

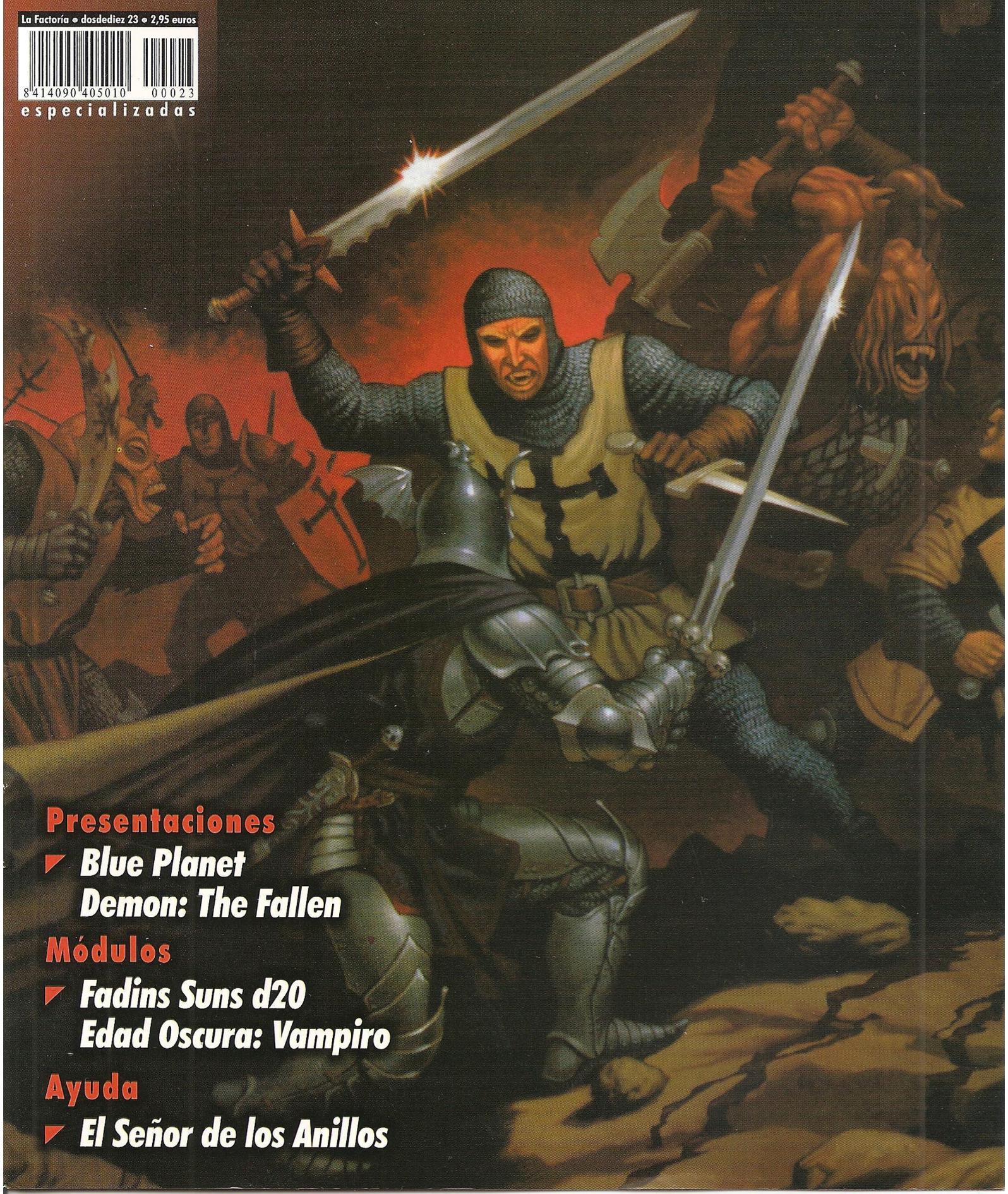
dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 23 • 2,95 euros



especializadas



Presentaciones

- ▶ **Blue Planet**
- ▶ **Demon: The Fallen**

Módulos

- ▶ **Fadins Suns d20**
- ▶ **Edad Oscura: Vampiro**

Ayuda

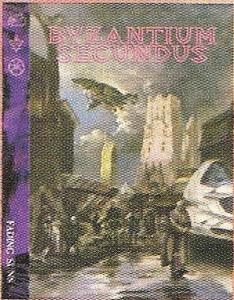
- ▶ **El Señor de los Anillos**

FADING SUNS D20



LF204

BYZANTIUM SECUNDUS



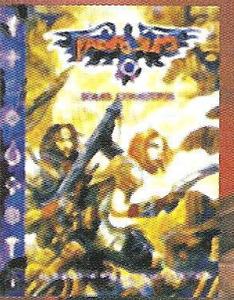
LF275

PANTALLA DEL DJ



LF202

FADING SUNS

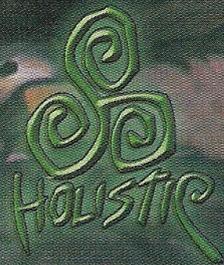


LF201



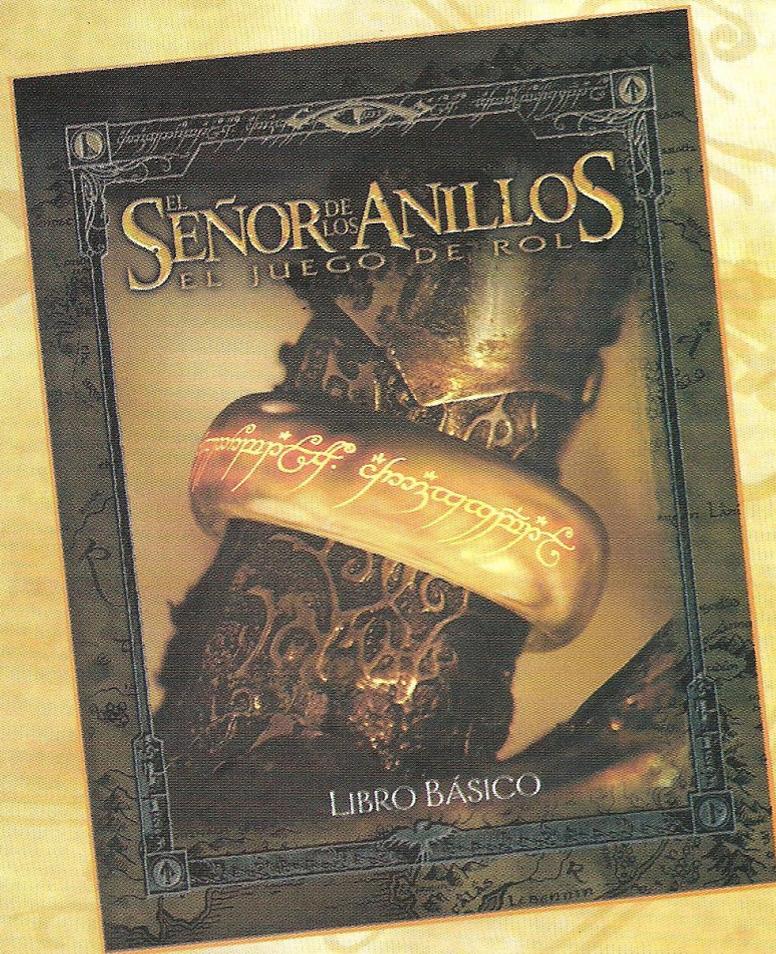
EL JUEGO DE ROL DE CIENCIA FICCIÓN

FADING SUNS



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

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

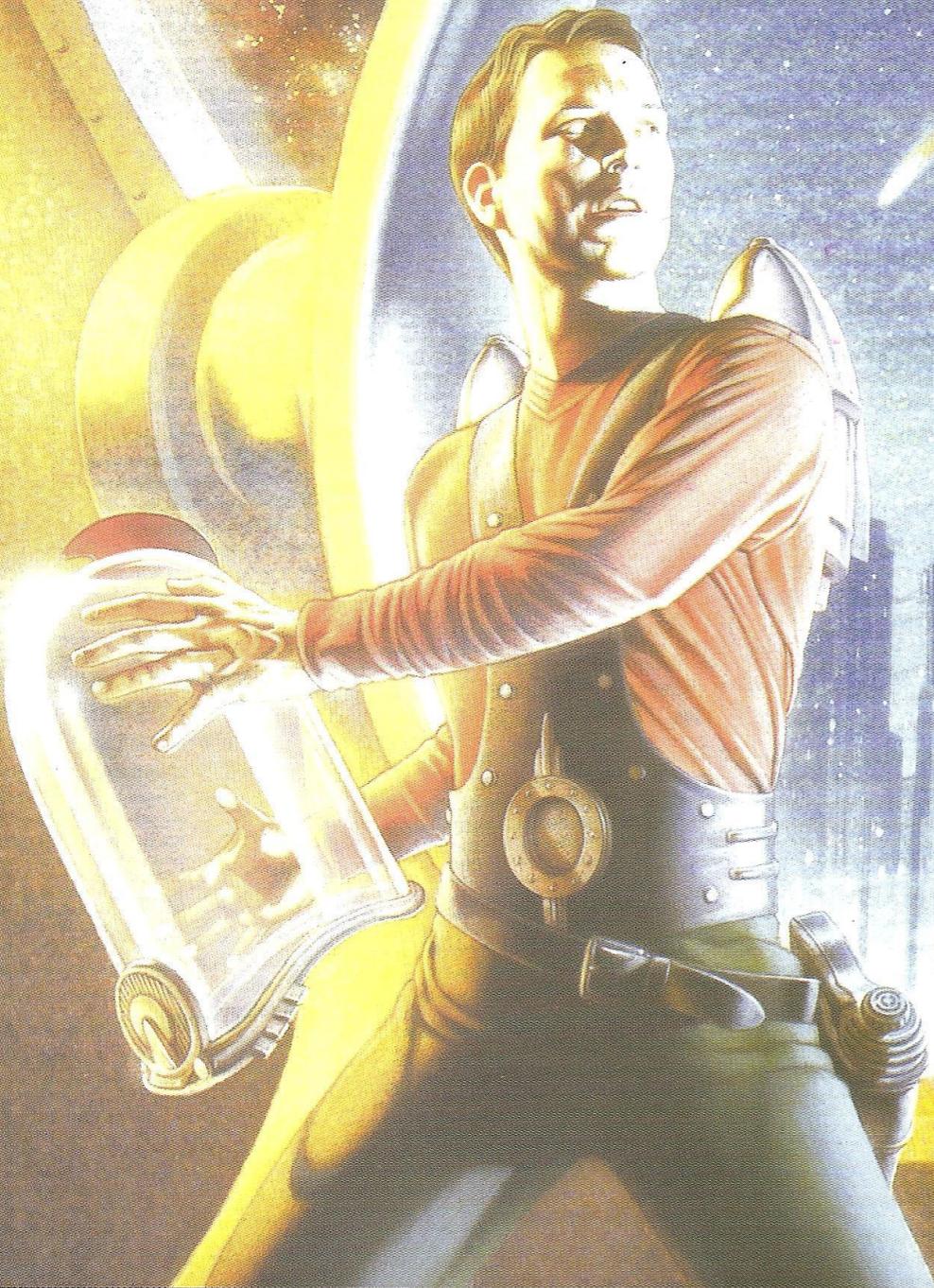


Ilustración: Douglas Klauha - L09

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

HILARION 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



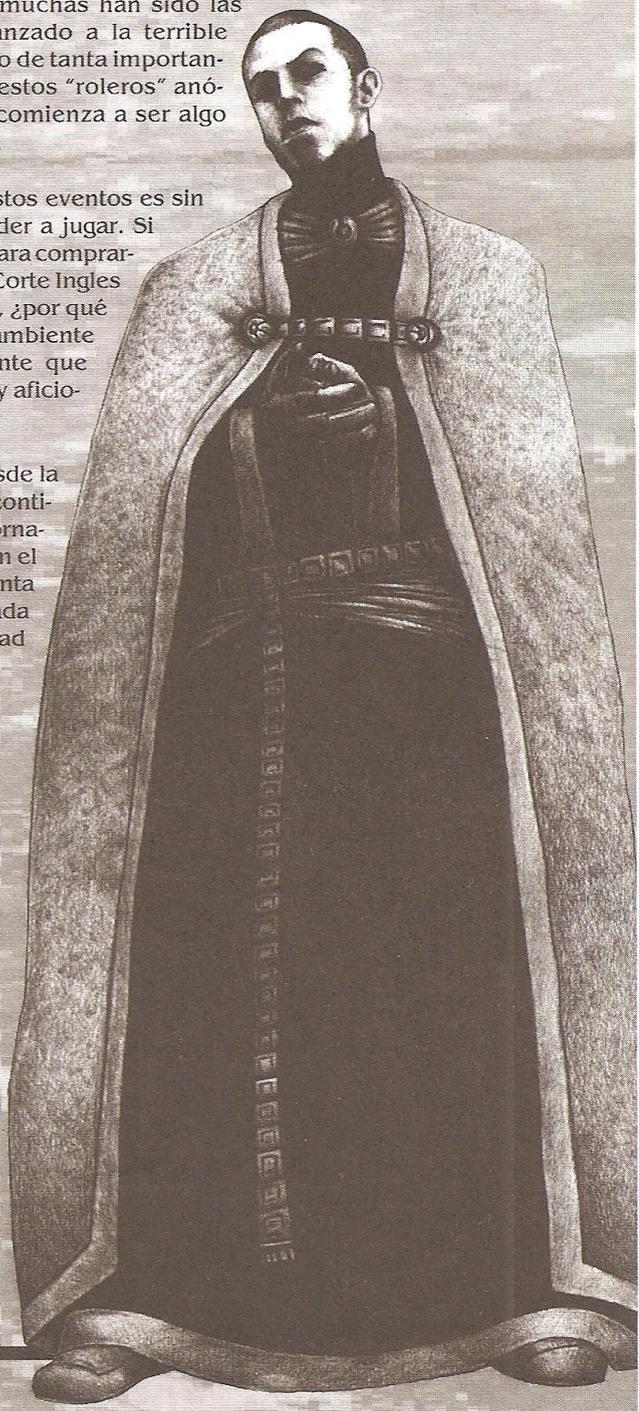
EdiRol

Hoy día, el rol sigue siendo algo misterioso, oscuro y con mala imagen, debido en su mayor parte a los actuales medios de comunicación, que una y otra vez atacan. ¿Es qué por jugar somos asesinos en potencia? Nuestro hobbie es a fecha de hoy algo aún "raro". ¿Es que todo es mala prensa?

Afortunadamente aún existen las tradicionales Jornadas de Rol, que difunden este mundillo allá donde se celebren. Desde Galicia, pasando por Barcelona y Andalucía, muchas han sido las asociaciones que se han lanzado a la terrible misión de organizar un evento de tanta importancia, y gracias al esfuerzo de estos "roleros" anónimos, el rol, poco a poco, comienza a ser algo normal, cotidiano y cercano.

La otra clara ventaja de estos eventos es sin duda la posibilidad de aprender a jugar. Si has tenido el valor suficiente para comprarte un juego de rol en Fnac, El Corte Inglés o en una tienda especializada, ¿por qué no aprender a jugar a él en un ambiente distendido y rodeado de gente que comparte tus mismos gustos y aficiones?

En resumidas cuentas, desde la 2d10 os animamos a que continuéis con la celebración de Jornadas, que se han convertido con el paso del tiempo, en herramienta indispensable para acercar cada vez más la afición a la sociedad española. Gracias.



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Pujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
David Baños Expósito
Marco Escribá Gómez
Vicente García Aguilera
Nando Osés
Manuel de los Reyes
Javier Salazar
Vicente Salazar
Mariano Torres
Antonio Ugalde
Weber
Sergio Nombela
Miriam Estrada
Ignacio Díaz
Carlos Lacasa
Sergi Latorre
Laura López
Carlos Montalvo
Miguel Ángel Olmos
Marcelino Andrade

Portada Bajo la Negra Cruz
© White Wolf

Corrector de estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Baños Expósito
Javier Fabuel Fernández

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda de Rey, Madrid
Teléfono: 91 388 98 98
Fax: 91 388 91 40

Depósito Legal: M-31670-1995
ISSN: 1133-6242

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid), CP 28500. Teléfono 91 8704585

Internet: www.distrimagen.es
E-mail: factoria@distrimagen.es

Sumario

Noticias	07
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Fanpiro	14
Dork Tower	16
Novedades	17
La Saga de la Sangre	25
Presentación Blue Planet	26
Presentación Edad Oscura	28
Presentación Demon	30
Módulo Fading Suns d20	33
Módulo Edad Oscura	37
Ayuda a SDLA	42
Madrid Nocturno	44

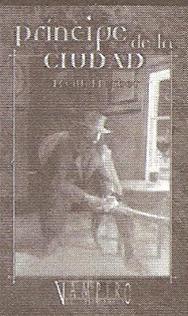
Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *D&D* es © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos* y *7º 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.



¿Qué peligros
acechan en
las sombras?

Descúbrelo en las últimas novelas
de la Colección Mundo de Tinieblas

PRÍNCIPE DE LA CIUDAD



CAZADOR Y PRESA: VAMPIRO



CAZADOR Y PRESA: JUEZ



CAZADOR Y PRESA

CAZADOR
LA VENGANZA

VAMPIRO
LA MASCARADA

Visítanos en www.distrimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

Ya podemos decir, sin posibilidad a equivocarnos, que el Sistema d20 se ha hecho un hueco más que notable en nuestro mercado. Y gracias a él podemos disfrutar de grandes clásicos con un sabor claramente nuevo, como el *Fading Suns d20*, o el mítico *La Llamada de Cthulhu* o el bombazo, *Star Wars d20*.

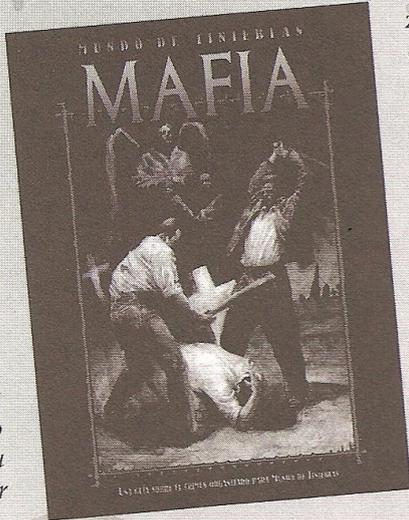
Y si esto fuera poco, ha aparecido ya *Exaltado*, un excelente juego de *White Wolf* publicado por *La Factoría* que está dando mucho de que hablar, y es que ha barrido en Estados Unidos, y en España parece que va por el mismo camino. ¿Esto es superable? Cada vez es más difícil, pero parece que las editoriales han hecho esta vez los deberes...

Nacional

La Factoría de Ideas

Aunque parezca mentira, la Factoría no se pone colorada ante la avalancha de títulos que tiene preparada para los próximos meses, algo que es bueno para el mercado, pero sobre todo, para nosotros, los aficionados.

Comenzando con su línea de *Mundo de Tinieblas*, encontramos un auténtico bomba-



zo, la publicación cercana (si no ha aparecido ya) del *Vampiro Edad Oscura*, que irá acompañada en breve de su *Pantalla*. Para *Vampiro La Mascaramada*, aparecerá *Sacrificio de Sangre*, un suplemento imprescindible para los amantes de Taumaturgia que ve aumentado su repertorio con esta guía. Pero eso no es todo, si crees

que lo sabes todo de *Vampiro*, podrás ver si tu afirmación es cierta con la *Enciclopedia Vampírica*, un compendio de datos y nombres de tu juego de rol favorito, donde vienen desvelados muchos y peligrosos secretos de los caínitas, ¿estás preparado para leerlos? Los Archimagos de *Mago La Ascensión* son por fin retratados en *Maestros del Arte*, un glorioso suplemento para estos semidioses que doblan la realidad con su simple pensamiento. Para *Cazador*, *La Venganza* nos llega *Guerra Santa*, un suplemento que nos presenta cómo los cazadores de las criaturas del *MdT* preparan su guerra contra las criaturas de este lúgubre mundo una y otra vez. Los hijos del *Ensueño* de *Changeling*, ven por fin publicado su libro de Aliado con *Encantados*. Para finalizar, veremos publicado un suplemento necesario para descubrir un factor vital en el *Mundo de Tinieblas*, la *Mafia*.

Siguiendo con los juegos de *White Wolf*, se prevé la publicación cercana de uno de los primeros suple-

mentos para *Exaltado*, un básico que ha sido un completo éxito entre los aficionados, *El libro de los Tres Círculos* será el primero de una larga lista de suplementos que saldrán en castellano.

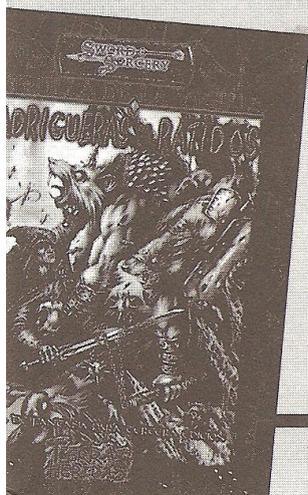
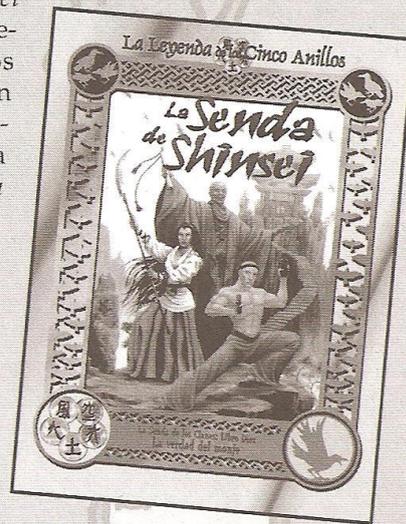
Para el *Arte de la Magia*, o sea el *Ars Magica*, aparece *Herederos de Merlín*, una guía que nos detalla la magia céltica en el ambiente de este maravilloso juego, además de descubrir parte de los misteriosos secretos de la tierra de Brumas, Inglaterra.

Siguiendo la línea de *Leyenda de los Cinco Anillos* surgirán en breve unos interesantes suplementos, como son la esperada *Senda de las Naga*, y la *Senda del Shinsei* que redondea (una vez más) el maravilloso mundo de Rokugan. Para la versión occidental de *Leyenda de los Cinco Anillos*, 7º Mar nos relatará en *El Colegio Invisible* todos los detalles de la intrigante sociedad de exploradores de Theath. Y último libro de Nación verá pronto la luz, *Ussura*.

¿Y qué tenemos para *La Llamada de Cthulhu*? Parece ser que tendremos que seguir esperando la aparición de suplementos para el Sistema d20, pero para su versión tradicional disfrutaremos de *Guía de Nueva Orleans* y *Tierra de Nadie*, dos interesantes guías. La primera nos describe la ciudad cuna del Jazz y el segundo nos dibuja como sería el mundo de *La Llamada* en la Gran Guerra.

Y para terminar el afamado sistema d20. Tenemos dos interesantes aventuras para jugadores intrépidos de alto nivel, *Madrigueras de los Rápidos* (que además es una interesante guía de estas peculiares criaturas en *Tierras Heridas*), y *Cubiles del Terror*, donde el terror psicológico será el desafío que tus jugadores deberán superar.

Y el oscuro mundo de *Fading Suns d20*, nos viene cargado de jugosas y buenas novedades. Una de ellas es la primera guía de criaturas alienígenas para este juego, *Vorox*, los peligrosos mercenarios de la galaxia. Además tendremos la suerte de ver publicada la primera *Guía Imperial*



Opinión

ROL PARA LA SOCIEDAD

Recientemente han aparecido en el mercado dos juegos, el Capitán Alatraste de Devir y El Señor de los Anillos de La Factoría. Aparte de lo interesante de su ambientación, lo que más nos interesa es el interés que pueden despertar en el público no rolero. Más importante que tengan un revolucionario sistema de juego es que una persona que no haya jugado en su vida y atraído por el "perfume" de la licencia se acerque al juego. Creo que ambos productos, cumplen esas expectativas. Son a todo color, con una maquetación excelente y texto claro. Mucho ha cambiado la forma de entender esto desde "El Señor de los Anillos" de JOC, con el que tantos empezamos y tantos líos nos hacía en la cabeza. Es otra forma de ver un producto, en vez de contentar únicamente a los jugadores habituales, dando por sentado muchas cosas que dan los juegos de rol, aquí se explica todo al detalle, con sencillez y eficiencia. Una compra ideal para regalar, ya que los propios libros son por sí mismos, una delicia visual. Para mí, estos dos juegos logran un objetivo que el D&D 3^o no consiguió. D&D es un juego interesante, pero que dista mucho de mi concepto de juego para iniciarse, la necesidad de tres libros, con apenas ambientación, cosas como los Ataques de Oportunidad o la enormidad de su magia (sin olvidar las Dotes) hacen que una idea muy simple se complique. El Señor y el Alatraste prefieren centrarse en ambientaciones de éxito y un sistema que distrae muy poco la atención de lo que pasa. En fin, que demuestran de una forma perfecta lo divertido e interesante que es el rol. Y el Alatraste es de producción nacional. Para que luego digan que aquí no sabemos hacer nada. Toma ya.

