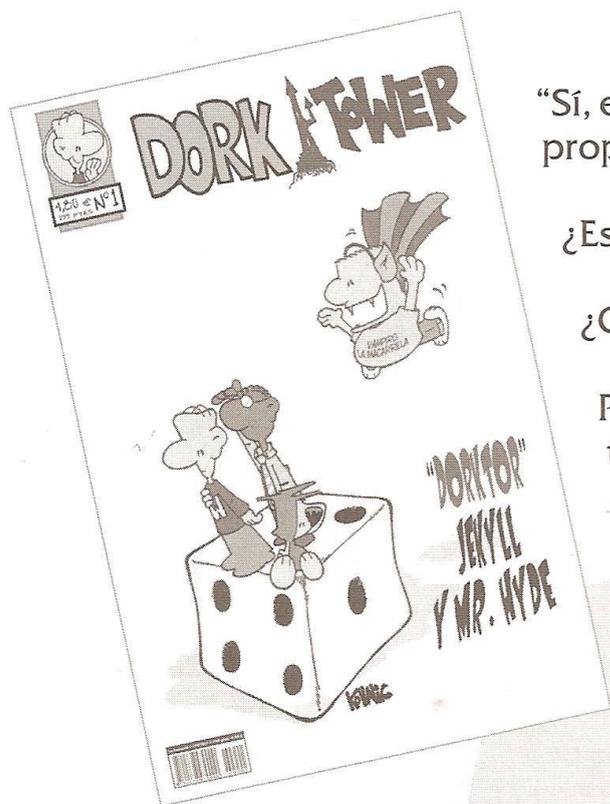
“Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de...”

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

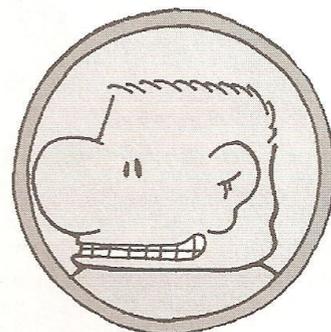
¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

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 apostararía por lo primero...



La genial tira de John Kovalic



Visítanos en www.distrimagen.es

Nueva profesión

000T .X00M0N0U0M0A0T0K0U0Z0N0

A Y U D A

Mu güenos dias tengan utede, fans aserrimos de *Barrio Xino* o meros encuriosíos. La siguiente ayuda supone un hito en la hitoria del rol a nivel internacional pue, por primera vez, los juegos de rol sirven pa hermaná a los afisionaos dambos laos del gran xarco: Sergi Latorre, el autó de *Barrio Xino* y quien eto suscribe, ha entrao en contacto con Nando Osés, diseñadó dalgunos de los juegos de rol mecsicanos má importantes ("*Santo, el juego de rol*" o "*Plaza Garibaldi*", un juego de rol pinche, muy pinche), pa inisiá una serie de colaboraciones mutuas destinás a mejorá y enriquesé nuestras respectivas creaciones. Asin, el amigo Nando a quería contribuí a engrandesé el ya de por si complejo universo barrioxinero con la ayuda de juego caora os presentamos: en ella, se ofrese un nuevo tipo de pejota que, seguro, hará las delisias de los jugadores má frikis (aquí se podría haser un shiste fásil, la verdá). ¡ Ep.pero que lo disfruten, mis cuates!