César Ayala

Píldoras

de aquí

- La película de Mortadelo y Filemón ha sido un gran éxito. ¿Veremos pronto un juego de rol basado en los personajes de Ibáñez?

- ¿Para cuándo algún suplemento del juego de rol de El Capitán Alatraste? Se echa en falta algo más de material para nuestras partidas...

- Una pregunta interesante es saber cuándo publicará Devir los nuevos libros de D&D (versión 3.5). Podrían ser un regalo excepcional para las siguientes navidades.

- Se oye algún rumor sobre la próxima publicación de un suplemento para el juego Épica Kinki de La Factoría de Ideas. ¿Cuánto tardará en aparecer?

de allí

- Paramount Pictures está estudiando la posibilidad de producir una trilogía de películas basadas en el antihéroe más peculiar de toda la historia: Elric de Melniboné. Aquí huele a aprovechar el tirón provocado por la saga de El Señor de los Anillos.

- Cada vez queda menos para que salga la versión 3.5 de los manuales básicos de D&D. Grandes cambios y una profunda revisión que hará aún mejor el primer juego de rol de la historia, aunque los fans empiezan a levantar voces en contra de ellos. ¿Estrategia de mercadotecnia, o necesidad de hacer mejor al juego?

de *Soles Exhaustos*, comentando los feudos Hazat y Al-Malik.

Y por si todo esto fuera poco, veremos en nuestras tiendas habituales nuevas novelas para los lectores inquietos, la segunda novela para *Cazador*, y las segundas partes de *Warcraft y Diablo*, ¡¡¡por fin!!

Ediciones Crom

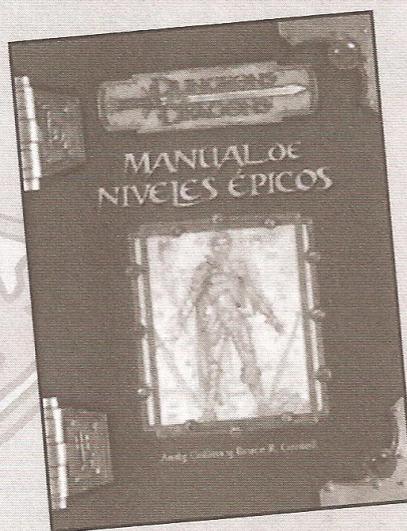
Los chicos de QuePunto han vuelto a cambiarse de nombre, y esta vez, amparados bajo el nombre de **Ediciones Crom**, nos han presentado algunas novedades para sus líneas de juego más habituales como *Sefarat* (una guía de judíos para *Aquelarre*), la segunda edición del clásico *At Terra Mare*. Además nos han presentado dos curiosos proyectos, *Arena, Cenizas y Sangre* (una mini guía para el juego de Superhéroes Inc) y dentro de poco aparecerá la novela, *Ichar*, que parece ser el prelude de un nuevo juego de

rol. Seguid atentos a vuestra 2d10 para no perderos ningún detalle.

Devir

Devir Iberia prepara algunos suplementos muy esperados por los fans de *Dungeons & Dragons*. El primero y más importante (y que ya está en las tiendas) es el *Manual de los Niveles Épicos*, en el que podrás llevar a tu personaje por encima del límite de nivel 20; todos aquellos que quieran forjar el destino de sus personajes, podrán hacerlo con las dotes, habilidades, hechizos y clases de prestigio que aquí aparecen. También aparecerá *La Quinta-esencia del Clérigo* (una guía con multitud de información). Para "Reinos Olvidados" verán la luz *Fe y Panteones*, una guía que describe más de 140 dioses del

mundo de más éxito de D&D, o *La Marca Argénte*, una interesante aventura para jugadores de nivel medio. Pero el suplemento que marcará la diferencia será el *Tomo de la Vil Oscu-*



ridad, en el que veremos detallados montones de personajes malvados, junto a sus dotes y hechizos, para dar así más vida a todos los enemigos que aparezcan en tu campaña... si es que los malos no son tus jugadores.

Pero lo mejor ya está aquí: *Star Wars d20*, completamente a color, un juego que dará mucho que hablar, y que a la postre confiemos en que la espera haya merecido la pena. La edición del libro no tiene nada que envidiar a la del original (incluso el papel es casi igual), y además, por si lo hemos dicho, es la edición revisada que salió el año pasado. ¿Piensas que no pega la ambientación de Lucas Arts con el Sistema d20? Pues empieza a leerlo, y seguro que cambiarás de opinión.

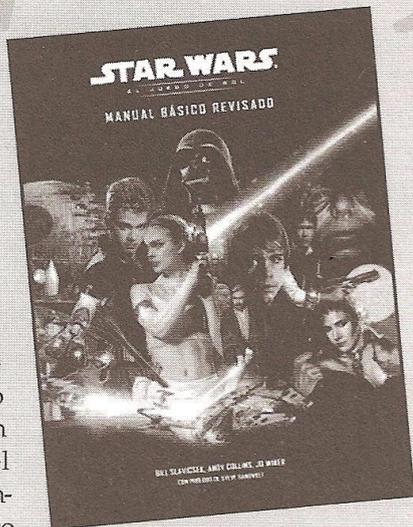
Edge Entertainment

Nuestros amigos sevillanos proponen una interesante cantidad de suplementos para los próximos meses. Para *Zombie All Flesh Must Be Eaten* aparece el esperado *Libro de los Zombies*, que nos permitirá añadir cientos de reglas nuevas para nuestros enemigos en este juego, además de poder llegar a jugar con nuestros eternos antagonistas. Para *Heavy Gear* aparecerá *Domínio Meking*, el cuarto libro de Liga. *Llora*, un nuevo suplemento para *Unknown Armies* aparecerá en breve, siendo una interesante aventura para peculiar juego. Y la novedad más destacada, será el lanzamiento del básico *Over the Edge, Más Allá de los Límites*, un curioso juego de rol sobre las conspiraciones surrealistas, muy parecido a las series *The Outer Limits* y *Amazing Histories*, que dará mucho, mucho que hablar. Seguid atentos a vuestra revista, 2d10.

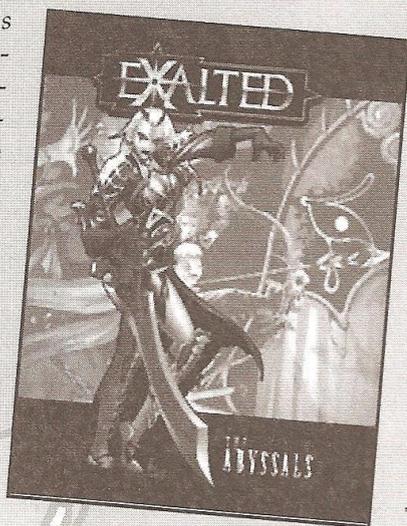
Internacional

White Wolf

Como siempre, muchas novedades por parte de los chicos del lobo blanco para marzo y abril del 2003. Para empezar nos deleitan con el *Werewolf: Dark Ages* (como su propio nombre indica, revisión del suplemento ya publicado para "Vampire") y *Dark Ages Clan Novel: Lasombra* (otra de sus incontables novelas de clan) para su flamante línea de la Edad Oscura.



En la línea para "Vampire: The Masquerade" nos encontramos con *Counsel of Primogen* (un libro que nos detalla las funciones de las primogenituras en la sociedad vampírica); para "Victorian Age" tenemos *Victorian Age: Companion* (típica guía del jugador, de la que cabría destacar la descripción de los intereses de los vástagos en los asuntos mortales, y el capítulo que describe la tecnología del siglo XIX) y *The Wounded King* (novela basada en la época victoriana, en la cual dos poderosas vampiresas deberán intentar parar la locura del príncipe Mithras).



Para "Werewolf: The Apocalypse" solo dispondremos de *Revised Tribebook: Silent Striders* (obviamente, una revisión del libro dedicado a los Caminantes Silenciosos).

"Mage: The Ascension" también tiene una novedad para esta temporada, el *Dead Magic 2*, en el que nos describen tradiciones mágicas ya muertas, sitas en lugares tan dispares como Australia, Filipinas o Escandinavia.

@...en@
@l@red@

Foros oficiales

• Los nuevos lanzamientos de La Factoría de Ideas vienen acompañados con novedosos y prácticos servicios en la página web de www.distrimagen.es. Un interesante trabajo de recopilación de documentos con ayudas, hojas de personaje y módulos. Pero sobre todo, lo que aquí nos interesa son los foros. Sí, cada una de las nuevas líneas viene acompañada con el suyo propio. Así, hace ya algunos meses, pudimos disfrutar del foro de El Señor de los Anillos (www.distrimagen.es/sdla), al que se le fueron uniendo los de Fading Suns D20 y Edad Oscura (www.distrimagen.es/rol/fs y www.distrimagen.es/rol/edad oscura, respectivamente) y posteriormente los de Exaltado, Cthulhu sistema d20 y Elric (www.distrimagen.es/rol/exaltado, www.distrimagen.es/rol/cthulhud20 www.distrimagen.es/rol/elric). Estos foros oficiales son, sin duda, una gran herramienta para todo aficionado a sus respectivos juegos.

Navegando

• Antes de nada, subsanar una errata del último número. Se trata del buscador BuscaRol, sin duda el mejor buscador de webs roleras en castellano, cuya dirección correcta es www.buscarol.com

• Si todavía no la conoces, no te pierdas detalle de la web oficial de Edad Oscura, donde podrás ver las próximas novedades y descargarte un montón de ayudas, módulos y avances de los libros de la Factoría. Un sitio imprescindible para todo aficionado a la Edad oscura. www.distrimagen.es

Los aficionados a "Demon: The Fallen" también tendrán dos opciones más de gastar sus euros en *Fear to Tread* (cinco aventuras que pueden ser jugadas por separado o como parte de una crónica, basadas en la caída de las Puertas del Infierno) y *Ashes & Angel Wings* (primera novela de la *Trilogy of the Fallen*)

Por último, los aficionados al "Exalted" podrán contar con *Exalted: The Abyssal* (jugoso suplemento que nos presenta a los infames Abisales, permitiéndonos entre otras cosas escogerlos como personajes jugadores)

Alderac

Alderac ha reducido drásticamente su producción de libros, y para marzo y abril solo nos traerá una novedad para sus líneas de juegos de rol, concretamente para su juego de conspiraciones secretas y espionaje "Spycraft". En dicho suplemento, *Fixer & Pointman Class Guide*, podremos ver trasfondos y reglas ampliadas para crear cualquiera de las dos clases de personajes que el título menciona.

Aparte, y ya sin tener que ver con el rol, destaca la publicación de su *Legend of the Five Rings Encyclopedia*, el cual pretende ser un tratado del JCC de L5R, centrándose en la Gold Edition.

Wizards of the Coast

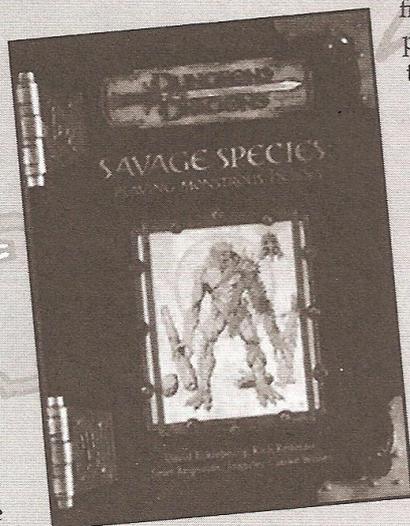
Para "Dungeons and Dragons" la editorial nos trae *Treachery's Wake* (novela de una serie en la que pretenden narrar las aventuras de los personajes que aparecían como ejemplo en los libros de reglas de la 3ª edición), *Arms and Equipment Guide* (revisión de un viejo clásico del AD&D 2ª Edición, con descripciones ampliadas del equipo del básico y muchas más opciones) y *Fiend Folio* (otra vuelta de tuerca al compendio de monstruos del D&D, pero esta vez centrándose en bestias malignas como demonios y similares)

Para el mundo de "Forgotten Realms" sacan otra novela, *Lord of Stormweather and Windwalker*.

Para finalizar sacarán al mercado *Ultimate Alien Anthology*, para "Star Wars D20", suplemento casi imprescindible para conocer todas las razas que pueblan ese famoso universo (en principio dicen que más de la mitad del material del suplemento es completamente nuevo, así que promete)

Atlas Games

Durante la primavera del 2003 Atlas Games no parece tener ningún libro en cartera para poder disfrutar de él, lo que da a pensar que o bien están preparando algo gordo o han decidido moderar mucho su producción.



Iron Crown

Tampoco contamos con ninguna novedad de Iron Crown para esta temporada, y es que parece época de vacas flacas...

Decipher

Aparecen dos novedades por parte de Decipher para estos meses, y una se la lleva la línea "Star Trek", con *Starships* (un compendio muy solicitado por todos los trekkies, el cual nos describe las naves del universo de Star Trek, incluyendo planos esquemáticos y toda la parafernalia para hacer

de este un suplemento interesante). La última de ellas es una nueva caja introductoria a los juegos de estrategia basado en su juego de rol del "Señor de los Anillos". Esta caja básica llamada "The Two Towers" incluye todo lo necesario para jugar la batalla del Abismo de Helm... una interesante novedad, sin lugar a dudas.

Fantasy Flight Games

Esta editorial sí ha retomado fuerte el ritmo durante esta primavera, y nos trae bastantes productos (en comparación con su producción normal, claro). Para su serie D20 "Legends & Lairs" nos traen *Sorcery & Steam* (suplemento en el que pretenden mezclar un mundo de fantasía épica con el steampunk, más o menos lo que pretende Privatter Press con su "Iron Kingdoms") y *School of Evocation* (otro libro dedicado a profundizar en cada una de las escuelas de magia, solo que en esta ocasión seguramente será el libro más vendido... ya sabéis, bolas de fuego, golpes de rayo...)

Por otro lado han decidido arriesgar y sacar un nuevo mundo para D20, "Midnight", el cual nos trae una ambientación de fantasía oscura en la que la mayoría de las razas están condenadas a la extinción o la ruina y los personajes jugadores deberán traer la luz entre tantas tinieblas. Además del básico anuncian el lanzamiento de *Against the Shadow*, una especie de guía del jugador para esta ambientación (clases de prestigio, más hechizos, dotes... lo normal en estos casos, vamos).

Fe de erratas

Ante las quejas de una tienda sobre los precios expuestos en esta revista, queremos decir que ésta no es una guía de precios, sino una mera muestra de los diversos libros que se encuentran disponibles en el mercado español.

Si en algún momento véis que en la 2d10 pone un precio de un libro y que el dependiente de la tienda en la que lo vais a comprar os dice otro, entonces el dependiente tiene razón. Es nuestra culpa, y aceptamos la errata.

Y, por favor, no llaméis ladrones por ello a los trabajadores de la tienda, por que todos somos humanos y nos equivocamos, y por que parece un poco tonto que luego la tienda nos llame para quejarse por ello. Parecía algo obvio que no somos una guía de precios, aunque da la impresión que nos equivocábamos. Pedimos perdón a aquellos que hayamos podido importunar por el precio erróneo de un libro en la 2d10 n°21, en donde pone el precio del libro *Aventuras Orientales* debería decir 39 euros y no 24,95 euros. Lo sentimos.



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.

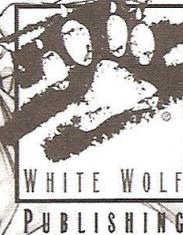
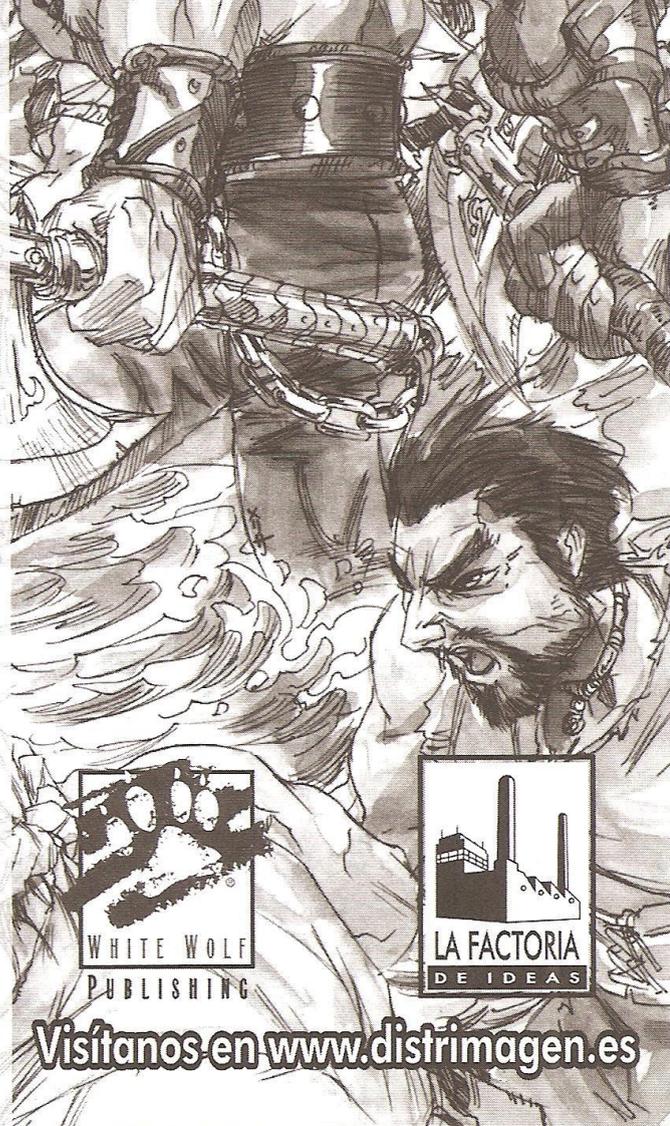
Durante milenios, la Emperatriz Escarlata mantuvo su puño cerrado alrededor de la garganta del mundo.

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

La Llamada de Cthulhu

d20 system

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.

Escrito en el lenguaje de James White y Sandy Petersen

La Llamada de Cthulhu
El Juego de Rol

Monte Cook
y John Tynes

LJCT 001



Visítanos en www.distrimagen.es

WURZA

en

Dosdediez



Tutor Vampírico llega al número uno de las más buscadas

El nuevo traje de Bude

Parece que **Wizards** quiere arreglar asuntos pendientes con el mejor jugador de la historia de Magic, que está bastante cabreado con el resultado final de la carta que le permitieron diseñar para que apareciera en *Embestida*. De fuentes directas nos llegó la información de que el **Káiser** no asistió este año al Invitacional por considerar la carta demasiado floja (así como por el hecho de que se jugara en el ordenador), y no por las razones escolares que adujo.

Sin poder arreglar ya el desaguisado en cuanto al texto de la carta, la ilustración no ayuda precisamente. Todo el mundo percibe que es horrible, así que **Randy Buehler** anunció que se imprimirá una versión con ilustración alternativa que reemplazará al *Erial* premium como recompensa en el programa Magic Player Rewards.

Esto, que no es más que un parche para la gran metedura de pata de Wizards, no hace más que encender otra polémica: ¿quién quiere que le llegue a casa un apuesto Hechicero azul, por muy dibujo nuevo que tenga, en vez de un *Erial* premium? Casi mejor que no toquen nada...

Warhammer 40K

A mediados de noviembre apareció la nueva colección para este trepidante juego, llamada *Verdicon*. Para celebrar esta aparición se realizaron el fin de semana del 17 y 18 los torneos de presentación en un montón de Mundos Colmena por toda España. Estos tenían por inscripción un mazo y un sobre de la nueva expansión, y se repartieron 25 cartas promocionales entre todos los asistentes, siendo todo un éxito de participación y juego.

La siguiente expansión, el Asedio de Malogrim, apareció a finales de enero trayendo consigo a los esperados Ángeles Sangrientos, así como el atractivo Culto a Slaanesh, y otras nuevas facciones, así como cartas para las ya existentes. De nuevo se celebraron un montón de presentaciones a lo largo de nuestra geografía.

Ya sabéis, para no perderos ni una, informaos en www.pandoraprime.com y www.distrimagen.es.

Movimiento en Internet

Parece que la era dorada de Apprentice va tocando poco a poco a su fin. Varios problemas se acumulan en el código del ya vetusto programa: la incapacidad para jugar con mazos de más de 190 cartas, lo imposible de jugar los *Deseos* en torneo, bugs que permiten ver las cartas con Morph que tu rival tiene boca abajo... pero quizá lo más importante sea la cantidad de scripts que permiten hacer trampa, creados para ganar premios en las ligas virtuales como E-league. Esta última ha silenciado todas estas críticas durante bastante tiempo, viendo como sin Apprentice pueden quedarse sin su gallina de los huevos de oro, pero los problemas crecen con cada ampliación, desde que Dragonstudios dejó de actualizar el código de Apprentice. Además, la competencia de Magic Online es dura.

Así, ha irrumpido con fuerza "Magic Workstation", un nuevo programa híbrido de Apprentice y Online, que evita sutilmente los problemas de copyright, y que parece que está arraigando entre la comunidad on-line de Magic.

Además, un grupo de entusiastas antes conocidos como MTGOnline.org pretenden crear un nuevo programa similar, y que también sea gratis. Además, pretenden integrarlo en una comunidad online de jugadores de Magic que se llamará MagicPlayers.com. Esperamos que lo consigan, ya que la competencia siempre es buena, ¿no?

Temporada de Extendido

Esta vez la polémica presidió los PTQs por culpa de la repentina decisión de Devir de dejar a Madrid y Barcelona sin su legítima segunda plaza, pero la ronda demostró que el Nuevo Extendido es un entorno tan saludable como lo fue el que dejamos atrás en noviembre, con una evolución realmente interesante. El Grand Prix de Reims estuvo marcado por las *Slighs*, que volvieron de entre los muertos para coronar a uno de esos niños que gustan de jugar montañas y rayos como campeón: el alemán **Alex Mack**, que ganó en la final al francés **Benjamín Caunes**... ¡con *Sligh*! Este GP marcó los primeros PTQs de nuestro país, que vieron el ascenso de una recién llegada: la UG-Madness, recién sacada de OBC, ¡triumfaba en Extendido! Poco a poco el entorno se fue estabilizando, y mientras mazos como *Sligh*, *Suicide* o *Reanimator* se desinflaban (en parte debido al banquillo contra ellos), otros como *Oathy* sobre todo *The Rock* demostraron que, bien contruidos y en manos de un buen jugador, podían ser opciones muy buenas. Finalmente, otro invitado reciente, el *Psiqueatog* al que estamos acostumbrados en Estándar se acomodó como otro de los mazos a batir al final de la temporada. Sin embargo, el GP Nueva Orleans lo ganó **Zvi Mowshowitz** con su querida *TurboLand*, en un Top8 lleno de mazos fuera de lo común (¡incluyendo una monoverde!).

En resumen, una temporada interesante que nos dejó 11 clasificados españoles para el PT Venecia, en marzo.



Morphling, relegada a segunda posición de las más buscadas

Solaris en dosdediez

Libros

La Factoría de Ideas

Prepara un buen puñado de material interesante para los próximos meses. En «Solaris ficción», está a punto de aparecer *Rosa cuántica* de Catherine Asaro, premio Nebula 2002, el segundo en importancia tras el Hugo. Para hacernos a la idea del mérito de este galardón, basta señalar que se lo llevó delante de títulos como *Tránsito* de Connie Willis, *Declara* de Tim Powers, o *A Storm of Swords* de George R.R. Martin.

En breve le seguirá *Ingenieros de Mundo anillo*, de Larry Niven, la espectacular continuación del clásico *Mundo Anillo*. Lo que seguirá es aún más interesante: *La compañía del tiempo*, de Kage Baker, primer libro que se edita en España de este autor, que narra las aventuras y asuntos de un grupo que se dedica a solucionar problemas viajando en una máquina del tiempo; *El libro de los cráneos* de Robert Silverberg (*Muerto por dentro*), el clásico donde cuatro jóvenes viajan en busca de la inmortalidad. Un viaje y una prueba iniciática en que dos deben morir para que los otros alcancen la inmortalidad; *Deepsix* (sin título definitivo), de Jack McDevitt. Ambientado en el mismo univer-

so de *Las máquinas de Dios* profundiza en las motivaciones de los científicos en su búsqueda de la verdad para expandir los límites del conocimiento humano.

Cuando leas estas líneas ya se habrá puesto a la venta *Némesis*, la novela de la última película de Star Trek en donde las cosas cambiarán para siempre en el Enterprise.

En «Solaris Fantasía» podremos leer una de las sorpresas de la temporada, la incursión de Lois McMaster Bujold («Vorkosigan») en la fantasía épica. En *The Curse of Chalion* (finalista del «Locus» tras *American Gods*) la autora abandona su ambientación habitual de *space-opera* militar por una buena razón: una magnífica novela y una poderosa historia que necesita la fantasía para funcionar. Lo hace, y de qué manera. Un poco antes tendremos *The Silver Spike*, la cuarta entrega, de lectura independiente ya que no pertenece a ningún ciclo, de «La Compañía negra» de Glen Cook.

En «Solaris bolsillo» comienza la serie de fantasía dedicada a «Tierras heridas» (una ambientación para *D&D* en el estilo de los «Reinos Olvidados») con *Campeones de la Tierras heridas*, que se pondrá a la venta junto a la primera entrega de la trilogía de «Exaltado».

Terminamos el repaso a esta editorial con la colección «Mundo de Tinieblas», dedicada a los libros basados en el *jdr Vampiro*. En marzo comienzan dos series, «Cazador y presa», que se compondrá de seis números, cuyo primer título es *Vampiro*; y otra macrosaga de 13 libros (a imagen y semejanza de las «Novelas de clan» pero en esta ocasión ambientada en la Edad oscura).

Bibliopolis

Anuncia, dentro de su colección «Bibliópolis Fantástica», las siguientes novedades para el mes de marzo: *Magia de reina, magia de rey*, de Ian Watson. Conocido por obras como *Empotrados* o *El modelo Jonás*, el autor británico ha desarrollado una obra variada con múltiples registros, como demuestra su trabajo con Stanley Kubrick en el guión de *I.A.* (llevado al cine por Steven Spielberg). La novela es una reformulación de la fantasía épica, con un tratamiento realista y toques de ciencia-ficción.

Con su libro *En alas de la canción*, Thomas M. Disch, autor de *Los genocidas* o *Campo de concentración* vuelve en la que para muchos críticos es su mejor novela.



9

La Cicatriz

China Miéville

La Factoría de Ideas. Manuel Mata. Novela inédita. *Solaris Ficción* - 28 Grande. Rústica. 502 páginas. 24,95 euros.

Esta lectura supone un auténtico deleite para intelectos inquietos. Excesiva, iconoclasta, oscura, inquietante, provocadora, original, sorprendente, exigente... son pálidos epítetos que apenas sirven para describirla.

El escenario se traslada de Nueva Crobuzón —una suerte de oscuro Londres victoriano poblado de criaturas imposibles— al mar abierto, en la mejor tradición de novelas de viajes por mar del siglo XIX.

El estilo sigue siendo el mismo que cautivó a tantos incondicionales, cimentado en la hibridación de géneros e imaginación desbordada, amén de múltiples y pluridisciplinarias influencias, empleando una prosa más accesible y un argumento relacionado pero independiente de su anterior novela.

Mariano Villarreal



8

El valle del viento helado

R. A. Salvatore

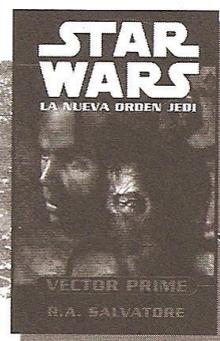
Timun Mas. Elena Moreno. 3 novelas. Reedición. Reinos olvidados. Grande. Cartoné. 1031 páginas. 35 euros.

Esta saga fue el primer gran éxito del ahora popularísimo autor. En ella presentó al personaje que se ha convertido en la referencia de la fantasía épica de los últimos años: el elfo oscuro Drizzt Do'Urden.

El Valle del Viento Helado es un lugar inhóspito, nevado y remoto al norte de la Columna del Mundo. Allí se encuentra Diez Ciudades, un grupo de pequeñas poblaciones ocupadas en su mayor parte por vagabundos, mercenarios, ladrones...

Salvatore demuestra en estas más de mil páginas el poder de su prosa: rápida, eficaz, descriptiva en su justa medida y, sobre todo, tremendamente adecuada para narrar combates y batallas. La caracterización de personajes es sencilla pero muy completa.

Darío Martín



8

Vector prime

R. A. Salvatore

Alberto Santos Editor. Virginia de la Cruz. Novela inédita. *La Nueva Orden Jedi* - 1. Grande. Rústica. 300 páginas. 18 euros.

Tres años después de su publicación en Estados Unidos, llega a nuestro país la novela más polémica del llamado «Universo Expandido» (para los profanos, continuación medio-oficial de las películas de «Star Wars» a través de libros y cómics).

Esta novela es imprescindible para los seguidores de la Saga por su elevada trascendencia argumental. Se trata del inicio de una nueva guerra con una raza desconocida, los Yuuzhan Vong, dispuestos a invadir la Galaxia. A esto hay que sumar multitud de subtramas de los diversos personajes que aparecen.

En resumen, un título indispensable para los habituales, también para los que quieran empezar con las novelas de Star Wars.

J. A. Villarroya

CRÓNICAS FANPIRÍCAS

FUTURO PRÓXIMO...

UN TIRANO DEMENTE HA PROHIBIDO TODAS LAS EXPRESIONES DE OCIO.

UN GRUPO DE FANS, LA RESISTENCIA, UTILIZA SUS CONOCIMIENTOS SUBCULTURALES PARA LUCHAR CONTRA EL DICTADOR...

... PERO EL NUEVO PASO EN LA EVOLUCIÓN DE LOS FANS HA ENTRADO EN EL JUEGO: FANPIROS, SERES CREADOS A PARTIR DE UNA INFECCIÓN DEL VIRUS BARRABA'S.

ESTOS HABITANTES DE LAS TINIEBLAS SE ORGANIZAN EN GRUPOS...

... EL CLUB FANFERATU...

... LOS ESTRATEGAS DESQUICIADOS WARGAMIAN...

... LOS CINÉFILOS PIJERAS FILMTRUE...

¡ALTO! VAYA, OTRA PAGINITA DE CELS DEDICADA A LOS FANS...

MIRA, PODEMOS ASUMIR LO DEL VIRUS PORQUE HEMOS MAMADO MUCHO RESIDENT EVIL...

... PERO LAS OTRAS SECCIONES ERAN MA'S CONTEMPORÁNEAS, MA'S CREÍBLES...

¿QUÉ REFERENTE HAY PARA UN FANPIRO CINÉFILO ENCORBATADO QUE SE COMPORTE COMO UN FRIKI?

OLVIDAS LA QUINTA ESENCIA DEL FRIKISMO... EL MENTOR DE LOS FILMTRUE...

LA DOS... "QUÉ BELLO ES EL CINE"... JOSE LUIS GARCI Y SUS ERUDITOS... MA'S FANPIRIZADOS, IMPOSIBLE.

CIELO SANTO, ES CIERTO... ¡ESTÁN ENTRE NOSOTROS!

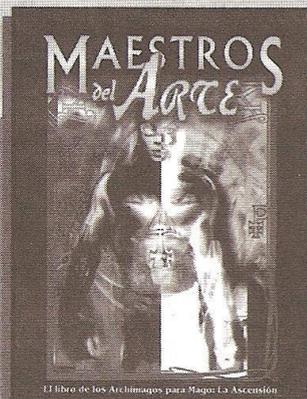
... Y SÓLO SALEN DE NOCHE. HE, HE...

10/6/03

NOVEDADES

la factoría

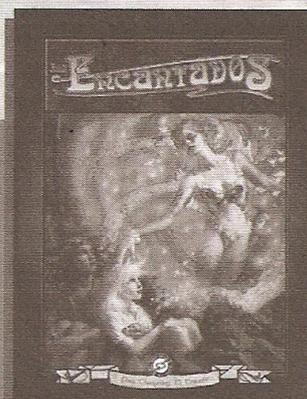
m a r z o - a b r i l



Maestros del Arte

12,73 € • 80 páginas • LF3059
 Promo: marcapáginas

Ante el mago que ha experimentado todo lo que el universo tiene que ofrecer se revelan los secretos más sublimes. Descubre los Rasgos, Habilidades, Méritos y Defectos nuevos que tiene un mago realmente aterrador.



Los Encantados

13,71 € • 88 páginas • LF5013
 Promo: marcapáginas

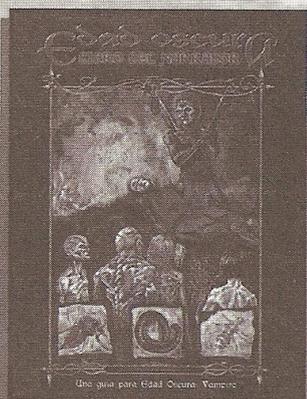
Este libro ofrece una riquísima información sobre cómo interactúan los changelings con el resto del mundo. Aquí se desvelan las alianzas secretas de las hadas con los Pródigos, así como los lazos con los mortales y los Magi.



Bajo la Negra Cruz

15,68 € • 104 páginas • LF1857
 Promo: marcapáginas

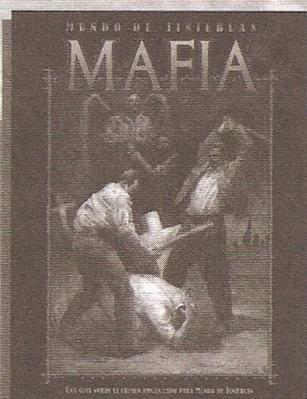
Bajo la Negra Cruz es una crónica completa para Vampiro: Edad Oscura. Sus tres historias relatan los esfuerzos Ventruie por utilizar a los Caballeros Teutónicos para hacerse con el poder sobre los territorios Tzimisce en Hungría.



Libro Narrador

18,71 € • 72 págs • LF18002
 Promo: marcapáginas

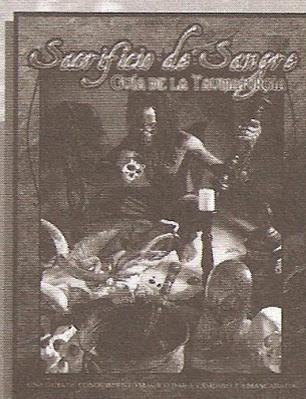
La pantalla del nuevo Edad Oscura viene acompañada de un libro (el Libro del Narrador) muy completo con información para los directores de juego, comentando las líneas de sangre más exóticas del medievo.



Mafia

17,71 € • 66 págs • LF1714
 Promo: marcapáginas

Al igual que los pobladores sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, los "hombres de respeto" están condenados a su peculiar manera, coartados por la tradición. Incorpora la Mafia a tus partidas de Mundo de Tinieblas.



Sacrificio de Sangre

14,70 € • 92 págs • LF1064
 Promo: marcapáginas

La tradición hermética no es la única fuente de poder místico para los Tremere. Las antiguas tradiciones egipcias, los ritos inmoladores hinduistas y la magia natural caribeña pueden ser utilizadas en las noches modernas.

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

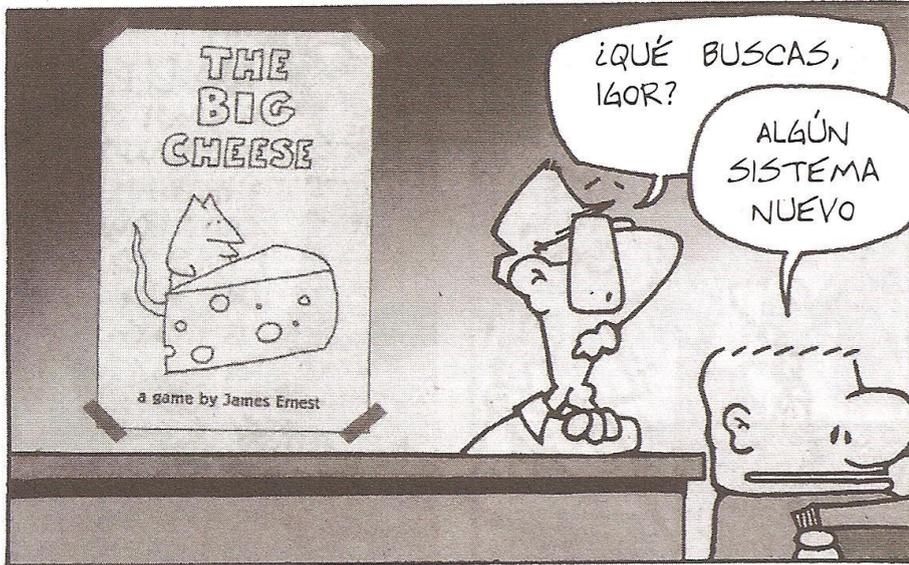
Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holoistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros 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 Madraced: 24. Pbl. Ind. El Algodón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
 Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribucion.es dm@distribucion.es
 Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (39) 435 33 65 Tel/Fax: (39) 322 85 91. arbor@distriimagen.es

DORK TOWER

JOAN KOVALIC



ALGÚN SISTEMA NUEVO



¿YA ME DIRÁS? ESTA AFICIÓN YA NO ESTÁ EN PAÑALES. ¿QUEREMOS REGLAS CREÍBLES Y REALISTAS?

¿ES IMPORTANTE QUE UN JUEGO DE ROL ESTÉ FIRMEMENTE ASENTADO EN LAS LEYES DE LA CIENCIA Y EL MUNDO REAL? ¿TIENE QUE SER COMO LA VIDA MISMA, DOCUMENTADO, DETALLADO?



¿UN ELFO MAGO CON SUFICIENTES BOLAS DE FUEGO PARA FREÍR A UN ORCO A CINCUENTA PASOS? ¿POR?

KOVALIC © 2018

NOVEDADES

D E L M U N D O

El inicio del nuevo ha traído nuevas e interesantes novedades. Como todos vosotros habéis podido comprobar las editoriales españolas están aletargadas, a excepción de La Factoría de Ideas

(con títulos tan importantes como el «Fading Suns d20»), o Devir, con el genial Star Wars).

El mercado actual gira en torno al Sistema d20, del que tanto nos gusta

hablar, a pesar de que cuente con sus detractores dentro del "mundillo"

Esto es sólo el preludeo de la Tormenta, pues pronto saldrá una nueva edición del D&D Tercera Edición (conocida como versión 3.5) que traerá a la postre miles de nuevos suplementos. No sufráis, siempre queda disfrutar de los juegos del sistema narrativo, ellos grandes clásicos como Llamada de Cthulhu...

Pero es así, al menos esperemos que el nuevo año venga cargado de tantas novedades como este.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES



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



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

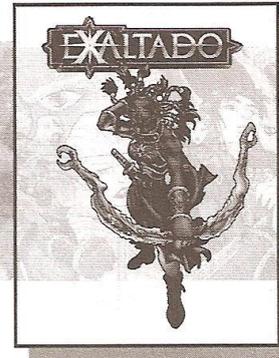
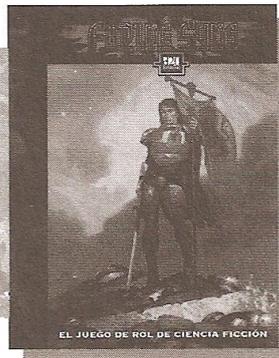


Presentación Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...



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

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



Edad Oscura: Vampiro

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003.
Libro Básico
Cartoné. 264 páginas en b/n. 27,33 euros

Vampiro, Edad Oscura, la visión medieval del adorado *Vampiro: La Mascarada* vuelve completamente renovado en una nueva edición. Las reglas han sido cambiadas para adecuarse a la nueva edición de Mundo de Tinieblas. El trasfondo del juego ha sido ampliamente enriquecido por la conocida "Guerra de los Príncipes", donde los antiguos vástagos señores de las grandes ciudades europeas pelean entre sí por el control de las grandes urbes medievales. ¿Eso es todo? Nuevos caminos, nuevas versiones de las disciplinas, y una maquetación y unos dibujos maravillosos escogidos sabiamente para la elección. Lo que parecía ser la asignatura pendiente en la anterior edición, sus ilustraciones, son ahora realmente maravillosas... todo un lujo que no deberías dejar escapar... yo no lo he hecho.

Marco Escribá Gómez

Fading Suns d20

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Libro Básico
Rústica. 168 páginas en b/n. 25,53 euros

El viejo clásico de *Soles Exhaustos* vuelve una vez a nuestras mesas de juego, convirtiendo su sistema de juego al conocido sistema d20. Uno de los mayores problemas que tenía la primera edición era la complicación de sus reglas, algo que ya ha quedado por fin solventado con el sistema de moda en el mercado. Uno de los aspectos que más me ha gustado es el desarrollo al ambiente de juego, que se enriquece mucho más, gracias a las casas menores y a los capítulos dedicados a los directores de juego. El compendio de armas está muy logrado, además de las clases de prestigio y las dotes sociales, uno de los aspectos más importantes del mismo. Sin duda, *Fading Suns, Soles Exhaustos* será por fin colocado en el sitio en el que se merece.

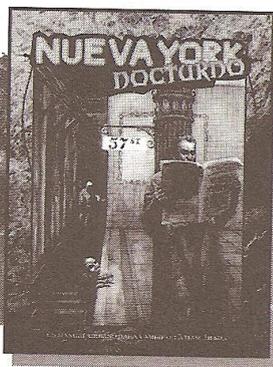
José A. Márquez Periano.

Exaltado

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003
Libro Básico
Rústica. 158 páginas en b/n. 25,30 euros

White Wolf publicó este curioso juego en Estados Unidos amparado por su sistema de juego, y por presentarlo como una edad mítica del Mundo de Tinieblas, y la jugada les ha salido bien, pues ha sido un rotundo éxito. En esta, la magia, el encanto de una época remota y legendaria se entremezclan, dando lugar a una mezcla explosiva de proporciones épicas. Por fin un juego de rol de fantasía es narrativo, abriendo una brecha significativa en la tradición iniciada con D&D. Los jugadores podrán encarnar a elegido de los dioses y deambular por un mundo parecido al nuestro, pero en la edad de oro de la humanidad. Unos dibujos fabulosos, y ese toque manga que a tantos aficionados como a mí, hace que este juego se vaya a convertir en uno de culto. O no lo es ya...

José A. Márquez Periano



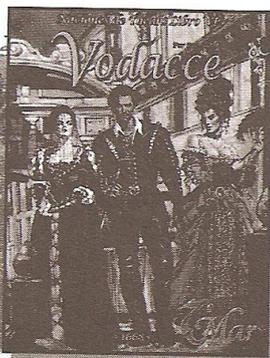
4
5
3
5

Nueva York Nocturno

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 136 páginas en b/n. 18,85 Euros

La gran ciudad de los rascacielos tenía que ser tarde o temprano retratada en una guía de ciudad para *Vampiro: La Mascarada*. *Nueva York Nocturno* refleja fielmente a la gran manzana, sobre todo en el aspecto de gran urbe, donde millones de mortales conviven día tras día y noche tras noche. El aspecto más importante del juego es la sociedad cainita, comentada de forma muy original, pues no está repleta de antiguos, sino de ancillas ansiosos de poder, tanto o más que los jugadores, con un príncipe temporal, donde cualquiera pueda reclamar el cargo de un momento a otro. Una ciudad ideal para nuevas partidas, donde poder disfrutar de una de las ciudades más maravillosas del mundo.

José A. Márquez Periano



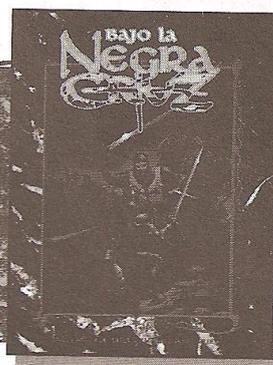
3
3
2
3

Vodacce

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *7ª Mar*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,68 Euros

Por fin disfrutamos de un libro de nación completo sobre los intrigantes y peligrosos habitantes de Vodacce. El aspecto más positivo del libro es la información sobre las brujas del destino que desvelan todos sus misterios (¡¡por fin!!) en este interesante manual, además de describirnos con todo lujo de detalles la férrea sociedad Vodaccia. Además, añade una interesante lista de venenos, a la que los artesanos de aquellas tierras están tan acostumbrados, aparte de incluir la típica información para los directores de juego. Una Guía redonda que todo seguidor de la línea no debe dejar escapar... o al menos eso dice mi Bruja del Destino particular.

Marco Escribá Gómez



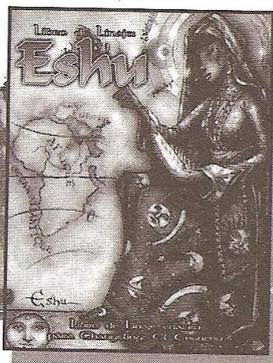
4
3
3
4

Bajo la Negra Cruz

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *Edad Oscura: Vampiro*
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,68 Euros

Bajo la Negra Cruz se convierte en la aventura ideal para que tus jugadores pasen de la larga noche (*Vampiro Edad Oscura*), a la nueva época que a los vástagos les ha tocado vivir. Un tiempo salpicado por la guerra y la lucha entre cainitas, una edad conocida entre los vástagos como La Guerra de los Príncipes (*Edad Oscura Vampiro*). Profundiza en los misterios de la guerra entre Tzmisce y Ventruie que convulsiona toda Europa, y acaba expandiéndose a la Tierra Santa, donde los jugadores podrán poner fin a las tensiones entre ambos clanes o ayudar a uno de los dos bandos, para que unos u otros alcancen el dominio de las noches de la Edad Media.

José Antonio Márquez Periano



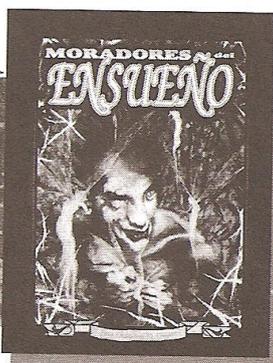
3
2
3
3

Eshu

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*
Rústica. 80 páginas en b/n. 12,73 Euros

Los kithain más trotamundos de todos por fin retratados en su libro de linaje. Estas hadas, señoras de las palabras, y profetas de los sueños, poseen el poder para relatar grandes historias, aportan escasa información de interés a *Changeling: El Ensueño*. Los jugadores encontrarán el suplemento aburrido, y sin aportar datos nuevos sobre poderes y/o tesoros de estas hadas (no como en *Trolls*, que es completamente lo contrario), aunque la información dada a los directores de juego sobre el comportamiento y modo de pensar de estas hadas hacen que al menos tenga el suplemento algo de utilidad. Y aun estos suplementos tienen una asignatura pendiente, el color.

Miriam Estrada Gálvez



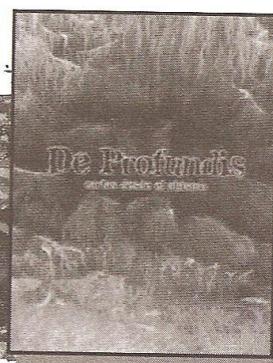
3
2
3
2

Moradores del Ensueño

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*
Rústica. 72 páginas en b/n. 11,74 Euros

Los Changeling viven entre este mundo, el mundo mortal, y el Ensueño, el mundo mágico de los sueños (lugar donde las hadas pueden vagar y actuar más libremente que en el mundo banal). Un mundo cubierto por varias capas, donde conviven pacíficas criaturas y peligrosas abominaciones producto de las pesadillas de la humanidad. En esta interesante guía dispondrás de un importante abanico de criaturas del Ensueño que poder incluir en este onírico mundo que los Kithain visitan tan a menudo. Una herramienta que todo jugador del Ensueño debería saber apreciar.

David González Herrero



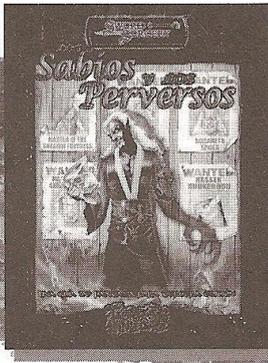
3
2
3
3

De Profundis

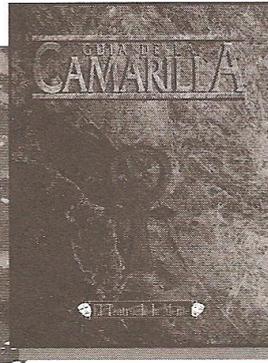
Michael Orac. Edge Ent. Febrero 2003.
Libro Básico
Carpeta hojas sueltas. 36 págs. bitono. SPC

Este curioso juego narrativo de origen polaco nos demuestra lo poderosa que es la imaginación, nos introduce en un mundo en el cual somos los absolutos, no ya protagonistas sino que incluso somos los que vamos formando la historia gracias a las descripciones y un sistema simple, para ello nada mejor que un grupo de amigos, una habitación oscura y muchas ganas de pasar momentos que pueden llegara ser verdaderamente memorables, siempre claro teniendo en cuenta que solo son historias y que no tienen que ser exclusivamente terroríficas, también pueden adaptarse a tus mundos de juego favoritos, aunque se saca mejor sabor de estas ambientaciones.