Introducción

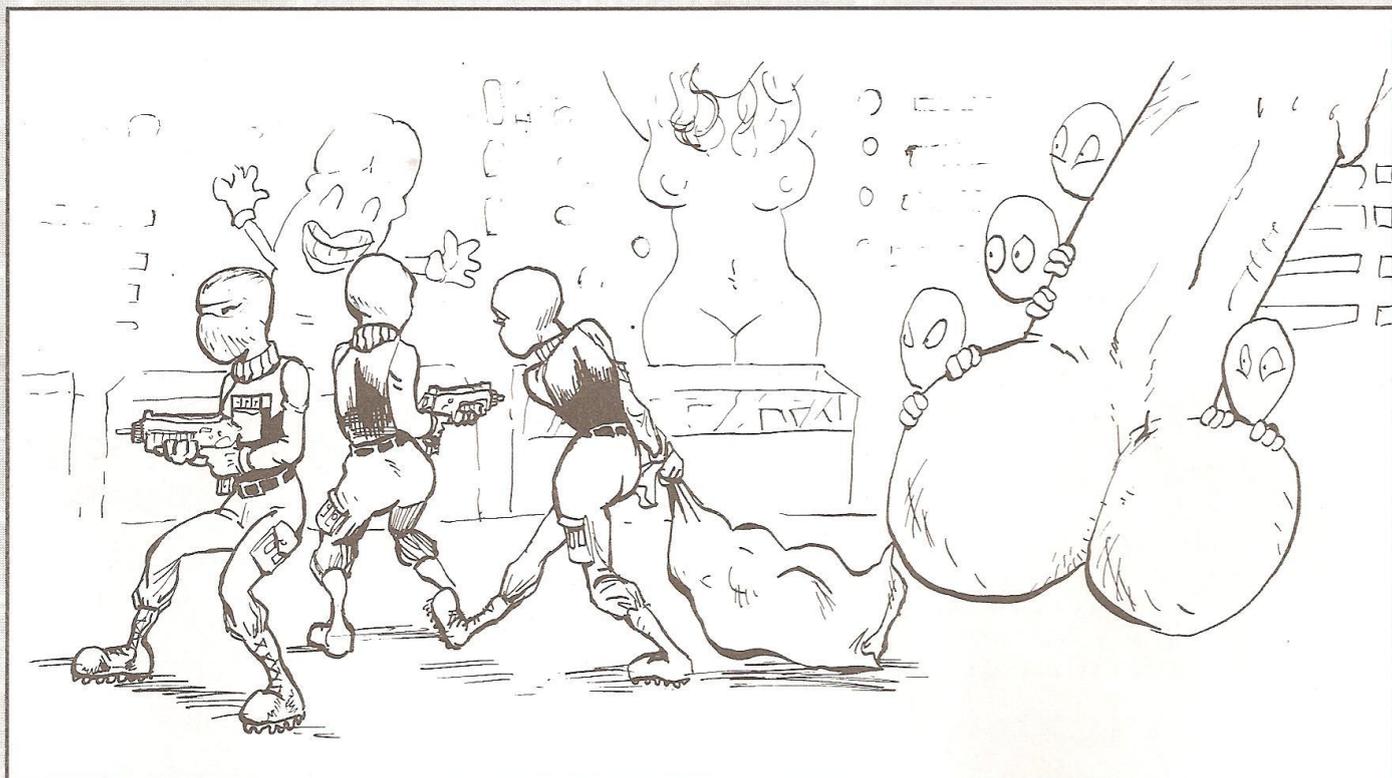
¡Saludos, cabrones! Con esta introducción pretendo no más inisiar en el mundo de los luchadores enmascarados a todos aquellos que lo desconoscan. Resulta que, desde los años cincuenta nomás, en México ha existido una larga afisión por la lucha libre, llegando a arrastrar a masas y masas de enfervoresidos cuates sedientos de sangre a los miles de rings repartidos por todo el país, sobre la lona

de los cuales moles imponentes formadas de músculos, grasa y salvaje ferosidad senfrentan en crueles combates donde todo vale. Y, de entre todos ellos, hay un grupo de luchadores que destaca con lus propia: los luchadores enmascarados. Hombres que adoptan como símbolo la máscara que portan, siguiendo con ello una larga tradición de nuestra pátria que inisiaron grandes heroes como el Zorro (antes de convertirse el muy pinche en californiano), el Coyote, el Cha-

rrero de las calaveras y tantos otros esforsados luchadores de la libertad, que prefirieron conservar el anónimato en un gesto de modestia que les honra. Son sus máscaras quienes les identifican y dan nombre y, así, encontramos entre ellos a Santo el enmascarado de plata (el más grande luchador que jamás haya repartido galletones en un ring), Blue demon, Mil Máscaras, Superzan (este yo creo que, en realidad, era un traidor que ayudaba a los villanos), Tinieblas, El Rayo de Jalisco, El Médico asesino, La Sombra Vengadora, el Fantasma Blanco, Huracán Ramirez, el Tigre Enmascarado, Neutrón... y muchos más que nos dejamos en el tintero. Todos ellos se convirtieron pronto en símbolos del heroismo y superación personal del pueblo mexicano, que veían en ellos a los héroes que todos deseáramos ser. Tamaño éxito no podía pasar desapersibido para las productoras sinematográficas, que pronto inisiaron el rodaje de sientos y sientos de películas protagonizadas por tan ilustres luchadores...