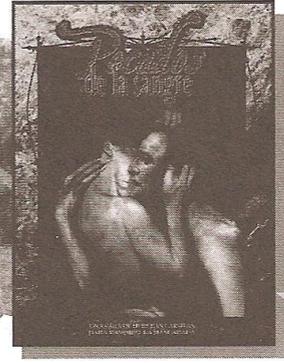
Miguel Ángel Olmos



4
3
4
3



4
3
4
3



3
4
2
3

Los Sabios y los Perversos

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003
Suplemento para *Tierras Heridas/D20*.
Rústica. 80 páginas en b/n.. 12,73 Euros

Este libro es una curiosa guía con los personajes más conocidos y famosos de *Tierras Heridas*. No es una guía aburrida de estadísticas, sino que cada personaje ha sido desarrollado y caracterizado para hacerlo interesante y sugerentes, sobre todo para proporcionar ideas de futuras de aventuras a vuestros malignos directores de juego. Podrás encontrar desde el poderoso hechicero Yugman, hasta la misteriosa reina Geleeda, monarca de Calastia. ¿Qué intenciones tienen cada uno de estos personajes?, ¿sus motivaciones y estadísticas? Todo eso y mucho más podrás encontrar en sus páginas, donde aparecen más de cuarenta personajes.

Miguel Ángel Olmos

La Camarilla en Vivo

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003
Suplemento para *Teatro Mente*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 22,78 Euros

La Guía de la Camarilla para Teatro de la Menté se convierte en la guía imprescindible para ambientar tus partidas de *Vampiro en Vivo*. Aunque ya el tema esta algo trillado, y algunos suplementos tienen escasa o nula utilidad, esta guía es un referente para incluir nuevas disciplinas, reglas y ambientaciones, para dotar definitivamente a vuestra crónica del sabor característico de la Camarilla. Y es que la Torre de Marfil tiene su "modus operandi", y todo eso y mucho más os espera en este suplemento. Necesario, sin duda, si es esta secta la que protagoniza vuestras partidas

Marco Escribá Gómez

Pecados de la Sangre

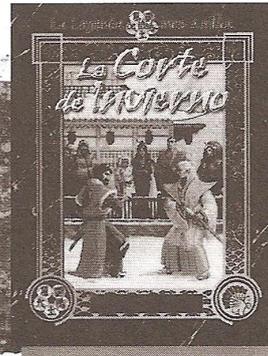
Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,06 Euros

La sangre y la diablerie siempre han sido temas tabú para los neonatos jóvenes ansiosos de poder. Los antiguos tiemblan ante este hecho, pues existen sociedades secretas que rinden culto a la sangre y la diablerie, mientras que hay extraños rituales y formas de actuar que condicionan en mayor o medida la conducta de los diabolistas. Si quieres saber qué se esconde tras estos hechos, éste es tu manual, aunque cuidado, es posible que vuestro antiguo se entere y no tenga más remedio que poner fin a tu no vida. Ya sabes, estás advertido, y a partir de ahora ten cuidado de en donde te metes para que no te quieten tu vitae.

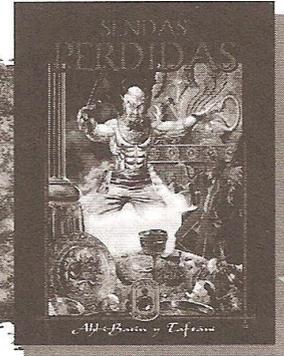
José A. Márquez Periano



3
4
2
3



4
-
3
3



3
3
3
3

La Ascensión de Magdalena

Rick Neal. Edge Ent. Febrero de 2003.
Suplemento Unknown Armies / D20 System.
Rustica. 64 paginas b/n.. SPC

Esta apasionante aventura nos introduce en la ciudad de Praga en el año 1610, contiene toda la información necesaria para jugarla tanto con el multisistema D20, como para Unknown Armies. Está dividido en capítulos, donde se nos cuenta la aventura, y en apéndices, donde se nos informa de la conversión y nuevos avatares para otras partidas también en ambos sistemas. La forma como está escrita, con diferentes tipos de letras para cada uno de ellos, puede hacer difícil su lectura, por lo que se aconseja una lectura completa inicial y luego una específica dependiendo de con cuál quiera jugarse.

Miguel Ángel Olmos

Corte de Invierno: Kyuden Kakita

VV. AA. La Factoría. Diciembre de 2002.
Suplemento para la *L5A*.
Rústica. 126 paginas en b/n. 17,90 euros

Este suplemento nos adelanta hasta dos años después de la caída del escorpión y el comienzo del reinado de Hantei XXXIX. En él se nos relata lo acontecido hasta esa fecha para cada uno de los clanes, además de proporcionarnos la historia acontecida en Rokugan para ambientar en otras épocas de juego, nos describe una nueva familia imperial , amplía cómo se trata el tema de la corte, costumbres de embajadores y cortesanos. Por último se muestran nuevas habilidades y nemuranai para los jugadores, así como la posibilidad de jugar con un miembro de la familia Miya.

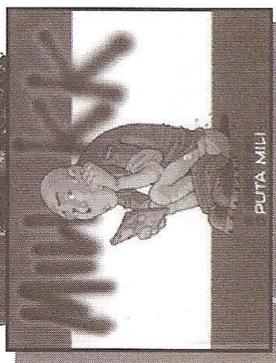
Marco Escribá Gómez

Sendas Perdidas

Varios Autores. La Factoría. Dic. de 2002
Suplemento para *Magó: La Ascensión*
Rústica. 125 páginas en b/n. 15,68

Este es el libro que White Wolf dedica a presentarnos las Tradiciones de Oriente Medio, y la verdad es que es bastante curioso. Te cuenta todo acerca de estas dos tradiciones , pero ante todo intenta exponer la situación actual de sus zonas de influencia en el Mundo de Tinieblas. Como todos los libros de Tradición, nos ofrecen nuevas recetas (algunas de ellas un tanto extrañas, se saltan los conceptos impuestos en el básico), pero no méritos ni defectos; eso sí, incluye reglas para sacar Djinn (también nos cuentan algo acerca de unos seres llamados Jann (una mezcla humano - djinn) aunque no puntualizan nada. Bien, un libro de Tradición más, sin nada en especial.

Marcelino Andrade



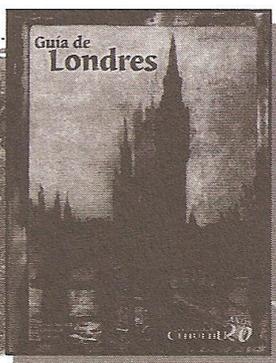
3
2
1
2
3

Mili KK

Varios autores. Quepuntoes. Enero de 2003.
Libro básico
Rústica. 80 páginas en b/n. 8 Euros.

Aquí tenemos una nueva edición de un juego aparecido en la revista Líder hace años. Ahora con un formato distinto, vuelve a la actividad para tratar de hacernos pasar un buen rato en un ambiente diferente. Recrea las divertidas *Historias de la puta mili*, que incluso tuvieron versión cinematográfica, y esas anécdotas militares que parecen tan entretenidas y que los amigos se cuentan una y otra vez entre cerveza y cerveza. En resumen, un juego que algunos disfrutaron más que otros, pero que no deja de ser original y muy, muy entretenido. Y por cierto yo estuve destinado en Tercio Duque de Alba, Segundo de la Legión.

Miguel Angel Olmos



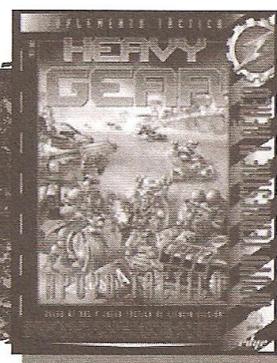
3
2
3
4

Guía de Londres

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para *Llamada de Cthulhu*.
Rústica. 80 páginas en b/n. 12,73 euros.

Por fin aparece la primera guía de ciudad de los años 20 para *Cthulhu*, donde se nos describe con todo lujo de detalles el Londres de aquellos felices años, siendo uno de los puntos más importantes a su favor es la aparición en el suplemento de fotos de la época que hacen que el suplemento se aproxime más a los narradores de turno. Además de incluir mapas con todo lujo de detalles de las zonas más importantes de la capital inglesa, añade nuevos arquetipos para vuestros personajes, y un par de aventuras cortas que sin duda harán las delicias de los seguidores de este gran juego que es La Llamada de Cthulhu.

Antonio Ugalde



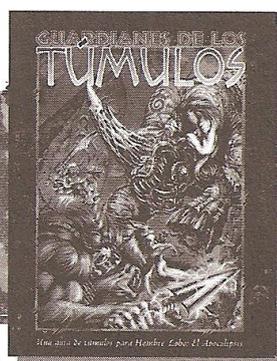
4
3
3
3

Manual de Apoyo Táctico

Varios autores. Edge Ent. Enero 2003.
Suplemento para *Heavy Gear*.
Rústica. 128 páginas en b/n. SPC..

El suplemento de Apoyo Táctico es un manual para *Heavy Gear* que contiene reglas avanzadas, nuevos vehículos, recursos para el director y equipo. En él se comentan toda una gama de elementos militares tanto para su uso en el juego de rol como en el de combate, algo que se agradece por la cantidad de información que ofrece, además de ampliarse las reglas de apoyo artillero, e incluirse las de campos de minas, combate táctico en el aire y duelos, reglas opcionales de combate terrestre, así como un útil capítulo donde aparecen las estructuras de algunas de las organizaciones militares existentes.

Miguel Ángel Olmos.



3
3
3
3

Guardianes de los Túmulos

VV. AA. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para *Hombre Lobo*.
Rústica. 80 páginas en b/n. 12,73 euros.

Este manual es un indispensable para todos aquellos que quieran profundizar más en las relaciones de la manada con su túmulo. A parte de describir todos los cargos a los que tienen opción los jugadores, también nos presenta las perspectivas tribales con respecto a ellas, y la manera que tienen de organizar los clanes.

Existe un capítulo dedicado a los personajes metis, ya que son ellos los que más ligados están a la sociedad Garou, y los que tienen mejor conocen, a parte del Protector, el túmulo y su entorno natural.

Un buen libro que merece la pena tener o, al menos, echarle un vistazo.

David Baños Expósito



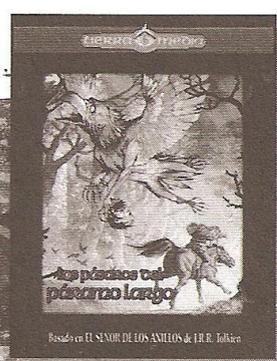
4
3
2
4

Herramientas Psiónicas

Mike Mearls. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para Sistema d20
Grapa. 40 páginas en b/n. 7,81 euros.

Ante la gran variedad de guías para el sistema d20, hoy en día es difícil encontrar material de calidad como *Herramientas Psiónicas*. Este suplemento nos da buenas herramientas (como el nombre del libro indica) para enlazar tramas y aventuras en cualquier campaña de *D&D* centradas en personajes psiónicos, además de incluir nuevas clases de prestigio para este tipo de personaje, como pueda ser la de ladrón psiónico (bastante interesante, y algo que se echaba de menos en el Manual de Psiónica). Por supuesto también encierra buena información para los directores de juego. Un libro corto, sencillo y muy útil.

José Antonio Márquez



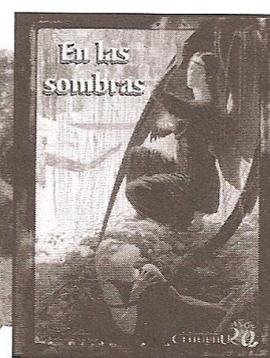
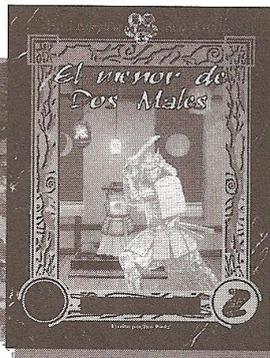
4
3
3
4

Los Pájaros del Páramo Largo

Varios Autores. La Factoría de Ideas.
Suplemento para *El Señor de los Anillos*
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,79 euros.

Para iniciarse en *El Señor de los Anillos* juego de Rol, esta aventura ambientada en el bosque de los Trolls es ideal. Incluye 6 personajes pregenerados listos para jugar, planos y mapas del lugar donde discurre la acción, y 60 figuras recortables en las solapas del suplemento para recortar y dar vida a las criaturas y gentes de estas lejanas tierras. Aunque los expertos verán esta aventura simple y sin fuerza, es perfecta para comenzar una campaña, pues deja muchos cabos sin atar para futuras aventuras... ideas que valdrán su peso en oro para vuestros directores de juego.

Miguel Ángel Olmos.



El Menor de Dos Males

Jim Pinto. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para *L5A*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,44 Euros.

Siempre se pueden elegir los caminos del destino, pero como bien dice el título de este libro, a veces el mal sigue siendo el mal, por mucho que tratemos de impedir que esto así sea. Esta aventura pertenece a la serie de las Tierras Sombrías, donde los jugadores podrán poner a prueba su coraje y valentía enfrentándose contra un poderoso y vil Oni. Incluye además unas plantillas de personajes pregenerados bien desarrollados para la trama, por lo que no hará falta ni que tus jugadores se hagan la ficha para zambullirse en la acción de inmediato. Acción a raudales en una nueva y trepidante aventura para el mundo de Rokugan.

Laura López

Oscuros Designios

Jim Pinto. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Llamada de Cthulhu*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 16,67 Euros.

Magnífico suplemento para La Llamada de Cthulhu. Tres aventuras (dos de ellas enlazables para formar una mini-campaña) ambientadas en el Sur de Inglaterra de finales del siglo XIX, que harán las delicias de cualquier aficionado.

Además incluye una pequeña revisión de las reglas para jugar investigadores de la época (1890), así como una nueva hoja de personaje. Tal vez el único defecto achacable es la dificultad de los tres módulos, pues si ya de por sí se trata de un juego propenso a ver PJs muertos, con estos módulos es especialmente fácil que los jugadores tengan que hacerse un par de fichas adicionales.

Sergio Nombela

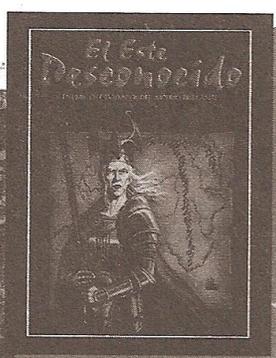
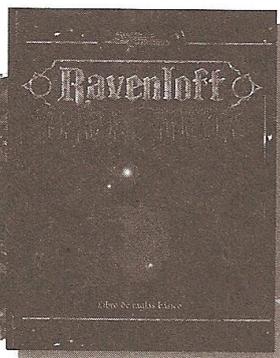
En las Sombras

Jim Pinto. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para *Llamada de Cthulhu*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,79 Euros.

Tres sorprendentes módulos para La Llamada de Cthulhu Años 20. El primero de ellos, «El foso del Diablo», una aventura al más puro estilo de Lovecraft, idónea para jugadores noveles, está ambientada en Escocia. Las otras dos, «En las sombras de la Muerte» y «La canción de las esferas», ambientadas en Nueva Inglaterra, son sencillamente geniales e introducirán a los investigadores en ingeniosas tramas malignas.

Como siempre, vienen acompañadas del material necesario para ambientar tus partidas y darle ese toque de terror clásico que sólo Cthulhu posee.

Sergio Nombela



Moradores de las Tinieblas

Jim Pinto. La Factoría. Diciembre de 2003.
Suplemento para *Ravenloft D20*.
Rústica. 152 páginas en b/n. 21,79 Euros.

Ya lo empezábamos a echar de menos, pero por fin ha llegado un compendio de monstruos para Ravenloft... y la verdad es que no decepcionará, ni a los jugadores de este mundo de campañas, ni a los que quieran más monstruos para su mundo de juego.

Descubre los más sombríos monstruos, nativos de las brumas y regiones de Ravenloft, o llena de no-vida tu campaña con la fantástica colección de vampiros de Moradores de las Tinieblas.

Un suplemento más que útil para dotar a tus campañas del sabor peculiar de esta ambientación.

Marco Escribá Gómez

El Este Desconocido

Jim Pinto. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Elric*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 11,28 Euros.

De la mano del mundo de Michael Moorcock y La Factoría de Ideas, nos adentramos en el continente de Menastree, o como lo conocen los extranjeros, *El Este Desconocido*, con este libro podrás mirar más allá del desierto de los Suspiros. Muchos jugadores encontrarán en este libro a los nuevos personajes, que ocultos tras la imaginación del mundo de Elric, saldrán a la luz mostrándonos su economía, política, costumbres, sus deseos y sus conflictos. Puedes ser uno de ellos o llegar a este apasionante continente tan olvidado por la mente de las gentes de los Reinos jóvenes y Melniboné.

WeBeR

Guía de la Cuenca del Pacífico

Jim Pinto. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Cyberpunk 2020*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 22,78 Euros.

Ya tenemos aquí un libro nuevo de Cyberpunk, muchas gracias Factoría de Ideas, vamos que os ha costado, en fin dejamos de lado el sarcasmo; esta guía se ve casi completa, y digo casi, porque aunque nos muestran todos los territorios y actividades de China, Hawai, Japón y Nueva Zelanda, con cartografías y comentarios de los mismos muy logrados, debo señalar que podría ser una guía completa si nos mostrará datos más útiles para nuestros punks, como profesiones del lugar y armamento nuevo de la región (ya sabéis en este caso, no sirven las palabras haz el amor y no la guerra).

WeBeR



Primer Contacto

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 18,64 euros.

Ya tenemos un nuevo libro de la colección de Cazador de MdT, que dedica sus extensas 128 páginas al desarrollo de tu nuevo grupo de cazadores con el encuentro de las asociaciones gubernamentales y las agrupaciones de "otro tipo" de cazadores, tales como la Inquisición, Arcanum, etc.; vamos que a mi conocimiento, algo más de lo mismo, no es para nada un buen libro, White Wolf nos ha sacado otro suplemento que nos dice lo mismo que varios de sus libros de MdT, ¿será para exprimir algo que parece ya ha entrado en decadencia? ¡Un poco de imaginación señores!, lo sabremos agradecer.

WeBeR

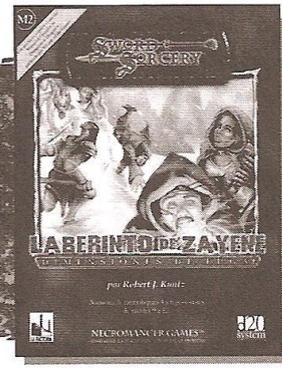


Invocación de Plata

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,79 Euros.

Nueva aventura para personajes de nivel 5º a 7º. Tus personajes se entregarán a la persecución de Koli, que intentará asesinar a una pareja de enamorados que favorecería una unión entre pueblos. No os descuridéis que es muy listo este bandido, os llevará directamente ante Tonagma, un archivillano que quiere apoderarse del Polvo de Tund de los enanos. Alíate con ellos e intenta desbaratar los planes de estos enemigos, oculta la denominada invocación de plata de sus manos, (es demasiado poderosa para que caiga en manos perversas) si es preciso deberás dar la vida por ello.

WeBeR

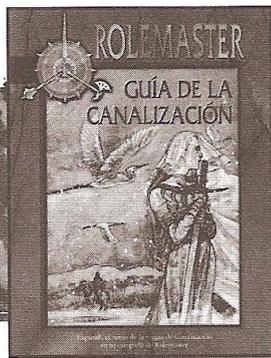


Dimensiones de Fuga

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,74 Euros.

Tus personajes han fracasado estrepitosamente. Ahora al no haber conseguido tu objetivo, matar al rey Ovar, deberás escapar del laberinto de rocas y piedra donde te habías metido. Tienes que conseguir encontrar las 4 llaves para escapar del peligro, pero durante tu travesía recorrerás la aridez del desierto y las cumbres más gélidas, y al final si logras superar todas estas adversidades, que no serán pocas; el desafío final. Pero es poco probable que llegues hasta ahí, pues te encontrarás nuevos poderes malignos, y monstruos que te helaran la sangre ¿Te atreves a superar la prueba?

WeBeR

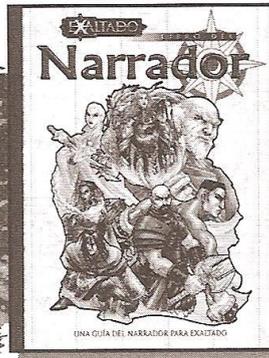


Guía de la Canalización

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003.
Suplemento para *Rolemaster*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 17,90 Euros.

¿Te consideras un hechicero de Canalización apto?, quizás debes echar un vistazo a esta guía que es imprescindible para que tu hechicero sea realmente poderoso. Aprenderás el manejo de muchas nuevas profesiones, como el Nefando, el Mítico, y un sinnfn de Sacerdotes diferentes que enriquecerán tus partidas hasta niveles hasta ahora desconocidos. Adéntrate en los misterios de la poderosa magia sagrada, así como las nuevas reglas que se hayan presentes en el mundo espiritual. Sin duda una guía indispensable para dar más profundidad a tus lanzadores de conjuros.

Montserrat Estrada Gálvez.

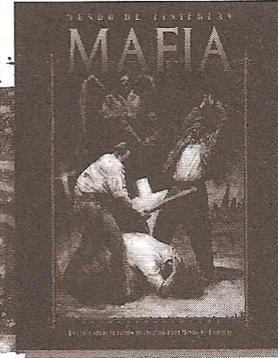


Pantalla de Exaltado

Varios autores. La Factoría. Febrero 2003.
Suplemento para *Exaltado*.
Rústica. 80 págs B/N + pantalla. 19,70 euros.

En este completo manual puedes encontrar, además de la común pantalla para los juegos de rol (esta vez en un cartón resistente de cuatro cuerpos) información adicional sobre la cultura, poderes y encantamientos tanto del Imperio Escarlata como del resto de Exaltados Celestiales, la descripción de los reinos de los Yozis, sus cortes de espíritus y elementales. Por último aparece también una pequeña cantidad de objetos mágicos, quizás poco representativa. Cabe destacar como dato curioso en la introducción una sección de preguntas y respuestas relativas a la relación sobre este juego y el Mundo de Tinieblas.

Miguel Ángel Olmos

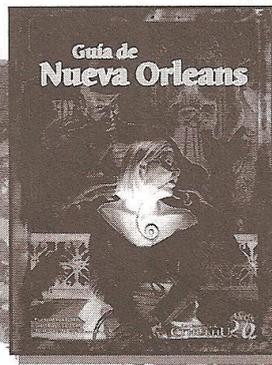


Mafia

VV. AA. La Factoría. Febrero de 2003.
Suplemento para *MdT*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 13,71 euros.

La "Cosa Nostra" aparece por fin reflejada en un suplemento para *MdT*. Aunque el libro está bien enfocado, comentando la historia de la Mafia, sus organizaciones, reglas no escritas y detalles sobre funcionamiento, no acaba de ser un buen suplemento. ¿Por qué? Sencillas razones de peso: es un suplemento que debería abarcar todo el mundo, y se centra en un 99% en Estados Unidos, y hay que tener en cuenta que la generación de personajes "mafiossi" es demasiado simple, por lo que al final nos quedamos con ganas de saber más. Aunque claro, los detalles de la Mafia con el resto de seres del MdT salva al suplemento de la quema.

Montserrat Estrada Gálvez



Guía de Nueva Orleans

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003. Suplemento para *Llamada de Cthulhu*. Rústica. 72 páginas en b/n. 11,74 euros.

La ciudad de los vampiros de Anne Rice (hermana de la famosa Alice Brochart) aparece retratada (¡por fin!) para Cthulhu en los años 20. El suplemento profundiza en las calles victorianas de Nueva Orleans, nos detalla con todo lujo de detalles su característico barrio francés, además del área metropolitana. Todo esto va acompañado con interesantes reglas para incluir la magia Vudú en vuestras partidas, además de añadir nuevos perfiles para vuestros personajes. Sin duda una guía de ciudad muy completa que esconde más de una sorpresa... ¿serán sus cinco sociedades secretas, o los seres que son convocados con vudú?

Laura López



Edad Oscura Pantalla

Varios Autores. La Factoría. Febrero de 2003. Suplemento para *Edad Oscura: Vampiro*. Rústica. 72 págs b/n + pantalla. 18,71 euros.

La pantalla del nuevo *Edad Oscura* viene acompañada de un libro (no se puede llamar folleto a un libro de 72 páginas) muy completo con información vital para los directores de juego, comentando las líneas de sangre más exóticas del medioevo (Salubri, Laibon, Liananh, Lamia, Baali y Gargolas). Lo más interesante del libro es el giro que le han dado a las gárgolas, de tal forma que ahora al ser creaciones alquímicas poseen una gran variedad de dones "especiales" que las hacen mucho más interesantes, además de aportar reglas para las crónicas que se desarrollen a lo largo de muchos siglos. Información vital que deberías tener ya en tu poder...

Antonio Ugalde

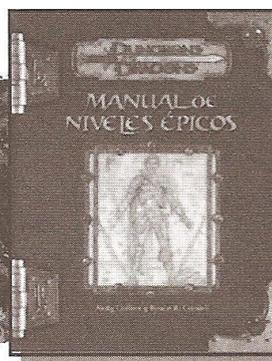


Dioses y semidioses

VV.AA. Devir Iberia. Enero de 2003. Suplemento para *Dungeons & Dragons*. Rústica. 224 páginas en b/n. 32,95 Euros.

Este libro intenta ser una recopilación de los poderes de los dioses y sus poderes, y ciertamente lo consigue. Aunque unas sesenta páginas del libro son realmente útiles, pues el resto son las descripciones de los dioses, el libro puede merecer la pena para todos aquellos que quieran dar una mayor profundidad a las campañas en las que los dioses tengan un papel más activo. Sólo vienen descritas las deidades de Greyhawk (la ambientación de todos los libros básicos de D&D), las griegas (aunque llamen Hércules a Heracles, un error del traductor que se las da de saber mucho de mitología en todo el libro), las egipcias y las vikingas. Perfecto para completistas.

David Baños Expósito

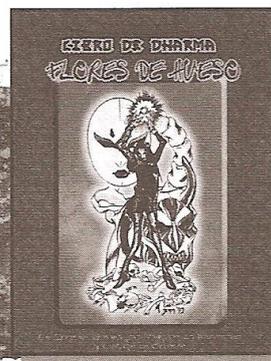


Manual de niveles épicos

VV. AA. Devir Iberia. Febrero de 2003. Suplemento para *Dungeons & Dragons*. Rústica. 320 páginas en b/n. 34,95 Euros.

Este libro se presenta como una expansión con la cual desarrollar los personajes por encima del legendario nivel 20. Ahora me pregunto, ¿realmente es necesario? En mi opinión no, pues tales niveles son muy difíciles de manejar, y casi ningún reto realmente lo es. Ahora bien, si tenemos en cuenta los contenidos adicionales del libro (monstruos épicos, aventuras épicas...), los cuales, unidos a las clases de prestigio, dotes, hechizos, y demás parafernalia épica, no hace más que darle un giro a las aventuras para comparar a los personajes de tales niveles con los desafíos. En general el libro está bien, pero peca de no tener una utilidad práctica.

David Baños Expósito

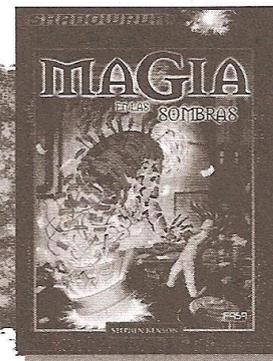


Flores de Hueso

Varios Autores. La Factoría. Nov. de 2002. Suplemento para *Estirpe de Oriente*. Rústica. 80 páginas en b/n. 12, 73 euros.

Otro de los libros de *Dharma*, que esta vez nos desvela en parte los secretos mejor guardados de los eruditos de los Kuei-jin. Aparte de comentar sus oscuros y siniestros planes para Occidente, nos muestran unos interesantes y mortales rituales, haciendo a estos sabios mucho más peligrosos. Pero sobre todo, aparece un interesante dossier de nuevas disciplinas centradas completamente en estos poderosos maestros de las palabras. Además aparecen los acostumbrados dibujos manga para los aficionados a la línea, y todo esto acompañado con reglas de conversión para el Teatro de la Mente.

Antonio Ugalde



Magia en las Sombras

Stephen kenson. La Factoría. Febrero de 2003. Suplemento para *Shadowrun*. Rústica. 176 paginas en b/n.

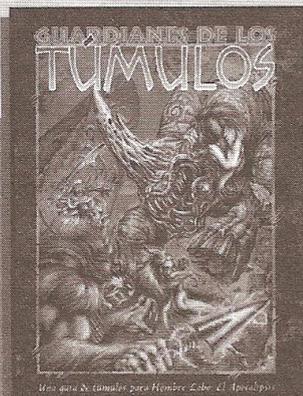
Este es el suplemento avanzado de magia para *Shadowrun*. En él podemos encontrar diversas formas de magia además de las del libro básico, alguna de ellas nunca publicadas en nuestro idioma, tales como la senda del wuxing o el vudú e incluso la magia cristiana. También se muestra cómo ha afectado al sexto mundo los caminos de la magia, interpretación de personajes, habilidades y rituales. Aparece reflejado el mundo de los espíritus y los otros planos, capítulo que por sí solos permiten desarrollar muchas aventuras. En cualquier caso un muy recomendable suplemento para los practicantes mágicos sea cual sea su forma.

Antonio Ugalde

NOVEDADES

la factoría

m a r z o - a b r i l

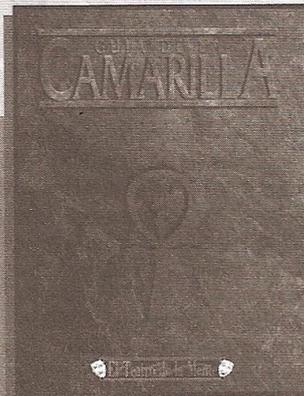


Guardianes de los Túmulos

12,73 € • 60 páginas • LF2055
 Promo: marcapáginas

¿Alguna vez te has preguntado a qué se dedican los hombres lobo durante todo el día? En **Guardianes de los Túmulos** se describen los lugares sagrados y las comunidades Garou que los protegen.

HOMBRE LOBO

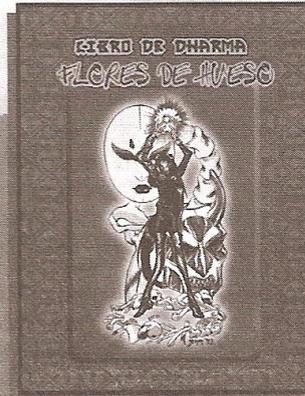


Guía de la Camarilla

22,76 € • 160 páginas • LF1908
 Promo: marcapáginas

Esta es la **Guía de la Camarilla** para jugar en vivo. Es aquí donde los jugadores encontrarán las Disciplinas de los antiguos, nuevos Méritos y Defectos y todas las herramientas necesarias para crear personajes Gárgolas.

ROL EN VIVO



Dharma: Flores de Hueso

12,73 € • 60 páginas • LF1633
 Promo: marcapáginas

Libro de Dharma: Flores de Hueso es el siguiente en la serie de libros de Dharma para **Estirpe de Oriente**. Se trata de una completa guía para jugar con los tenebrosos eruditos de Kuei-jin. Nuevos ritos, disciplinas y destacados maestros.

ESTIRPE DE ORIENTE

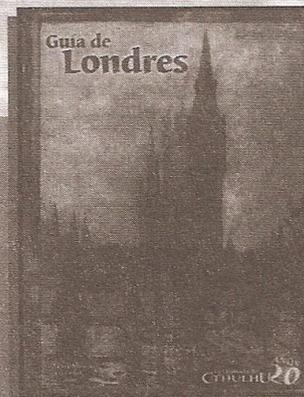


Primer Contacto

16,64 € • 126 págs • LF6008
 Promo: marcapáginas

Este libro presenta los imbuidos a los grupos de cazadores ya existentes dentro del Mundo de Tinieblas, como la Inquisición y el Arcanum. Por fin se encuentran los nuevos y los antiguos campeones de la humanidad.

CAZADOR



Guía de Londres

12,73 € • 60 págs • LF409
 Promo: marcapáginas

Este libro resume el carácter especial de Londres. En él los Guardianes encontrarán un amplio trasfondo y una gran cantidad de información para desarrollar tus partidas, incluyendo mapas y cronologías de la ciudad.

LA LLAMADA DE CETHUNNI



Magia en las Sombras

25,53 € • 176 págs • LFSH004
 Promo: marcapáginas

Magia en las Sombras es un suplemento para el juego de rol **Shadowrun**, que expande los conceptos básicos sobre la magia y ofrece reglas de magia avanzada, nuevos caminos mágicos, y más de 75 nuevos hechizos.

SHADOWRUN

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

Paseo Mallorca 24, P.I. Ind. El Alcázar, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain
 Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribmagen.es
 C/Valencia, 85, 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 405 33 65 Tel/Fax: (34) 932 85 91 distribmagen.es

Los secretos de la sangre

NOVELAS

Hay muchas formas de plasmar y desarrollar el Mundo de Tinieblas creado por White Wolf en sus juegos de rol, pero la más original y emocionante ha sido sin duda la serie de novelas de Tanya Huff. Explora este intrigante y oscuro mundo acompañado de Henry Fitroy y la ex-policía Vicki Nelson para conocer a algunos de sus más peligrosos moradores...si te atreves.

Escritora

Tanya Huff, la escritora de esta magnífica saga de cinco novelas (*El precio de la sangre*, *El rastro de la sangre*, *El linaje de la sangre*, *El pacto de la deuda*, y *La deuda de la sangre*) nos presenta a dos interesantes personajes: la ex-policía Vicki Nelson, una mujer peligrosa de armas tomar, y Henry Fitroy, un vampiro de 450 años de edad, hijo bastardo del rey Enrique VIII, que cruzan sus vidas una fría noche de invierno en Vancouver (el escenario de todas las novelas de la saga de la sangre), al tiempo que los dos estaban tras la pista de un asesino en serie. Poco a poco Vicki aprende que los seres humanos no son las únicas criaturas en el planeta, y que fuerzas oscuras y benignas se esconden tras el halo de la leyenda y la ignorancia que los hombres han tejido en torno a su existencia...

En cada una de las novelas (que son correlativas en el tiempo) Vicki y Henry deben enfrentarse a misterios más complejos y a enemigos más poderosos y extraños: desde entidades demoníacas, hasta hombres lobo, pasando por momias, espíritus y horrores que es mejor no nombrarlos, y cada uno de ellos pondrá sus dotes de investigación y supervivencia a prueba una y otra vez.. Por supuesto que no vamos a entrar en detalles, pues el hacerlo conlleva lo que no queremos, desvelar los secretos de estas maravillosas novelas de misterio e intriga, y una novela sin misterio es como un vampiro sin colmillos, ¿verdad?

Poco a poco los personajes van arrojando luz sobre los misterios de su existencia y secretos más inconfesables a medida que vamos

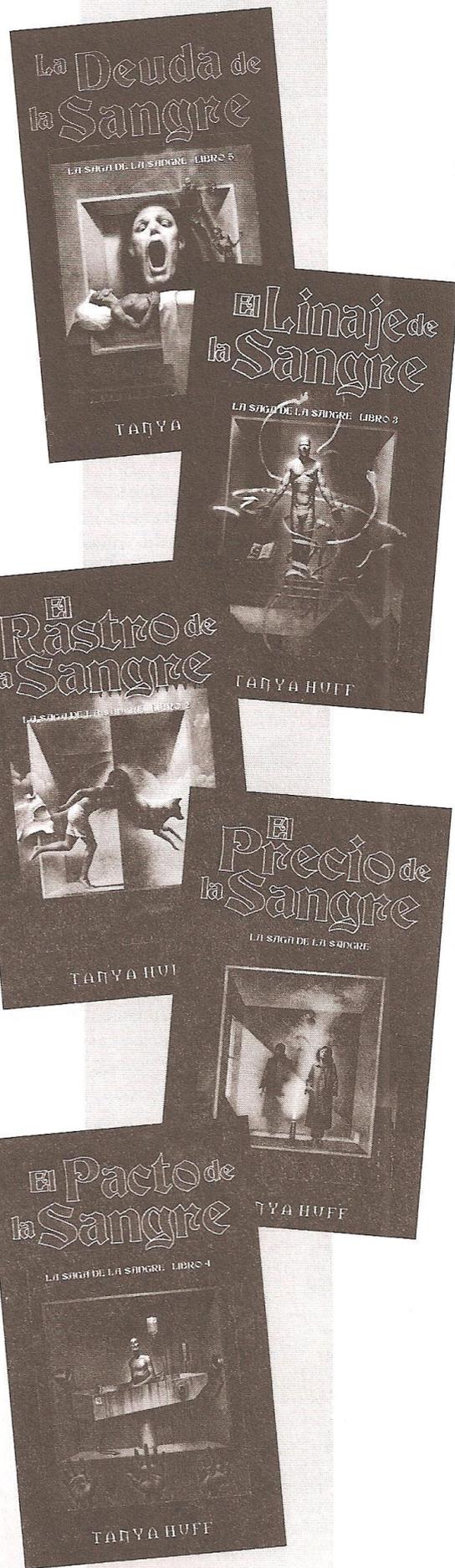
introduciéndonos en una trama fluida e interesante que te mantendrá enganchado desde un primer momento.

Tanya Huff nos sorprende con esta más que interesante serie de novelas, que si bien no están ambientadas directamente en el Mundo de Tinieblas (sin que sus personajes entren en los arquetipos de clanes para los vampiros o los hombres lobo en tribus por poner un claro ejemplo), éstas captan perfectamente el ambiente que se quiere transmitir en los juegos de rol de la serie narrativa de White Wolf, plasmando con perfección el ambiente gótico-punk de un siniestro mundo en el que cualquier tipo de criatura nos está acechando en cada esquina, y donde las esperanzas son velas rodeadas de oscuridad, a veces esta es demasiado tenebrosa como para que la luz emerja entre las tinieblas.

Futuro en la sombra

Pero lo mejor está por llegar. Hace ya un tiempo White Wolf anunciaba que Tanya Huff firmaba para tres novelas más para la saga de la Sangre. ¿Qué misterios y qué criaturas esperan a Henry Fitroy y Vicky Nelson? Un secreto que esta aún sin desvelar, pues las secuelas aún no han aparecido en Estados Unidos. Tendremos que esperar un tiempo para saber que ocurre a pareja tan peculiar. Y sí, seguro que la espera merece la pena.

Marco Escribá Gómez



Aventuras subacuáticas

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟΝ ΤΑΙΣ ΑΝΤΙΣΤΑΣΕΙΣ
P R E S E N T A C I Ó N

Aunque muchos creen que el mercado estadounidense esta copado por el sistema D20 (y que por lo tanto el resto de juegos no tienen posibilidades reales de venta), muchos son los juegos que han triunfado a la sombra del tan odiado y querido *Dungeons & Dragons 3^a*. Uno de ellos es, sin duda, *Blue Planet*, el juego insignia de Fantasy Flight Games, que ya se ha convertido en un juego esencial para los amantes de la ciencia ficción, y razones de peso tiene para ello.

Poseidón, un nuevo comienzo

En el año 2199 la humanidad está al borde del colapso. El mundo lleva sumergido casi un siglo en una nueva edad oscura conocida como "The Blight", y las grandes ciudades estado dominadas por corporaciones son los amos y señores de las tierras

y los recursos naturales. Ante tal situación, todo se ve agravado por extraños virus que asolan los campos, y la tierra se vuelve estéril.

El caos resultante fue estabilizado por los esfuerzos de una recién nacida organización, la Global Ecology Organization (GEO), nacida bajo el amparo de las ONU con la intención de conseguir que los viejos estados soberanos del planeta retomen el poder en contra de las grandes ciudades corporativas.

En el año 2079, con los esfuerzos de GEO se pusieron a la búsqueda de planetas habitables, dada la peligrosa situación de nuestro planeta, y descubrieron un nuevo planeta con grandes similitudes con la Tierra, pero cubierto en su mayor parte de vastos océanos. El nombre que le dieron a este planeta fue Poseidón.

No pasó mucho tiempo hasta que se envió a los primeros colonos alterados genéticamente, pero debido a problemas internos y a la falta de previsión del proyecto Athena, los colonos fueron abandonados a su propia suerte.

Contra todo pronóstico lograron sobrevivir y aclimatarse al nuevo planeta tras la pérdida y fallo de todos sus aparatos tecnológicos. Con el tiempo las condiciones medi ambientales del planeta Tierra empeoraron, y fue lo que lo forzó de una vez por todas a la colonización de Poseidón.

Por supuesto, muchos secretos oculta este nuevo planeta para la humanidad, secretos que hasta la fecha los científicos no han conseguido desvelar. Estamos en el año 2199, y muchas cosas han cambiado en la Nueva Tierra. Poseidón se ha convertido en propiedad de las grandes corporaciones y los GEO Marshall patrullan y protegen a las colonias establecidas bajo el yugo opresor de las ambiciosas empresas. ¿Y qué ha pasado con los colonos que llegaron en un primer momento? Gracias a la astucia y haberse habituado a las duras condiciones, se establecieron colonias completamente independientes a las recién fundadas. Ahora, los nativos ven peligrar su tranquilo sistema de vida, y el equilibrio al que han llegado con el ecosistema está en precario.



Ambiente Tecno-ecológico

La ambientación futurista-tecnológica ha sido muy trillada y utilizada por cantidad de juegos de rol, destacando *Cyberpunk 2020*, *Shadowrun*, *Fading Suns d20*... por sólo mencionar algunos. En todas estas visiones, el futuro es algo sombrío, donde la humanidad, de una forma u otra lucha contra su autodestrucción, cayendo poco a poco en una espiral de violencia y miseria de la que es muy difícil salir.

Como ya hemos mencionado, *Blue Planet* es un juego de Ciencia Ficción, que aporta una nueva visión a este género tan importante. Por supuesto, hasta la fecha no habíamos visto un juego de rol de estas características, pero por supuesto, las novedades siempre son bien acogidas. ¿Pero por qué *Blue Planet* es tan bueno y original?

La base de su éxito radican en el hecho de que es un juego que encaja perfectamente el futuro con la ecología. Un juego que habla de un nuevo ecosistema (Poseidón) que muchos tratan de mantener intacto, mientras que las grandes corporaciones luchan por explotar todos sus recursos y conseguir el mayor provecho posible de sus riquezas naturales. Y los jugadores serán aquellos que traten de impedirlo, o porque esa explotación pueda hacerse realidad. Además existe el miedo a lo desconocido. Estamos en un nuevo planeta y lo hemos colonizado, pero la mayor parte del mismo aún no ha sido explorado, y teniendo en cuenta que la mayor parte del planeta es agua, casi toda la acción discurrirá en submarinos, estaciones submarinas y ciudades subacuáticas, algo a la que los roleros no están acostumbrados en sus partidas, por lo que jugar a *Blue Planet* se acaba convirtiendo en tarea obligada.

Humanos y delfines

Una de las mayores innovaciones del juego es la posibilidad de poder interpretar a un delfín o una orca. Puede sonar a guasa, pero es completamente cierto. En un mundo completamente cubierto por los vastos océanos, los humanos han tenido que recurrir a estos inteligentes mamíferos para desarrollar algunas actividades bajo la superfi-

cie. Por supuesto estos animales han sido alterados tecnológicamente con ciberimplantes para hacerlos mucho más listos, comunicativos y hábiles en las funciones que deben desempeñar, desde técnicos subacuáticos como los delfines o guardias de seguridad, como las orcas, por poner los ejemplos más característicos del juego...

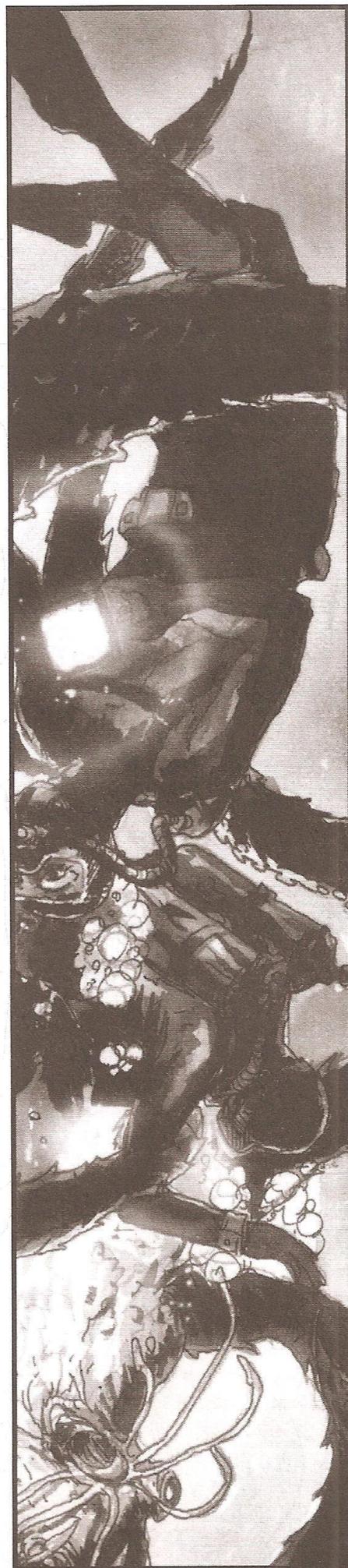
En cuanto a los seres humanos, los jugadores tendrán la posibilidad de encarnar a miembros de la resistencia que luchan contra GEO, a miembros de la misma organización, o a peligrosos mercenarios a sueldo de las grandes corporaciones, aunque claro, siempre están los "típicos colonos" ("típicos" porque recuerda que todos ellos están alterados genéticamente) que defenderán a toda costa el hábitat que tanto respetan y admiran.

Reflexiones oceánicas

La primera edición apareció en junio de 1997, y a fecha de hoy el juego ha conocido una segunda edición (siendo la innovación más importante el dividir el libro básico en libro del jugador y del narrador, aunque parece ser que con el manual del jugador se puede jugar perfectamente), han visto la luz una cantidad de suplementos digna de mención, y sigue siendo uno de los juegos más vendidos en Estados Unidos hasta la fecha. Muestra de ello, es que *Fantasy Flight Games* haya centrado sus esfuerzos en esta línea de juego con una interesante cantidad de suplementos que no vamos a enumerar aquí, pero algunos tan buenos como la Guía de los Cetáceos.

En definitiva, es un juego con una gran capacidad por explotar, y sobre todo, es muy innovador y el tema (aunque muchos lo consideren muy rebuscado) a pesar de que puede ocasionar alguna que otra suspicacia (no todo el mundo está preparado para interpretar un "Flipper" *cyberpunk*). Ya sabes, transfórmate en un nuevo *Jacques Costeau* e investiga los grandes misterios de Poseidón. Aunque claro, siempre puedes ser una Orca Soldado y proteger a vuestro *Jacques Costeau* particular mientras huye de un Kraken gigante mutante alienígena... o de algo mucho peor.

José A. Márquez Periano

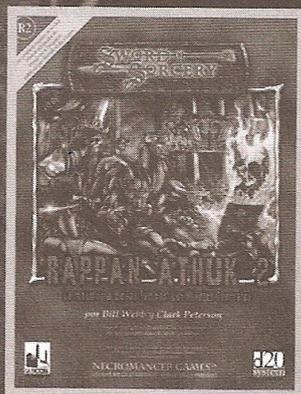




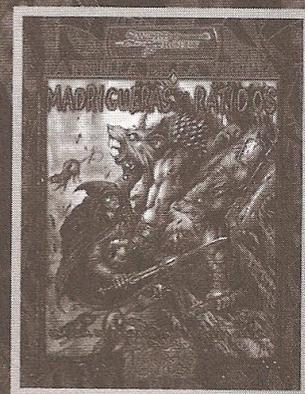
Los mejores suplementos para Tercera Edición



Necromancer Games
La Tumba de Abysthor



Necromancer Games
Rappan Athuk 2



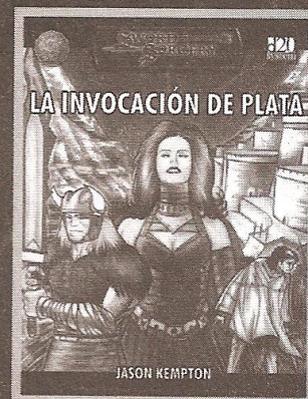
Tierras Heridas
Madrigueras de los Rátidos



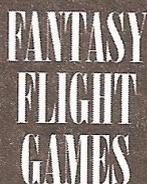
Fiery Dragon
Herramientas Psiónicas



Tierras Heridas
Los Sabios y los Perversos



Fiery Dragon
La Invocación de Plata



Alderac Entertainment Group



Visítanos en www.distrimagen.es

Demonio: La Caída

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

Tiempo ha pasado desde la aparición de aquellos primeros juegos en cuyos protagonistas sobrenaturales nos encarnábamos, desde aquellos primeros libros de lo que ahora conocemos como Mundo de Tinieblas. Desde entonces vampiros, catayanos, magos, hombres lobo, hadas, fantasmas, momias, cazadores y demás compañía se han ido haciendo un hueco en nuestras estanterías, con una especial característica: el saber captar la afinidad por uno de estos tipos de seres y por un grupo entre ellos, ya sea en Clan, Dharma, Credo, Tribu...

Pero tras varias ediciones, nuevas criaturas sacadas de la nada, nuevos aliados, nuevos enemigos y la evolución de las diferentes historias dentro de cada juego, ahora nos llega otro miembro nuevo a la lista de estos habitantes de las tinieblas para añadir aún más tensión a esta fórmula tan prolífica, contando con éste el séptimo juego de esta ambientación que, pese a sus detractores, ha sabido cautivarnos a todos, cada uno en su estilo.

De esta forma, antes de abrir el libro, ya sabemos que nos encontraremos un capítulo con la ambientación, otro con la agrupación y descripción de los seres, otro con los poderes y uno sobre los antagonistas específicos que tendrán. Y no nos equivocaremos... pero éste nuevo básico tiene un potencial inherente que lo puede transformar en un gran éxito.