Los luchadores en el sine

...que fueron un absoluto éxito. Básicamente, el argumento de todos estos filmes era el siguiente: una amensasa se sernía sobre la humanidad, y el luchador o luchadores de



turno acudían para presentar combate. La amenaza podía ser, desde una invasión extraterrestre, a la presencia de monstruos tales como Drácula, Frankenstein, la momia, el hombre lobo, un científico loco... y enanos. Sobre todo, enanos. Amenazas todas ellas a las que los luchadores se enfrentaban sin quitarse ni por un instante la máscara o los leotardos plateados-fosforito. La polla, oye. Y todo ello, adherido por espectaculares y realistas combates de lucha libre. Sin trampa ni cartón, cabrón.

Algunos pedantes con ínfulas de sinefilo enteradillo han dicho de ellas que son muy malas y chapuseras, pero cotas tan altas de diversión, carcajadas y jolgorio entre un público entregado no las han conseguido nunca otras películas escritas expresamente para haser reir (el problema es que la intensidad real de las películas de luchadores era provocar terror y emoción entre el público, pero... ¿lo bien que te lo pasas?).

El santo contra los barrioxineros pendensieros

Y presisamente en esto consiste la siguiente ayuda para *Barrio Xino: un juego de rol chungo*, mu chungo. En la inclusión de una nueva profesión para la creación de un nuevo tipo de Pejota: el luchador enmascarado. El jugador tendrá la posibilidad de ponerse en la piel de uno de estos esforsados luchadores, combinación harmónica de profesional del ring, actor sin demasiado tiempo para ensayar y superheroe defensor de la justisia. Para ello seguiremos los siguientes pasos:

- Debemos, en primer lugar, encontrar un nombre; este debe ser rimbombante e impactante, tal como "Culebra el estrangulador", "Calavera Sonriente", "Supermask Nogales"... más arriba se han ofresido ya los nombres de algunos luchadores famosos, que pueden servir de inspiración a futuros luchadores del bien. No es necesario concretar el nombre real del ciudadano que se esconde tras la máscara, pues sus identidades siempre permanecían en secreto y no se quitaban la máscara ni para ir a la recámara de baño...

- A continuación, deberemos diseñar la máscara que portaremos: co-



lor, forma, posibles adornos y/o símbolos... estos han de tener relación con el nombre del luchador (aunque, pensándolo bien, tampoco es que sea algo que haya preocupado demasiado a los luchadores presedentes...).

- Características: la obtención de los grados de características se hará normalmente, teniendo en cuenta que la Fue y el Agu mínimos deben ser 7.

- Habilidades: Habilidades atléticas, Deportes (lucha libre), Lansar, Ostias, Reflejos, Alevosía y nocturnidad (son capaces de esconderse, de noche, vestidos con brillantes trajes de llamativos colores).

Esta noche hay combate

El Señor Polisia y los jugadores no deberían olvidar que tales pejotas son luchadores de wrestling, por lo que, durante la partida, deberían describir con detalle las posibles presas y combates que lleven a cabo, y no limitarse a restar Puntos de Resistencia (se aconseja documentarse para comprobar la amplia variedad de llaves y golpes que existen). Como mi colega español es bastante perro y creo que no introdujo reglas de combate referentes a

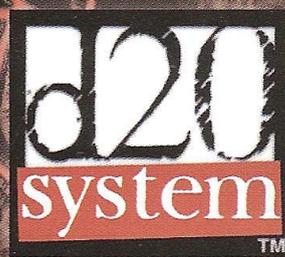
presas, llaves y luxaciones, aquí va una de cosecha propia:

- Cuando un luchador trate de realizar una presa sobre su objetivo, realizará una tirada sobre su grado de Ostias. En caso de éxito, el atacado tendrá derecho a una tirada de Reflejos (u Ostias, pero solo para defenderse) y, si falla, el luchador atrapará e inmovilizará a su contrincante (útil en caso de combates por parejas ya que tu compañero puede, mientras tanto, ir metiéndole viajes al pobre cabrón). Además, por cada turno inmovilizado, el atacante puede decidir si tan solo inmoviliza o trata de romper los huesos de su oponente. En caso de optar por esto último (o sea, siempre), el atacado perderá 2 P.R por turno. Para mantener la presa, atacante y atacado deberán tirar por Fue cada turno, y quien obtenga el mayor grado de éxito gana: si es el atacante, la presa continua; si es el defensor, la presa se rompe. Una luxación funciona exactamente de la misma manera, pero sobre una extremidad (piernas y brazos, normalmente). En caso de aguantarse la presa sobre la extremidad durante dos turnos, la víctima pierde tantos P. R como grado de éxito de la última tirada de Fue, y su extremidad queda inutilizada hasta que resiba auxilio médico (otro Pejota puede tratar, con Primeros auxilios, de volver los huesos a su sitio... bajo su responsabilidad, claro).

El rayo sanguinario contra los directores de juego dementes

¿Y qué hasen luchadores enmascarados mexicanos en el universo Barrioxinero? Pues luchar por el bien y la justisia, claro. Al fin y al cabo... ¿Quién ha dicho que en Barrio Xino no puedan apareser, para terror de sus inofensivos (je) ciudadanos amenazas del calibre de vampiros espaciales, extraterrestres subterráneos y, sobre todo, enanos? El mejor consejo que podemos dar a Directores de Juego y jugadores en busca de inspiración es que traten de visionar tan divertidas y demenciales películas. Diversión en estado puro y festival asegurado. ¿Qué te paresen muy malas? No seas hijo de la gran chingada, cabrón.

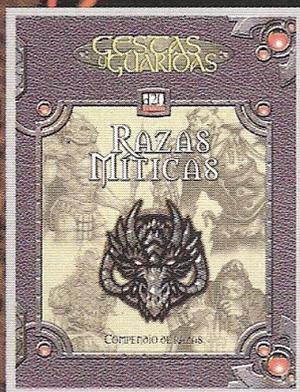
Sergi Latorre y Nando Osés



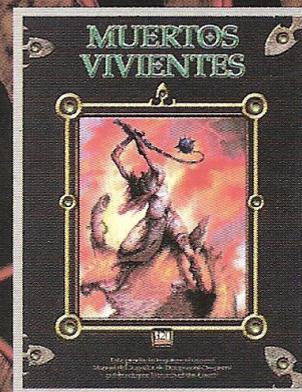
Los mejores suplementos para Tercera Edición



Fiery Dragon
Más allá de toda razón



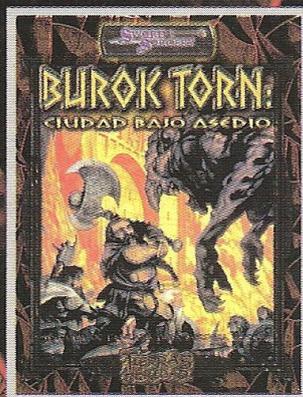
Fantasy Flight
Razas míticas



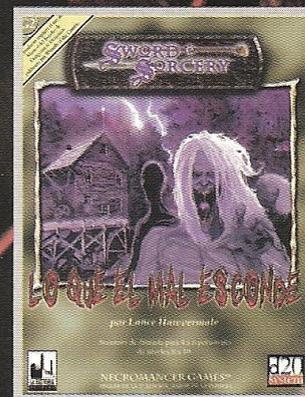
AEG
Muertos vivos



Malhavoc Press
Pensamientos que matan



Sword & Sorcery
Burok Torn



Necromancer Games
Lo que el mal esconde



FANTASY
FLIGHT
GAMES



MALHAVOC PRESS



SWORD &
SORCERY
STUDIOS



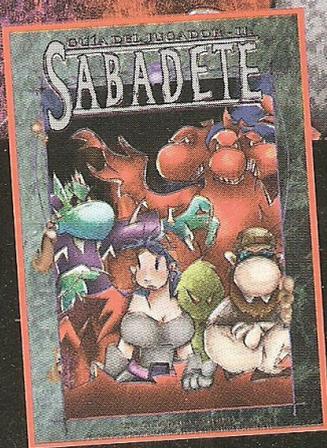
Visítanos en www.distrimagen.es



Las pesadillas andan sueltas

GUÍA DEL JUGADOR - II:

SABADETE



En la Guía del Sabadete podás encontrar toda la información de los clubes del Sabadete, los colegas del Papa Alejo I: Disciplinas, habilidades, clubes...