Dramatis Personae

Demonio: La Caída ha sabido captar la esencia de aquellas primeras partidas a otros juegos de la editorial ayudado por un original enfoque al tratar la historia.

¿Quién no recuerda aquellas primeras partidas de Vampiro? Aquel "bestias somos para en bestias no convertimos" que nos introducía al drama personal del vampiro y la eternidad luchando contra tu furia interior. O así mismo el enfoque bíblico del origen de los Cainitas, añadiendo el misticismo judeocristiano a la maldición de los vástagos. En Wraith nos enfrentábamos a nuestro lado oscuro, que nos tentaba y nos llamaba a unirnos a él, ofreciéndonos poder, coaccionándonos, simplemente, burlándose de nosotros. En Mago, asistíamos a la lucha desesperada por la esperanza y por el cam-

bio de la realidad en todo un mundo que se hunde en la apatía.

Parte de cada uno, lo encontraremos en *Demonio*, pero llevado aún más allá, dando un paso adelante que, aun recordando a los anteriores, nos hace vivir todo de manera nueva. El trasfondo del juego, legado del Romanticismo, con un Lucifer como héroe caído, la lucha y la tentación del poder oscuro, la esperanza por la humanidad... todo ello adquiere un nuevo significado.

Esser Elohim

Antes de nada, habrá que aclarar tan engañoso título. Atención padres y moralistas, este juego no hace apología del satanismo ni de la crueldad.

Atención jugadores: no somos enormes seres rojos con alas de murciélago, cuernos, cola y tridente en mano, al menos en un principio. Una vez aclarado esto, se puede pasar a decir qué es un Elohim, contando parte de su origen. En un principio, sólo estaba el Creador, y Él era la esencia del Todo y la Nada. Así creó a los ángeles para que le ayudaran, una casa tras otra según la Creación iba dando frutos, cada una con una función diferente según su campo de actuación. Como cuenta la Biblia, la culminación de la Creación fue el hombre.

Y el Todopoderoso ordenó a sus sirvientes que lo amaran como lo amaban a Él, y a su vez les prohibió que se aparecieran ante ellos. Y de aquí surgió el dolor, el principio de la Caída. Es así como ángeles de las diferentes casas se unieron a Lucifer, rebelándose contra un poder impuesto, una orden sin razón, y que al final fueron derrotados y mandados al Infierno.

Y éste es nuestro punto de partida, tras los últimos acontecimientos acae-

cidos en la Tierra de las Sombras, la puerta del Infierno se abrió y muchos de los Condenados escaparon, tomando posesión de un cuerpo, encontrándose de improviso con las nuevas sensaciones que transmite la mortalidad, la chispa vital de la humanidad y cambiándolos, uniéndolos al cuerpo de su anfitrión como lo hace su psique.

Pese a su reciente aparición en el "mundo", ya se encuentran organizados en cuatro facciones que, aunque no luchan entre sí como viene siendo costumbre, sí tienen intereses totalmente distintos sobre lo que hacer, ahora que han vuelto, con la humanidad, algunas con mejores intenciones que otra.

Personajes

Durante el proceso de creación del personaje, no encontramos ninguna novedad sustancial en cuanto a sus bases; siete Casas al igual que la habitual distribución del resto de juegos, cada una con su propia debilidad, sus intereses y su tendencia en cuanto a poderes, teniendo cada una afinidad hacia tres específicos. Y aquí se muestra la novedad respecto a los demás básicos, pues dependiendo de la elección que hagamos, así nuestro personaje comenzará con unos atributos u otros en su Forma Apocalíptica, que no es otra que la manifestación de parte de su antiguo poder angélico. Al elegir tu Saber, eliges el Aspecto del mismo, confiriéndote una serie de poderes que van desde aumentos de atributos a las típicas alas de ave, pasando por inmunidades, armaduras, acciones extras, etc. Cada una en una combinación única para cada Aspecto. Tras elegir tu senda principal de entre todos los Saberes, continuamos de la manera habitual la creación, gastando los puntos gratuitos y terminando los aspectos del personaje. Al Analizar los poderes de los Elohim encontramos una serie de rasgos comunes, algunos efectivamente decisivos, como la inmunidad absoluta a la manipulación mental o la resistencia a las ilusiones. De todas formas, aunque son personajes poderosos no nos engañemos, se encuentran en un buen equilibrio de actitudes y debilidades. Los distintos Saberes se organizan por la funcionalidad a la que cada Casa Celestial estaba destinada y, aunque algunos son definitivamente poderosos para el nivel que tienen, el promedio general se encuentra muy nivelado, aunque es en estos poderes donde entra una de las partes más oscuras - y divertidas del juego, el poder del Tormento.



Únete al lado oscuro

El Tormento de un personaje mide la angustia interior de tu lado demoníaco. Cuanto mayor es, más demonio y menos ángel es tu personaje, pero a la vez más poderoso es. A partir de una puntuación de 6 en esta característica, es cuando lo más divertido puede llegar. El Tormento influye de dos maneras, en la Forma Apocalíptica, aumentando las habilidades según aumenta el mismo hasta un total de 4 poderes adicionales, y a la vez transformando tu apariencia exterior (sí, podemos terminar siendo rojos, cornudos y con cola). Al mismo tiempo, los Saberes se ven influidos también, haciendo posible que un Saber de curación se transforme en uno de envenenamiento, causando distorsiones en todos los poderes y haciéndolos incluso poderosamente destructivos en esta versión oscura de cada uno.

Aun un personaje con un bajo tormento puede caer en la tentación o necesidad de usar alguna de las capacidades dichas anteriormente, pudiendo acceder a cualquier transformación de la Forma Apocalíptica o de las formas de Alto Tormento de cada uno de los poderes a cambio de hundirse un poco más en su angustia... el juego es

sencillo y la tentación continua. Ahí es donde se podrá decidir quién quieres ser realmente, un ángel o un demonio.

Elijas el lado que elijas, siempre necesitarás de la Fe como combustible a tu poder, en nada parecida a la tan temida por vampiros y demás compañía. Ésta podrá ser sustraída de involuntarios donantes o absorbida y mantenida mediante pactos. El método del pacto es muy simple en su comprensión, el Demonio ofrece algo y la otra parte su Fe. Mientras se mantenga, el flujo de fe se mantiene.

En contra de la costumbre normal de "Mascarada", Velo y demás secretos, la substracción es algo más que la alimentación voraz de un Cainita. Al hacerlo debes mostrarte, hacer que el humano crea verazmente que eres un enviado del Cielo (o del mismísimo Infierno) e interactuar con el de alguna forma en que acabe creyendo en ello.

En siguiente orden, como en todo libro, encontramos a los aliados de los Elohim, los Vasallos, también conocidos como "la otra parte del pacto", que permanecen ligados al Demonio ya sea en devoción, por miedo o por cualquier otra causa. De ellos se habla tan solo un poco más que de las némesis de los ángeles rebeldes: Los Exorcistas, con

poderes propios de los que se nos habla muy brevemente y que próximamente serán analizados ampliamente.

Y dejado para el final, están los Terrenos (Earthbound). Demonios poderosos que escaparon hace siglos y que durante ese tiempo han ganado poder, y que son efectivamente la verdadera raíz del Mal en este juego, tratándose incluso de los mismísimos Duques del Infierno encarnados, que permanecen escondidos tramando sus planes secretos.

Conclusión

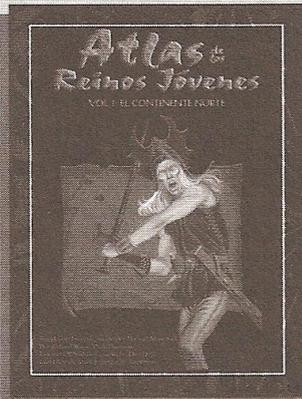
Tras leer el juego te das cuenta que, pese a poderosos, los Elohim son unos personajes bien nivelados y razonados, cuya existencia es un grito a la libertad, a la realización de aquello que consideras correcto y propio. Es un juego que bien llevado te aventura tanto en las regiones más oscuras como en las más luminosas, dando la posibilidad de grandes contrastes entre los personajes, sin dejar a un lado la lucha interior por dominar, si quieres, tu propia oscuridad. En manos de un buen Narrador, las posibilidades son infinitas y la calidad, a la altura de los mejores juegos de este Mundo de Tinieblas.

Juan José Hernández

NOVEDADES

la factoría

m a r z o - a b r i l

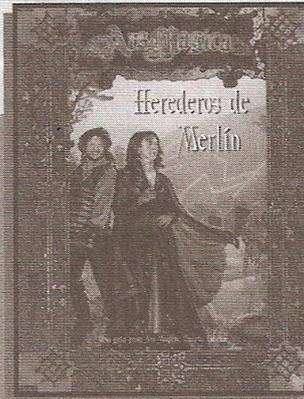


Atlas de los Reinos Jóvenes

16,67 € • 112 páginas • LFEL007
Promo: marcapáginas

Atlas de los Reinos Jóvenes: El Continente Norte describe el Desierto de los Suspiros y el de las Lágrimas, la paradisíaca Tanelorn, la horrible Nadsokor (el reino de los mendigos), la antigua maldad de Org y el Bosque de Troos, etc.

FURIC

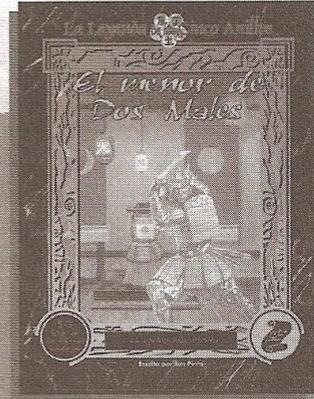


Herederos de Merlín

17,65 € • 120 páginas • LFAM202
Promo: marcapáginas

Este libro describe con detalle la Inglaterra y el Gales de la Europa Mítica. Esta obra ofrece una visión sobre una tierra fascinante y madura para la aventura, desde las leyendas del Rey Arturo hasta la muerte de Thomas Becket.

ARSMAGIA

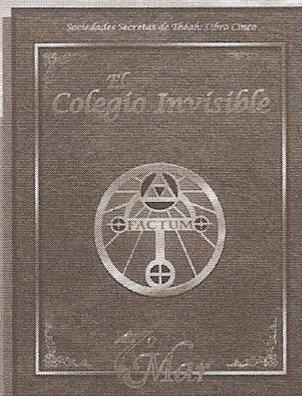


El Menor de Dos Males

6,44 € • 46 páginas • LF559
Promo: marcapáginas

El menor de Dos Males es el siguiente capítulo de la terrorífica y mortal serie de las Tierras Sombrias. Cada aventura de esta serie requiere que los jugadores combatan contra las fuerzas de Fu Leng.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

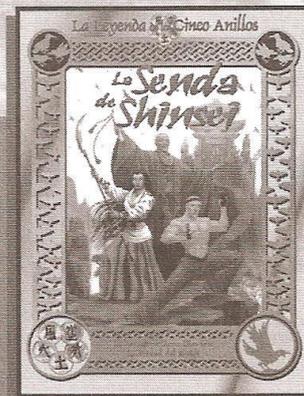


El Colegio Invisible

14,70 € • 92 págs • LF7M355
Promo: marcapáginas

Desde un millar de escondrijos, el Colegio Invisible continúa con sus estudios prohibidos. Separados por grandes distancias, hacinados en los reductos más profundos, sus miembros siguen luchando por el aprendizaje y la iluminación.

70 MAR

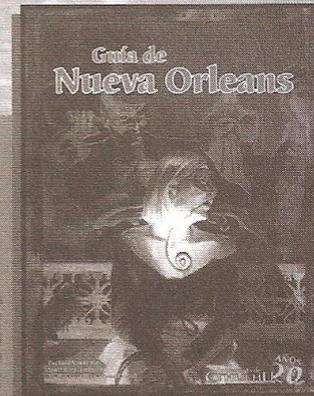


La Senda de Shinsei

15,68 € • 104 págs • LF591
Promo: marcapáginas

Durante siglos, la Hermandad de Shinsei ha intentado comprender los secretos del Tao. Apartados, han ocultado el mayor secreto de todos: que es el momento de que Shinsei regrese a Rokugan para guiar los pasos del hombre.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Guía de Nueva Orleans

11,74 € • 72 págs • LF411
Promo: marcapáginas

Esta guía incluye detalles acerca de la historia de Nueva Orleans, el barrio francés, el área metropolitana, las marismas y la zona costera. El capítulo acerca del vudú incluye reglas para integrarlo en La Llamada de Cthulhu.

LA LLAMADA DE CTHULHU

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 Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alcañón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribimagen.es dm@distribimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (30) 405 33 65. Tel: Fax: (30) 322 85 91. dm@cnr.distribimagen.es

Inmunidad diplomática

M Ó D U L O

El descubrimiento del sistema Iver (a través de Pandemónium) y de la perdida Casa Chauki pone en serios apuros la posición de los Hazat como una de las Grandes Casas nobiliarias. En esta aventura se cruzan múltiples y oscuros intereses, tan importantes que podrían desembocar en un asesinato...

Pandemónium no solo atrae a los fracasados, a aquellos desesperados por una oportunidad para mejorar su situación, sino también a los poderosos, a los que tratan de hallar más poder en este erial. Los personajes pueden proceder de cualquiera de estos grupos, pero sus principales encuentros durante *Inmunidad diplomática* proceden de ambos mundos. Aunque sirven a un noble Hazat y se codean con las principales familias de Pandemónium, también podrán comprobar cómo viven los habitantes más desdichados del planeta.

Don Marchenko Catilla Arronto Justus, un conde Hazat, acaba de llegar a Pandemónium (quizá en la misma nave que los personajes) como representante de su casa. Su posición solo es temporal, no obstante, pues su principal misión es valorar la amenaza (y la oportunidad) que representa Iver, el planeta recién redescubierto. Con este fin pretende reunirse con aquellos que hayan estado allí, quizá patrocinando alguna expedición propia.

Para su desgracia, más de uno preferiría que nunca tuviera la ocasión de hacerlo. Los personajes se encontrarán con algunas de estas personas nada más desembarque Don Marchenko, y no dejarán de conocer a otros muchos a medida que se desarrolle la semana: alguien quiere muerto a Marchenko. A algunos simplemente les cae mal, mientras que otros quieren borrarlo del mapa. Los personajes tienen la divertida tarea de descubrir a los segundos y proteger al conde de ellos.

No esperes que este drama detalle todas las posibilidades abiertas ante los jugadores. Lo único que puedes

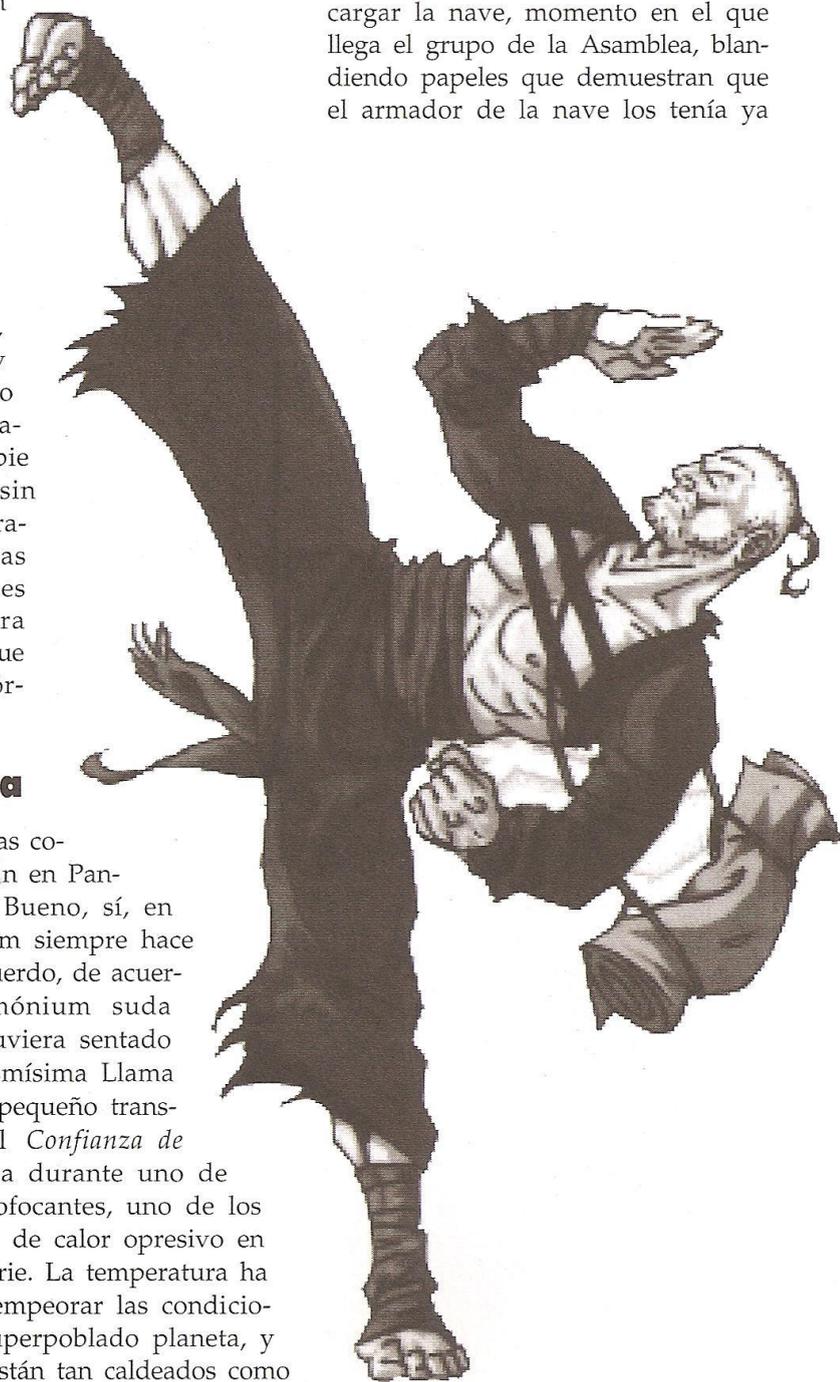
esperar de ellos es que harán precisamente aquello que no te esperes. *Inmunidad diplomática* describe una serie de acontecimientos que se suceden en el plazo de algunos días. Los personajes podrían persuadir a Marchenko para que haga cosas diferentes, pero es muy testarudo y no es muy probable que cambie sus planes sin una buena razón. Mientras los personajes trabajen para él, tendrán que seguir sus órdenes.

Algarada

A veces las cosas se caldean en Pandemónium. Bueno, sí, en Pandemónium siempre hace calor. De acuerdo, de acuerdo: Pandemónium suda como si estuviera sentado sobre la mismísima Llama Sagrada. El pequeño transporte espacial *Confianza de Ryko* aterriza durante uno de estos días sofocantes, uno de los muchos días de calor opresivo en una larga serie. La temperatura ha ayudado a empeorar las condiciones en el superpoblado planeta, y los ánimos están tan caldeados como

Esto es especialmente cierto en el espaciopuerto, donde los diversos gremios han comenzado a chocar amargamente por asuntos laborales y territoriales. La Asamblea y los Carroñeros se han enfrentado ya en varias ocasiones, buscando ambos un mayor control sobre la carga y descarga de las naves espaciales. Mientras que los Magistrados y los Aurigas, en condiciones normales, hubieran tratado de apaciguar tales tensiones, en estos momentos hay fuerzas externas que lo impiden.

La descarga del *Confianza de Ryko* se ha convertido en el centro de esta disputa, y las cosas no pintan bien. Una pequeña dotación de estibadores Carroñeros aparece y comienza a descargar la nave, momento en el que llega el grupo de la Asamblea, blandiendo papeles que demuestran que el armador de la nave los tenía ya



contratados para la tarea. Ante la mirada atónita de los pasajeros, ambos bandos comienzan a atraer seguidores y se caldean los ánimos.

En realidad no importa quién lanza el primer golpe, solo que la chispa se enciende. En breves segundos, toda la zona de aterrizaje estalla en una erupción de violencia, con cien gremiales peleando, corriendo y provocando todo el alboroto posible. Los personajes podrían buscar cobertura. Para ello, cada uno deberá realizar una prueba de Destreza (CD 15) para ocultarse detrás de cajones y otro equipaje. Cualquiera que la pase estará a salvo. Los que fallen se verán inmersos en el combate. Se trata de una tangana caótica en la que un centenar de salvajes se dedica a aporrear a cualquiera que se le ponga por delante. Al final de la aventura tienes las puntuaciones de estos Matones.

Por supuesto, el tumulto no es el único peligro. Los personajes también pueden realizar una prueba de Avistar (CD 15) para detectar cómo cinco rufianes de la Asamblea se acercan a Don Marchenko por la espalda. Si ninguno supera la prueba, se enterarán cuando el embajador Hazat grite al recibir el primer garrotazo en la cabeza.

Detener este ataque no debería ser especialmente difícil, pero sí lo es descubrir a quien lo ha planeado. Los cinco rufianes creen que Don Marchenko es el dueño de la nave (no es así), y que les traicionó al contratarlos por adelantado para luego dejar el trabajo a los Carroñeros. Esta creencia surge de una videoconferencia que tuvo lugar hace nueve días, en la que una figura con un asombroso parecido con Don Marchenko contrataba a la Asamblea para descargar la nave. En realidad se trataba de la espía, que empleo una videocomposición para hacer parecer que Don Marchenko estaba detrás de todo. Por supuesto, en esos momentos el conde Hazat estaba a bordo del *Confianza de Ryko*, en el sistema solar de Terraplén, y no podía realizar dicha llamada. La culpable también dispuso un loro de gran calidad cerca de la zona de aterrizaje. Cuando los estibadores de la Asamblea aparecieron, insultó cuanto pudo a los Carroñeros, provocando la violencia. El incidente deja en muy mala posición a la Asamblea, pero estos aún albergan sospechas.

Los personajes se involucran

El DJ no debería tener problemas para meter a los personajes en este drama. El puerto espacial de Pandemónium es una de las zonas más tumultuosas del planeta, y todo el mundo tiene un motivo para acudir a él. Todos los gremios desarrollan numerosos negocios en sus instalaciones, las casas nobiliarias supervisan sus inversiones y los sacerdotes acuden para cuidar las almas de las tripulaciones, bendecir las naves y comprobar los cargamentos en busca de material herético... quizá con el fin de elegir los mejores para ellos.

Si los personajes no tienen lazos permanentes con Pandemónium, podrían llegar al planeta en el *Confianza de Ryko*. Quizá trabajen en la nave o que Don Marchenko los haya contratado antes de llegar al planeta. Si no disponen de tales lazos, Don Marchenko tratará de contratarlos si tienen algún papel en la lucha contra los rufianes de la Asamblea. Les ofrecerá alojamiento en su hermosa hacienda (todo un lujo en Pandemónium), así como el salario estándar. Aun si los personajes se niegan a aceptar, la espía los ha visto asociados a Don Marchenko y puede ir también a por ellos.

Los planes de Don Marchenko

Don Marchenko pretende desarrollar sus planes con lentitud y seguridad. Su principal responsabilidad es asegurarse de que la Casa Chauki de Iver no tenga modo alguno de amenazar a los Hazat. Pretende desacreditar cualquier reclamación de que pudieran ser la Casa Chauki original, o, de fallar esta estrategia, encontrar algún modo de neutralizarla. Esto puede realizarse mediante la violencia, tratando de que la Iglesia los excomulgue o, de ser posible, cerrando para siempre el portal estelar.

Pretende comenzar su viaje a Pandemónium atendiendo las necesidades sociales: visita al Conde Enis Sharn, peregrinación a la Catedral y reunión con las principales figuras del planeta. Después espera dar con

aquellos que hayan tenido algún contacto con Iver. Esta lista incluye a los agentes de Enis Sharn, a los pocos misioneros eclesiales que han viajado al nuevo sistema, a los contrabandistas que han logrado establecer pequeñas rutas comerciales entre los dos planetas y a los técnicos que reactivaron la ruta de salto.

El día después de la algarada, pretende visitar al Conde Sharn a primera hora de la tarde para recopilar información acerca de Iver. El Conde Sharn no le dirá mucho, pero lo dirigirá a algunos mercaderes del Núcleo que han traficado con reliquias de Iver. Don Marchenko espera hablar con ellos al día siguiente y conseguir el nombre de los contrabandistas que hayan comerciado con bienes de los Yermos.

Su secreta esperanza es poder demostrar que los gobernantes de Iver usurparon a la Casa Chauki en su planeta, dando a los Hazat alguna base para reclamar el mundo. Le gustaría visitar Iver en persona, pero sabe que en las actuales circunstancias tal viaje presentaría innumerables dificultades. Quizá un grupo de intrépidos exploradores pueda hacerlo por él.

Fanatismo

Tras una noche de relax en la villa de Don Marchenko en Pandemónium, el noble y sus nuevos amigos se preparan para visitar al Conde Enis Sharn. El encargado del establo preparará caballos suficientes para todos, pues éste es el transporte predilecto del Hazat. Incluso los personajes sin la habilidad *montar* podrán viajar así... siempre que nada inquiete a los animales. La primera parte del paseo de una hora será agradable, pero entonces los personajes realizarán pruebas de Avistar (CD 13) para oír barullo a la vuelta de la esquina.

Cualquiera que supere la prueba tendrá un turno para prepararse antes de que Fray Mizraim Reuss y sus devotos seguidores doblen la esquina. Se trata de cincuenta fanáticos antitecnológicos del peor humor posible, portando garrotes, antorchas y piedras con los que destruir cualquier tecnología que se ponga a su alcance. Estos patrulleros no tienen por qué

atacar a los personajes, según su equipamiento. Don Marchenko no porta nada evidentemente avanzado, y lo dejarán en paz.

Cualquiera con tecnología visible (así como cualquier alienígena) se encontrará bajo una lluvia de piedras (cinco por turno, cada una con un ataque base de +1, daño 1d3). Aquellos con cibernética visible recibirán una atención especial, y cinco energúmenos con cachiporras irán a por ellos (usa las características de los Matones). No debería ser muy difícil dispersar esta turba, aunque el suceso debería aumentar la paranoia de los personajes. Los asesinos no tienen nada que ver con Fray Mizraim y sus seguidores, pero los jugadores no tienen modo de saberlo. Esta pista falsa debería tenerlos preocupados.

Francotirador

Cuando los personajes y Don Marchenko llegan al fin a la casa de Enis Sharn, el dirigente del planeta los saluda en persona. Tenía muchas ganas de conocer a tan afamado guerrero, y aceptará cualquier séquito que traiga con él, por exótico que sea. También se disculpará por los problemas que Don Marchenko haya afrontado (la pelea en el puerto espacial, los fanáticos religiosos), pero insistirá en que Pandemónium está atravesando tiempos inciertos.

Tras una agradable tarde con el conde (durante la que los personajes más arrestados podrán descubrir mucho sobre el planeta), se ensillan los caballos y el grupo vuelve a casa. Tardarán una hora en regresar a la hacienda a través de las calles del Núcleo. Se encontrarán a quince minutos de la casa cuando el caballo de Marchenko se encabrite, como si le hubieran disparado, y se sacuda sin control. Un francotirador, sabiendo que el noble dispondría de escudo, le ha lanzado al caballo un virote con una ballesta. La punta, impregnada con un doloroso veneno no letal, enloquece a la bestia. Aunque Marchenko es un jinete experimentado, no puede esperar mantenerse en la grupa en tales condiciones. Los personajes disponen de dos turnos para resolver la situación antes de que el animal tire al suelo a Marchenko. Aunque no es

probable que la caída (daño 1d6) atravesase el escudo de energía, sí lo harán los cascos del caballo al patear a su amo. Este aplastamiento causará 2d6 de daño cada turno hasta que los personajes controlen a la bestia.

Los que quieran calmar al animal deberán realizar pruebas de *trato con animales* (CD 15). Si quieren ahuyentarlo, necesitarán alcanzar una CD 20. Marchenko preferirá que lo controlen de un modo u otro, y detesta profundamente que se dañe a los animales. Los personajes deberán decidir si buscan al francotirador (localizado en un edificio de cuatro plantas junto a la carretera principal que conduce a la hacienda) o protegen a Marchenko y al caballo. El asesino ha bucando un buen lugar, asegurándose un rápido acceso al tejado, desde el que salta de edificio en edificio hasta que alcanza una oscura escalerilla a varias manzanas de distancia. Una vez allí baja al suelo y corre para unirse a sus compinches en una barbería cercana.

El médico

Este episodio tiene un gran efecto en Marchenko, que una vez en casa envía al ayuda de cámara a buscar a un médico local. Aunque éste ha servido a su comunidad durante casi toda su vida, cortando el pelo y amputando miembros, no será el caballero que aparezca como respuesta a la llamada de Marchenko. El médico y su familia se encuentran en estos momentos atados y amordazados en su propia casa, vigilados por varios matones. En su lugar aparece Bitash el francotirador, disfrazado con las túnicas del otro. Atenderá al Hazat como mejor pueda, y bien podría convencer de su legitimidad a cualquier personaje que supervise su trabajo. Si preguntan a los empleados de la hacienda por el médico, todos le dirán que nunca lo habían visto antes, aunque se parece al viejo curandero. Si se le interroga, dirá que el médico local estaba atendiendo una llamada cuando el ayudante apareció reclamando ayuda.

Antes de marcharse, le dará a Marchenko un té caliente de hierbas que lo ayude a dormir. Ya tenía las hierbas preparadas con un veneno de acción lenta, que no debería tener efecto hasta bien entrada la noche. De no

mediar los personajes, cobrará un fénix por sus servicios y se dirigirá a la barbería para reunirse con su banda y desaparecer en el Núcleo.

Don Marchenko se marchará a la cama media hora después de beber el té, y el veneno comenzará a actuar poco después. Para cuando despierete, un terrible dolor recorrerá su vientre, y no le quedará más de una hora de vida. Para curarlo se tendrán que acumular 30 puntos en pruebas de *sanar* (CD 20, se cuenta cada punto que exceda esta CD). Cada tirada requiere de diez minutos, de modo que los personajes podrán realizar seis a lo largo de la hora siguiente para salvarlo. Si van a buscar al médico local, lo encontrarán en casa con un guardia de la policía. Si los personajes convencen a éste de que le dejen hablar con el sanador (soborno de 5 fénix), notarán de inmediato que no es quien atendió a Marchenko. El auténtico médico les dirá que estuvo secuestrado, aunque no sabe por qué ni por quién. Correrá para ayudar a Marchenko, pero sólo dispondrá de media hora (tres tiradas), y su modificador de *sanar* es de 15 (12 rangos +3 Sab).

La Teúrgia también puede ayudar a Don Marchenko. Aunque Revivir no librará a su cuerpo del veneno, cada uso con éxito le permitirá sobrevivir otra media hora y calmará su agonía. Rejuvenecimiento puede eliminar toda la toxina (CD 20), y le hará sentirse como no lo ha hecho en años.

El asalto

Si los personajes logran salvar a Marchenko, Bitash (el francotirador y falso sanador) comenzará a impacientarse. Realizará un intento más a la noche siguiente, tomándose su tiempo para acercarse a la hacienda. Ha contratado a una docena de criminales para que ataquen la puerta principal a modo de distracción. Cuando estos rufianes se enfrenten a los personajes, tratará de entrar en la casa y matar personalmente a Marchenko. Espera acercarse a él sin ser detectado (el noble sigue en la cama recuperándose del veneno) y degollarlo con una daga vibratoria, que ha impregnado con veneno para asegurarse.

Normalmente Marchenko podría encargarse solo del asesino, pero salvo curaciones milagrosas, el veneno lo habrá dejado con una Constitución de 2. Los personajes atentos a cualquier peligro aparte de los matones podrán realizar pruebas de *Avistar* enfrentadas al *Moverse sigilosamente* de Bitash. Por supuesto, si alguien aguarda en el dormitorio de Marchenko, automáticamente se encontrará con el asesino, que entrará por la puerta (o la ventana, de haber un guardia en la puerta).

Éste será el último intento de asesinato. Si falla otra vez, tratará de buscar a su mecenas para recibir nuevas instrucciones, solo para descubrir que no puede localizarla. Si consigue matar al Hazat, desaparecerá por un tiempo, manteniéndose en las afueras del Núcleo durante un año. Se lo capturan, no tiene intención de morir (ni de matarse), y tratará de comprar su libertad con dinero (hasta 400 fénix) e información.

¿Pero quién hay detrás?

Este drama asume que la espía kurgana Zulaykha Turakina (ver el capítulo del Director de Juego en *Fading Suns d20*) es quien está detrás de los intentos de asesinato. La cortesana ha comenzado a reunir un buen grupo de informadores y agentes a través del espacio Hazat, y no tarda en recibir noticias de la búsqueda de Don Marchenko. Temía que los Hazat pudieran hacerse con otro mundo cuyos recursos pudieran emplear contra el Califato, y tomó medidas para neutralizar esta amenaza. Zulaykha Turakina huirá del planeta antes de que los personajes descubran quién está detrás de todo, y bien podría aparecer de nuevo más adelante para perseguirlos (o para contratarlos. ¿Quién sabe cómo soplará el viento en el futuro?).

Sin embargo, ésta no la única posibilidad. Los Chauki de Iver tratarán de impedir la misión de Marchenko de enterarse de ella. A principios de su carrera, el Hazat tomó parte en graves atrocidades en Byzantium Secundus, y las familias afectadas por sus actos querrán venganza. Los psíquicos molestos con el duro papel de Don Marchenko en

la reciente eliminación de los derviches también buscarán retribución. Por otro lado, los fanáticos religiosos podrían ver su pasada asociación con psíquicos como un grave pecado, tratando de atacarlo como una lección para los demás. Además, sus propios sirvientes podrían intentar matarlo, ya que tiene costumbre de ejercer el derecho de pernada con sus mujeres. Para acabar, los asesinos también podrían no tener ninguna cuita con Don Marchenko. Puede que intenten liquidarlo para dejar en ridículo al Conde Sharn, dejando claro a los Decados que no es capaz de controlar el planeta. El DJ podrá tomar la dirección que mejor cuadre con su estilo de juego.

¿Y ahora?

Si los personajes buscan a la dama que contrató a Bitash, no tendrán mucha suerte. Él no tiene idea de cómo lo encontró, pero demostró ser una mujer informada, cultivada y rica. No hablaba, comunicándose con él mediante una vieja máquina pensante portátil cuando se reunieron en la Taberna de Hazred (un famoso local en los bajos fondos). Salvo que el DJ quiera que la encuentren, la espía habrá abandonado el planeta... probablemente para preparar nuevos planes con los que hostigar a los personajes.

Marchenko no está demasiado preocupado. Sabe que son muchos los que lo quieren ver muerto, y detener a uno no terminará con todas las amenazas que lo acucian. Si el DJ lo desea, Marchenko puede ofrecer a los personajes posiciones permanentes en su séquito, ofrecerles trabajo reuniendo información en otros mundos, o agradecerles sus servicios y su ayuda y despedirse de ellos. Si siguen trabajando para él, puede que les haga escoltarlo por los Yermos mientras realiza sus movimientos políticos en la Catedral, que los haga contactar con los elementos criminales del Núcleo (quizá encontrándose con el mismísimo Graaf), o que tengan que impedir que las demás casas traben contacto con Iver.

Por Andrew Greenberg

Traducción de Carlos Lacasa



El fin de los sueños

000T .0X0ΠΙΘV0U0TJKU3T

M Ó D U L O

Aventura de *Edad Oscura: Vampiro* de 3 a 5 jugadores. La acción transcurre en el Reino Jázaro, un reino judío que tuvo su apogeo en torno al año 1000, pero tras manipulaciones políticas de Bizantinos y Rusos, su poderoso imperio, cuyos límites se expandían desde Kiev hasta el Mar Caspio (o mar de los Jázaros), fue completamente destruido y arrasado... Los jugadores tendrán en su mano la posibilidad de ayudar a esta destrucción. Aventura ideal para introducir a tus jugadores en la nueva edición revisada de *Vampiro Edad Oscura*. Aunque la trama se desarrolló 200 años antes, los antiguos experimentaron lo que sería la conocida "Guerra de los Príncipes" en esta región. Es imprescindible el *Edad Oscura: Vampiro*, y aconsejables los *Libellus Sanguinis*, *Secretos de la Sangre: Taumaturgia* y *Constantinopla Nocturno*.

I. Información relevante para el Director de Juego

Lord Jurgën es un chiquillo del poderoso matusalén Hardestadt, miembro del clan Ventrue. Lord Jurgën ha recibido una llamada de socorro de sus hermanos de sangre de Constantinopla, concretamente de *Valerius*. Esta petición se debe principalmente a que el reino judío de los Jázaros se ha hecho muy fuerte en los últimos años, y el imperio Bizantino, por temor a una invasión les paga una fuerte suma en concepto de tributo. Al parecer, este reino está influenciado por un matusalén de la línea de sangre de los Brujah Romanos. Su nombre es *Claudio Cayo Sabino*, chiquillo de *Kharnas*, difunto matusalén y fundador de la mencionada línea de sangre. El caso es que Jurgën tiene previsto utilizar a varios neonatos para marchar a *Sarkel*, una de las ciudades más importantes del reino para precipitar su caída, la caída de un sueño, pues *Claudio Cayo Sabino* ha querido instituir una nueva Roma... no una nueva Cartago... y tal vez eso moleste a muchos antiguos Ventrue.

II. Las Órdenes del Patricio

Los jugadores son llamados ante la presencia de Jurgën, emisario de Hardestadt en la ciudad de Hamburgo. Tras reunirse con él en un lugar apartado, y sin haberse presentado al

príncipe de la ciudad (quién es el príncipe queda a discreción del Narrador), el neonato Ventrue les comentará lo siguiente tras haber realizado las presentaciones oportunas: "Hechas las presentaciones, amigos, iré directamente al grano, porque mi tiempo es oro, al igual que el vuestro. Mis hermanos de Constantinopla necesitan ayuda, y yo, en representación del poderoso Hardestadt os pido vuestra colaboración. Os he mandado llamar porque sois jóvenes y al lugar al que iréis si aceptáis mi propuesta tendréis que pasar desapercibidos. El imperio bizantino, el mayor imperio de la cristiandad está en peligro. Un peligroso reino de un pueblo bárbaro que ha abrazado al judaísmo está asaltando las fronteras de Constantinopla, y lo que es peor, jese reino se encuentra en manos de un sanguinario Brujah! Pido vuestra colaboración para debilitar y destruir este imperio desde dentro, ¿qué decís amigos? Si aceptáis tendréis mi eterna gratitud, y lo que es mejor, la gratitud de Hardestadt".

Si los jugadores están de acuerdo, Jurgën les comentará que en la corte del príncipe Brujah existe un espía que trabaja para él y que les dará información vital para debilitar el imperio desde dentro (siendo el nombre del Contacto Livia), por lo que los objetivos principales de los jugadores será recabar toda la información posible sobre las fuerzas militares de todo el Imperio Jázaro, de cuántos hombres consta, cuáles son las guarniciones de sus ciudades, etcétera., además de promover el odio y el descontento entre los seguidores de *Claudio Cayo*.

III. La Presencia del Matusalén

Los jugadores viajarán en barco desde el puerto de Venecia hasta Constantinopla. Durante el trayecto, que durará más de una semana, pueden ocurrir eventos que dejamos a discreción del Narrador, aunque te ponemos algunos ejemplos:

- Asalto de un barco pirata.
- Muerte de uno de los tripulantes del barco, lo que lleva a los marineros a sospechar que los pasajeros que sólo salen durante la noche son algo más.
- Que un PNJ de otra facción que quiera proteger al reino Jázaro (como algún miembro del Inconnu, otro miembro de la extinguida línea de sangre de los Brujah Romanos, o incluso un vástago judío) este siguiendo y espiando a los jugadores, y haga todo lo posible por retrasar su llegada a la capital del Imperio Bizantino mediante el sabotaje.

Finalmente, el barco arriba a puerto y los personajes pueden descansar una noche en tierra en una posada preparada para la ocasión por orden de *Valerius* (Chiquillo del Matusalén Ventrue *Antonius Haminius El Galo*, y era uno de los Príncipes de la ciudad, junto con *Mikal* y el *Dracon*. Señalar que *Antonius* ha sido destruido, pues estamos en el año 980 d.C.), el cual les recibirá con todo fasto a la noche siguiente.

Los jugadores se hallarán ante la presencia de un vástago con un porte majestuoso, de pelo rubio e intensa mirada. Les agradecerá efusivamente su ayuda prestada, y les instará a devolver "el mal", e incluirá fragmentos en su locución como: "ese estigma judío", "los judíos sólo desean destruir a la madre Iglesia", "un príncipe Brujah que sólo desea nuestra destrucción"... cualquier comentario que ponga de relieve que los jázaros son un reino judío, que sólo quieren destruir la Iglesia y Constantinopla, y que están siendo manipulados por un "tirano y sanguinario Brujah".

Tras agradecer a los jugadores su ayuda con un presente en oro (a discreción del narrador), los jugadores partirán por tierra, vestidos con simples ropas de peregrino (por lo que los jugadores soldados o nobles ya se pue-

den ir olvidando de armas, armaduras y demás abalorios) para presentarse ante el príncipe Brujah como tales, aparentando buscar asilo en su corte.

IV. Llegando al Reino Jázaro

Tras otra larga semana de viaje por tierra los jugadores llegan a los límites del Imperio Jázaro, en el paso de tierra comprendido entre el Mar Negro y el Mar Caspio (Mar de los Jázaros). Al pasar la frontera, tras un par de horas por un camino que parece ser muy transitado por carros de mercancías durante el día, son detenidos por una guardia fronteriza. El aspecto de estos guardias es peculiar, muy parecido al de soldados mongoles, pero con la peculiaridad que hablan su propia lengua (el jázaro), y son judíos.

Tras intentar comprenderse con los guardias, (o no), a los breves instantes aparece otro jinete, un muchacho de no más de 18 años, vestido con pieles blancas, jubón de cuero, pero con un aspecto regio y solemne. Tras decir algo a los guardias, se dirige directamente a los jugadores en latín vulgar (tirada de lingüística a dificultad 7 para comprenderlo):

“¿Quiénes sois y que hacéis en el reino Jázaro? Tenéis pinta de espías Bizantinos. ¡Hablad o por el gran padre que os despellejaré yo mismo, cainitas!”

Una respuesta conciliadora y motivos creíbles harán que Samuel (Chiquillo de Cayo, ver Galería de Personajes) acompañe a los jugadores hasta la corte del príncipe. En caso negativo, los jugadores tendrán que enfrentarse a este Brujah.

Por fin los jugadores llegarán a Sarkel, una bella ciudad muy parecida a cualquier ciudad medieval europea, pero con edificios mucho más modestos. Por supuesto que los edificios que más llaman la atención son las sinagogas, que adornan el paisaje urbanístico.

El príncipe Brujah Romano les recibirá en el palacio de la ciudad, una vieja fortaleza utilizada ahora como residencia. Sus estrechos pasillos dan a su interior un aspecto lúgubre y peligroso, y esto se ve agravado por la escasa iluminación en dichos lugares. El salón del Trono está decorado al antiguo estilo romano, con estatuas

romanas, triclinios y el suelo y el techo cubiertos de mosaicos romanos. Ante ellos, sentado en un trono de mármol se halla sentado el príncipe, de mirada perdida y triste, pero ante todo milenaria (Ver Galería de Personajes).

V. En La Corte del Romano

Por fin los jugadores se encuentran ante *Cayo Claudio Sabino*, señor inmortal de los jázaros. Interrogará a los personajes sobre su presencia en su reino. El príncipe, aburrido, recibirá cualquier visita, por absurda que parezca con su interés, por lo que invitará a los jugadores a permanecer en su corte durante un tiempo.

Ahora, el director de juego tiene plena libertad para dirigir la trama. Al final de esta aventura aparece un listado de personajes, cada uno con sus motivaciones, información e influencias. Recuerda que los jugadores deben debilitar (o destruir) al Reino Jázaro desde dentro. Durante el tiempo que los jugadores estén en la corte, deben percatarse de estos importantes puntos:

El Príncipe es un Brujah de origen romano que se levantó recientemente del letargo. En Roma mantenía muy buenas relaciones con los Ventrue. Es un erudito, un filósofo, un visionario. Ha concebido su imperio como una Nueva Roma (No una Nueva Cartago), en la que los vástagos sean libres y no deban esconder su condición...

Que el Reino Jázaro no tiene intención alguna de “atacar a los malditos cristianos”, ni “destruir el imperio cristiano de Oriente”, sino todo lo contrario. Ha querido llevarse bien con sus vecinos, pero ha sido imposible, debido a los ataques constantes del pueblo ruso azuzado constantemente por enviados del imperio Bizantino, que quieren ver destruido el Reino Jázaro a toda costa.

Y que la corte del príncipe Brujah es un lugar tranquilo de pensadores, filósofos y artistas, además de servir de refugio para muchos sabios y eruditos de Constantinopla, a cambio de un estipendio mensual. De tal forma los bárbaros no son lo que los Ventrue decían que eran...

VI. Los Actores de la Función

En la corte, los jugadores deben relacionarse con los personajes no jugadores para conseguir su objetivo, destruir el reino Jázaro. Aquí incluimos una lista de posibles eventos en la corte, para que los jugadores puedan desarrollar lazos, conseguir información, o incluso eliminar (quién sabe) a los pnj.

La Presentación. Los jugadores son presentados en Sociedad al resto de los vástagos de la ciudad de Sarkel. Es el momento ideal para que los jugadores hablen con los cainitas que les interese conocer, además de poder hablar con Livia Druso Parvuus Nerón.

La Función. Todos los vástagos de la ciudad han sido invitados a una representación de un actor Malkavian. Este Malkavian es la arpía del Elíseo, por lo que injuriará a todos los vástagos de la ciudad, o cualquiera de los jugadores, para convertirlo en la diana de sus mofas. Los personajes deberían aprovechar esta situación para ver cómo están las cosas entre vástagos y ver si pueden sacar alguna información vital.

La Cacería. Los Cainitas son invitados a cazar osos ghouls, creados para dar mayor peligro y honor a la cacería. En un momento dado, algún personaje no jugador puede verse en alguna situación comprometida, y los jugadores tras salvarle les deberá un importante favor... que como vástago tendrá que pagar.

Estos son meros ejemplos. Proponemos al director de juego que haya cinco o seis escenas de este tipo. Tras ellas tendrás que preparar la escena siguiente...

VII. El Comienzo del Fin

Livia se pone de nuevo en contacto con los jugadores para recopilar definitivamente toda la información pertinente sobre el Reino Jázaro. Dependiendo de la información que den a Livia, así tardará más o menos tiempo una futura invasión al principado del Brujah (esto quedando en manos del Narrador, por supuesto). Tras la cita secreta, son atacados por criados ghouls de Samuel (bien porque saben

que asesinaron a su señor, o bien por que Samuel les vigiló durante su estancia en la ciudad, les ha estado siguiendo, y ahora, conocedores de la traición ayudará a sus Ghouls para acabar con los espías Ventrue), quedando el número de asaltantes a tu elección, aunque recomiendo que vaya en 2 ghouls por cada jugador.

Tras el asalto y muerte de los ghouls (y de Samuel si no murió en la cuarta escena del módulo), los jugadores serán detenidos por una avanzadilla de soldados rusos, y si se resisten no dudes en empalarlos con lanzas para dejarlos en letargo, pues estos tipos conocen la verdadera naturaleza de los jugadores. Serán llevados a presencia de Svelethlana, una anciana Gangrel que odia al príncipe Brujah.

VIII. Interrogatorios en la oscuridad

Los jugadores serán interrogados por Svelethlana sobre el Reino Jázaro, al cual se referirá con odio una y otra vez. Tortura a tus jugadores con fuego, y haz que les rocién las heridas sin cicatrizar, lo que hará que esas heridas no sanen correctamente durante al menos un mes. Alimenta su odio, destruye a algún jugador si es necesario, y reúne la información que necesitas. Por supuesto, los jugadores pueden decir que están en contra del reino Jázaro, por lo que deberán confesar que trabajan para los Ventrue Bizantinos.

Lo que no saben los jugadores es que Svelethlana es también una marioneta de los Ventrue, y que mediante a este interrogatorio Jurgüen está poniendo a los jugadores a prueba. La recompensa o la enemistad del Ventrue se ganará si los jugadores no hacen mención en ningún momento de sus mecenas Ventrue.

IX. El despertar del Sueño

Finalmente los jugadores serán liberados por Svelethlana, y con la información recabada atacarán a la noche siguiente el reino Jázaro. Ahora los jugadores tienen varias posibilidades: unirse al ejército de Svelethlana a cambio de oro, ayudar al príncipe Brujah, o simplemente huir.