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2002 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

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

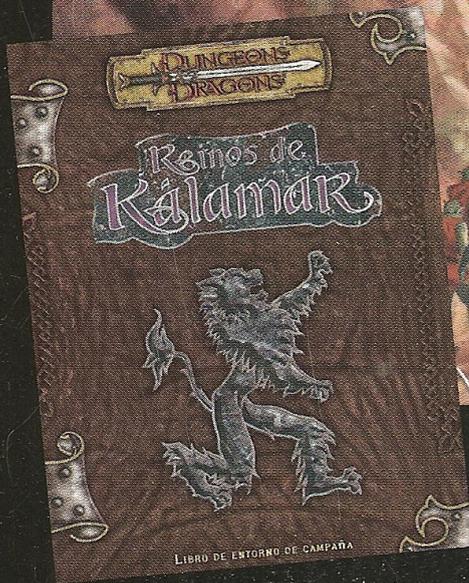
Si quieres unirme al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoo.com

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



¡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 ahito 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.

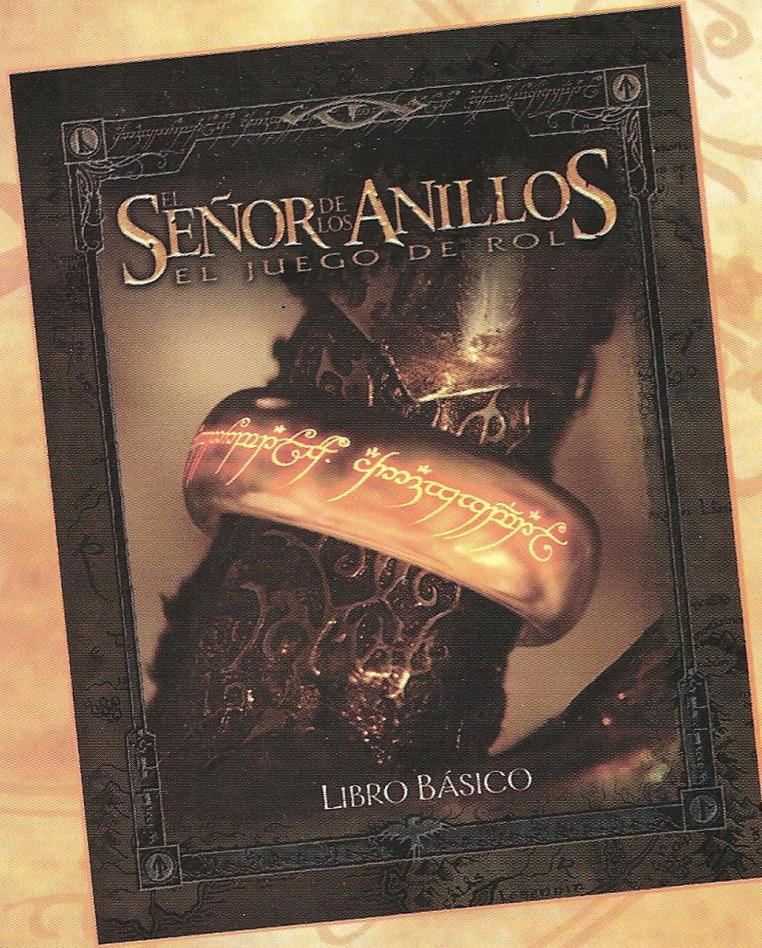
Reinos de Kálamar detalla la historia de los pueblos y naciones de Tellene. Desde las profundidades de la misteriosa jungla de Vohven hasta la vasta sabana de los señores de los caballos en Drhokker, el libro describe cada reino, raza y rasgo topográfico. Este enorme suplemento contiene nueva información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



Visítanos en www.distrimagen.es

EL JUEGO MÁS ESPERADO

Repleto de diseños y fotografías,
algunas inéditas, de las películas



Más de 300 páginas en color con
todas las reglas necesarias para jugar

EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO




NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.distrimagen.es