A la noche siguiente Sarkel estará siendo sitiada por tropas rusas, com-

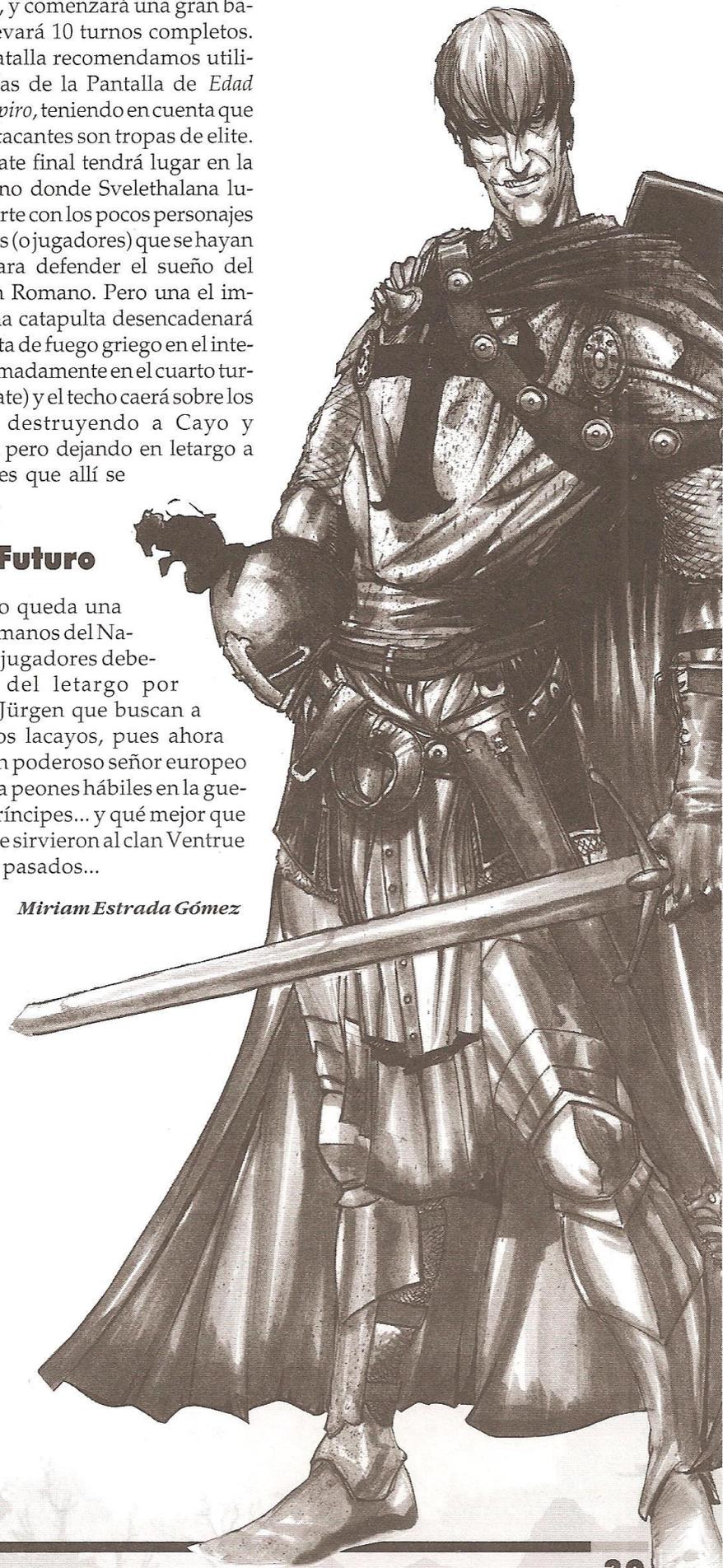
puesta en su mayor parte por Ghouls y vástagos (Brujah, Gangrel y Ventrue entre otros), y comenzará una gran batalla que llevará 10 turnos completos. Para esta batalla recomendamos utilizar las reglas de la Pantalla de *Edad Oscura Vampiro*, teniendo en cuenta que las tropas atacantes son tropas de elite.

El combate final tendrá lugar en la sala del trono donde Svelethlana luchará a muerte con los pocos personajes no jugadores (o jugadores) que se hayan quedado para defender el sueño del viejo Brujah Romano. Pero una el impacto de una catapulta desencadenará una tormenta de fuego griego en el interior (aproximadamente en el cuarto turno de combate) y el techo caerá sobre los presentes, destruyendo a Cayo y Svelethlana, pero dejando en letargo a los jugadores que allí se encuentren.

X. El Futuro

El futuro queda una vez más en manos del Narrador. Los jugadores deberían salir del letargo por Ghouls de Jürgen que buscan a sus antiguos lacayos, pues ahora Jürgen es un poderoso señor europeo que necesita peones hábiles en la guerra de los príncipes... y qué mejor que aquellos que sirvieron al clan Ventrue en tiempos pasados...

Miriam Estrada Gómez



GALERÍA DE PERSONAJES

Nombre: *Cayo Claudio Sabino*

Clan: Brujah Romano (Línea de Sangre)

Generación: 5ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 4, Celeridad 5, Dominación 7, Potencia 5.

Sugerencias de interpretación: Eres el guerrero filósofo por excelencia. Has adoptado el judaísmo como senda de iluminación, y tu reino, el Jázaro, es la tercera ciudad, una ciudad que debe sobrevivir por los siglos de los siglos...

Motivaciones: Proteger tu reino de ataques de vástagos Bizantinos y Rusos. Por supuesto sospecharás de todos los extranjeros que entren en tus dominios, pero cualquier ayuda siempre será bien recibida una vez que se hayan ganado tu confianza.

Nombre: *Svelethalana*

Clan: Gangrel.

Generación: 7ª.

Disciplinas recomendadas: Animalismo 4, Fortaleza 5, Protean 6, Vicisitud 3.

Sugerencias de interpretación: Eres dura, áspera y vil. Tratas a todos con igual descortesía, y tus palabras están impregnadas de odio.

Motivaciones: Destruir a *Cayo Claudio* y todo cuanto le rodea, empezando por sus aliados. Te has vendido a los Ventrue, aquellos que una vez destruyeron tu ciudad, Cartago. Uno de los traidores fue *Cayo Claudio*, y ahora ha de pagar por ello.

Nombre: *Livia Druso Nerón Germánico Parouus*

Clan: Ventrue

Generación: 5ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 5, Dominación 6, Fortaleza 8, Potencia 4, Presencia 5, Protean 6.

Sugerencias de interpretación: Eres una linda muñeca de porcelana escondida en la corte del príncipe Brujah. Te haces pasar por Toreador, pero en realidad eres la espía de Hardestadt. Ayudarás a los jugadores en todo lo que este en tu mano, pero por supuesto deben recordar con quién están hablando, con una anciana Ventrue... chiquilla del mismísimo Mithras.

Motivaciones: Confabular y pasar desapercibida en la corte, ayudando a los jugadores. Pero eso sí, tu inestimable ayuda les costará favores en el futuro... y una antigua como tú no se olvida tan fácilmente de los dones de prestación.

Nombre: *Carmilla*

Clan: Capadocio

Generación: 8ª

Disciplinas recomendadas: Auspex 2, Fortaleza 3, Mortis 3, Obtenebración 2.

Sugerencias de interpretación: Eres la amante del príncipe *Cayo*. Has permanecido en la sombra de la corte mucho tiempo, y estás cansada del sueño de tu amante, un sueño que no conduce a ningún sitio. Estás hastiada y aburrida. Eres parca en palabras y esperas en la corte a algún fogoso vástago con ambiciones, y tú podrías ayudar...

Motivaciones: Salir de la corte de cualquier forma. Estás vinculada a *Cayo*, y estás dispuesta a traicionarle por tu libertad. Conoces a la perfección las defensas de su refugio, pues tú duermes con él. Salvo eso, esa es toda la ayuda que puedes proporcionar... estás atadas de pies y manos, y condenado a estar constantemente en su presencia.

Nombre: *Justiniano Majencio*

Clan: Lasombra.

Generación: 9ª

Disciplinas recomendadas: Dominación 3, Potencia 4, Obtenebración 2, Ofuscación 3.

Sugerencias de interpretación: Eres la mano ejecutora del príncipe. Te has dado cuenta que esta completamente loco, y que la corte de filósofos no es lugar para un Lasombra. Estás aquí porque una vez el príncipe te salvó la vida, y crees que ya has pagado con creces aquel favor... si alguien quisiera alzarse contra el príncipe serías un valiente apoyo.

Motivaciones: Acabar con tu servidumbre. Desde luego, no te atreves ni siquiera a sugerirlo, ante el pavor que te causa la sola presencia del Brujah, aunque tal vez sea un miedo injustificado, pues el príncipe es alguien tranquilo y sosegado. No confías en él, pues no hace más que ensalzar a los Ventrue, y ellos fueron los que destruyeron el sueño Brujah de Cartago. Si alguien te habla abiertamente de traicionar al príncipe te mostrarás sorprendido, pero si vuelve a incidir en ellos, te apuntarás a la revuelta, aunque si se descubre el pastel, serás el primero en cambiarte de nuevo de bando.

Nombre: *Lady Evelyn de Halifax.*

Clan: Toreador.

Generación: 10ª.

Disciplinas recomendadas: Auspex 1, Celeridad 2, Dominación 3, Potencia 1, Presencia 2.

Sugerencias de interpretación: Llegaste a la corte de *Cayo* hace 5 años, habiendo oído maravillas de su principado, de un vástago sabio y honorable, donde hablar de filosofía y Caín era lo más habitual. Lo que descubrirte no te gustó. Pensabas que aquella corte sería mucho más "viva". Tí sira ha muerto, y te has visto obligada a vivir en este lugar apartado del mundo.

Eres coqueta (aunque nunca te acostarás con nadie), eres traviesa, y sobre todo, eres el prototipo de Arpía Toreador. Si eres capaz de destapar cualquier escándalo mucho mejor, ¡¡así tendrás diversión en tu aburrida existencia!!

Motivaciones: Engañar a los recién llegados para que te confiesen sus planes y poder contárselos al príncipe, o descubrir cualquier secreto escabrosos. Los jugadores no podrán sacar nada de tí, salvo quizás, información poco relevante sobre algunos vástagos de la corte del tipo: *Si, Justiniano Majencio es un Lasombra Bizantino...*

Nombre: *Barón Otto Von Ingolstad.*

Clan: Nosferatu.

Generación: 8ª.

Disciplinas recomendadas: Animalismo 4, Celeridad 1, Potencia 3, Ofuscación 4.

Sugerencias de interpretación: Eres la mano derecha del príncipe, además de su chambelán. Le has servido fielmente durante los últimos 50 años, y continuarás haciéndolo, porque crees en sus palabras, y sus sueños. Si alguien te pregunta por la labor de *Cayo*, hablarás de ella con pasión. Aunque estás en desacuerdo sobre el pueblo elegido para tal misión, los judíos. Los jugadores podrán convencerte para defender al cristianismo de toda Europa... y así conseguir tu colaboración.

Motivaciones: Ayudar al príncipe en las cuestiones relacionadas con la defensa de las tierras de *Cayo*. Por otro lado, si algún jugador te convence para ayudarles, darías información vital sobre las defensas del reino Jázaro.

Nombre: *Eugin Heilen.*

Clan: Tremere.

Generación: 11ª.

Disciplinas recomendadas: Auspex 2, Taumaturgia 3 (Senda de la Sangre 3, Senda de la Centella 2).

Sugerencias de interpretación: Escurridizo, observador y taimado. Callas y aprendes. Estás aquí como enviado del clan para conseguir una capilla, y por supuesto, el príncipe Brujah no quiere oír hablar de los *usurpadores*.

Motivaciones: Conseguir que el clan tenga un enclave cerca del Mar Negro. Ayudarás a cualquiera que quiera oír tus proposiciones. La ayuda que puedes prestar es tu propia taumaturgia... puede parecer poco, pero todos los Tremere guardan ases en la manga... Goratrix esta en las cercanías observando los avances de Eugin, y este podrá recurrir a él en momentos de necesidad... como un ataque al príncipe que ignora a clan Tremere... y nadie se ríe de los Brujos por segunda vez.

WARHAMMER 40,000

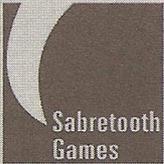
SIEGE OF
MALOGRIM
HIVE

ASEDIO A LA COLMENA DE MALOGRIM AMPLIACIÓN DEL JUEGO, DISPONIBLE EN ENERO DE 2003

Incluye cuatro nuevas subfacciones
(Ángeles Sangrientos, Culto de Brujas,
Waaagh de Ghazkhull y Slaneesh),
así como nuevas
cartas de los ejércitos ya existentes.

www.pandoraprime.com

GAMES
WORKSHOP®



Distribuido por

DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Aguatón 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dms@distribimagen.es
Cabrera, 55 08029 Barcelona, Spain. Tel: 93 465 43 65 Tel/Fax: 93 822 65 91 deben@distribimagen.es

Visítanos en www.distribimagen.es

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2002 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados
GAMES WORKSHOP y Warhammer 40,000 son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd. y están usadas con permiso



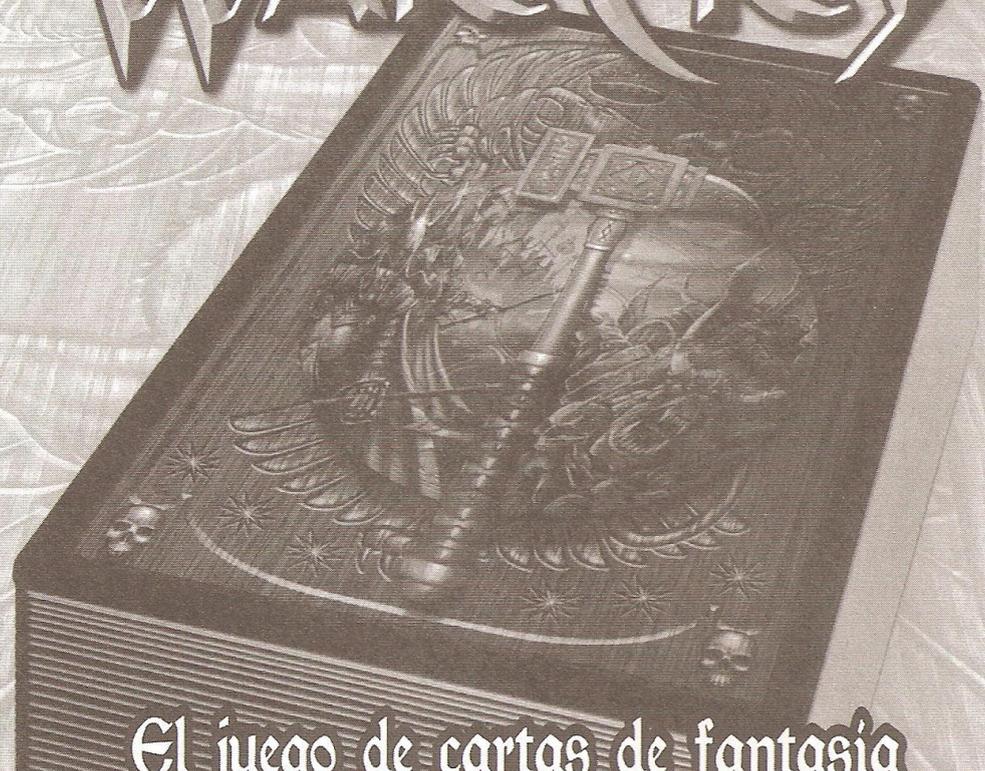
GAMES
WORKSHOP®

Distribuido por

DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Aguatón 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dms@distribimagen.es
Cabrera, 55 08029 Barcelona, Spain. Tel: 93 465 43 65 Tel/Fax: 93 822 65 91 deben@distribimagen.es

WARHAMMER WARCRY



El juego de cartas de fantasía Los ejércitos se enfrentarán esta primavera

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2002 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados
GAMES WORKSHOP y Warhammer Fantasy son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd. y están usadas con permiso

Nuevas Profesiones

ΟΟΟΤ . . . ολοπιδνςυμοστλκμζην

A Y U D A

Uno de los aspectos más positivos que tiene el "Señor de los Anillos" de Decipher traducido por La Factoría es sin duda el capítulo dedicado a las profesiones. Pero seguro que muchos de vosotros habéis echado de menos una profesión que ha aparecido en las películas de Peter Jackson, sin duda, los poderosos guerreros elfos con sus peculiares espadas a dos manos, o los caballeros de Rohan, los señores de los Mearas.

Maestro de la Espada Elfo

"Los Noldor somos los guerreros más nobles y más valerosos de toda la Tierra Media".

—Proverbio Noldor.

Los poderosos guerreros elfos Noldor son los guerreros más decididos, tenaces y poderosos de toda la Tierra Media. Armados con sus terribles espadas a dos manos, y sus imponentes armaduras de placas, la mayoría de ellas forjadas con Mithril, han combatido a las hordas de Sauron durante las tres grandes edades de los hombres, ayudando a estos en multitud de batallas. Imponentes de aspecto y orgullosos en el combate, les hacen rivales difíciles de vencer en terreno abierto.

Aventuras

Los guerreros elfos Noldor encajarían perfectamente en cualquier grupo, siempre y cuando tengan una razón para ello. Hay que recordar que los elfos Noldor son orgullosos, y no les gusta relacionarse demasiado con otros que no sean elfos Noldor, tan solo tenéis que recordar la acogida que tuvo la Comunidad del Anillo cuando entró en Lorien, por poner el ejemplo más famoso.

Si esto es así, el grupo tendrá a un poderoso aliado de su parte, siendo un excelente combatiente con su espada élfica a dos manos, convirtiéndose en un terrible adversario en el campo de batalla. Aunque únicamente esta versado en las artes de la guerra, siguen siendo elfos, lo que les sigue haciendo unos vigías excelen-

tes, aunque recuerda que en ningún caso harán labores manuales que degraden su status... son guerreros, no campesinos.

Trasfondo

Los Maestros de la Espada Noldor provienen en su mayor parte de Lorien, la mayor región de Noldor de toda la Tierra Media. Aunque pueden proceder de otras comunidades élficas, esto suele ser mucho más raro, y además, es únicamente en Lorien donde aún se siguen forjando sus legendarias armaduras y espadas.



Información para el juego

Requisitos

Para convertirse en Maestro de la Espada debes tener Combate cuerpo a cuerpo +7, Porte +5 y al Menos Rango 1 (Entre los elfos Noldor).

Habilidades

Las habilidades de la orden son Asedio (Ing), Combate Cuerpo a Cuer-

po (Des), Inspirar (Por), Intimidación (Port), Persuasión (Por) y Saber (Ing).

Facultades

Las siguientes facultades están disponibles para el Maestro Elfo.

Esperar al enemigo

Uno de las tácticas más usadas y comunes por los maestros espaderos elfos consiste en esperar al enemigo en una posición estática ante la carga, de tal forma que la espada se haya en posición vertical. En cuanto el enemigo está lo suficiente cerca, la espada realiza un movimiento circular que va desde abajo hacia arriba, aprovechando la inercia y el propio peso del arma, que acompañado del empuje del enemigo en carga infrinja un terrible golpe del que es difícil sobrevivir. Este golpe si tiene éxito doblara la tirada de daño. Sólo se puede utilizar en primera ronda de combate.

Requisitos: Armas Cuerpo a Cuerpo +8, Maestría con las Armas.

Reliquia

Uno de los puntos más importantes de los maestros elfos es que la mayor parte de su equipo es mágico o esta forjado por Mithril, pues son armas que han pasado de padres a hijos. En su mayor caso las armaduras de placas que lleven los elfos y las espadas a dos manos serán consideradas normales, pero por cada vez que un jugador elija esta capacidad especial puede aumentar el daño de su espada en 2 puntos, o aumentar la absorción de su armadura en 4. Esta facultad puede escogerse tantas veces como el director de juego permita.

Miedo a la muerte

Una vez que los elfos han entrado en combate en muchas ocasiones y han visto a sus compañeros muerto en torno suyo en el campo de batalla, comprenden por fin que en cualquier momento pueden morir, dejando atrás su vida inmortal de cientos o miles de años de existencia venidera.

De tal forma, esto inspira a un guerrero elfo en sus combates, haciendo que las heridas causadas por sus enemigos no le hagan sufrir penalizador alguno por heridas hasta que ya es demasiado tarde.

Requisitos: Indómito, Corazón de León y Valor.

Enemigos Ancestrales

Los maestros elfos han comprendido con el paso de los siglos que las tropas de Mordor, orcos y demás criaturas oscuras acabarán por destruir a su raza. Esto les provoca un intenso odio (aunque ningún elfo lo admitirá abiertamente) hacia sus enemigos, lo que les produce que luchen con más ahínco que nunca.

De tal forma sus golpes suelen ser más precisos contra este tipo de criaturas, por lo que si un jugador ha fallado una tirada de Golpear puede volver a intentarlo de nuevo. Esta habilidad puede repetirse 3 veces por sesión de juego.

Requisitos: Esperar al Enemigo, Audaz, Corazón de Guerrero.

Jinetes de Rohan

"Los jinetes de Rohan cabalgarán de nuevo".

—Theoden, en la batalla de Helm.

Desde los albores de los tiempos la cultura humana conocida como los Jinetes de Rohan han cabalgado por las llanuras de sus tierras con sus flamantes monturas desde tiempos inmemoriales. Una cultura dedicada al cuidado de los Mearas, los caballos más nobles y veloces de toda la Tierra Media, convirtiendo a sus jinetes en peligrosos rivales en el campo de batalla.

Aventuras

Es raro ver a un jinete de Rohan fuera de su reino, aunque poco a poco, durante las guerras en la tercera edad, algunos son los aventureros que se marchan de sus tierras en busca de fortuna, pues la vida sedentaria de Rohan hace que muchos jóvenes alocados marchen en busca de aventuras.

Por supuesto, todo grupo que se precie debería tener como mínimo a uno de los jinetes, pues sus aptitudes con los caballos les hace indispensable para los viajes largos, o campañas en las que predominen viajes por toda la Tierra Media. Las capacidades más importantes de un jinete incluyen la monta, pero también muchas habilidades de supervivencia, debido a la multitud de ocasiones que pasan al raso durante su juventud, habilidades que pueden sacar a un grupo de una gran cantidad de apuros.

Trasfondo

Como su nombre indica, todos los jinetes provienen de Rohan. Desde muy pequeños son entrenados por sus padres en el manejo de la espada y en la monta, para ocupar el puesto de soldado de su padre, pues el cargo de "Jinete de Rohan" es hereditario..., por lo que los miembros de la "baja nobleza" pueden convertirse en guerreros, para poder pagarse un caballo y una armadura, en estos difíciles tiempos.

Información para el juego

Requisitos

Para convertirse en Jinete debes tener Destreza +5, Combate cuerpo a cuerpo +4, Tiro con Arco +5, Montar +9, y al Menos Rango 1 (En Rohan, grado que significa que no eres campesino, y tu padre era un guerrero al servicio del Rey).

Habilidades

Las habilidades de la orden son Buscar (Per), Conocimiento Supervivencia (Int), Combate Cuerpo a Cuerpo (Des), Correr (Des), Combate a Distancia (Des), Montar (Des), Observación (Per) y Saltar (Fue).

Facultades

Las siguientes facultades están disponibles para los Jinetes de Rohan.

Montura Excepcional

Como bien es sabido, todos los jinetes de Rohan montan Mearas, caballos pura sangre de gran inteligencia. Gracias a esto, montura y jinete se convierten en uno en el campo de batalla, y simples indicaciones del jinete hace que el caballo maniobre.

Esta facultad sólo puede cogerse una vez, pues representa que el Jinete de Rohan ha heredado el caballo de su padre. El caballo añade +5 a todas las tiradas de montar que efectuó el jinete. Por supuesto, los Mearas son criaturas semi inteligentes, por lo que podrán atender a órdenes sencillas.

Requisitos: ser Jinete de Rohan.

Combatir desde Montura

Sin lugar a dudas, los mejores combatientes a caballo són los jinetes de Rohan, aquellos que han conseguido desarrollar este arte bélico hasta su máxima expresión.

Esta facultad capacita al jinete para no tener penalizadores mientras combate a caballo. Además todos los ataques de un jinete tendrán un bono de más 5 al daño, por la ventaja que supone combatir desde una montura, ventaja que los jinetes explotan con gran destreza.

Embestida Meara

Muchos son los caballos y los jinetes que huyen en las situaciones de combate más peligrosas. Los jinetes de Rohan y sus Mearas han aprendido a evadir el miedo en estas ocasiones, al estar completamente seguros de sus capacidades en el campo de batalla.

Gracias a esto los jinetes y sus monturas son inmunes al miedo y podrán cargar contra cualquier enemigo con un bono adicional de más 5. El daño de un golpe infringido durante una embestida se considera daño triplicado.

Requisitos: Corazón de León, Combatir desde Montura, Montura Excepcional y Valor.

Florencio
Giménez



Vampiro en vivo

Ο Ο Μ Τ Ω Δ Η Μ Ι Ο Ν Κ Ι Ο Ω Ν Α Ο Ι Β Κ Ι Α

A R T Í C U L O

“La Camarilla ya ha nombrado a un nuevo príncipe. No es otro que ese tal José Pacheco, antiguo Ventrue que una vez ocupó el trono de la Villa de Madrid y ha vuelto para reclamar el poder en una ciudad que esta en manos de la Espada de Caín. La verdad, hermanos del Inconnu, parece que poco a poco las dos sectas se preparan para la guerra. La Camarilla prepara su asalto final a Madrid, mientras que el Sabbat sigue inmerso en sus reyertas políticas.

La ausencia de Lucinde, la justicar Ventrue, durante el conclave fue palpable, pues el papel que ejerció el Justicar Brujah, ese tal Paszek, fue prácticamente nulo, pues José Pacheco ejerció de auténtica cabeza visible del poder de la Camarilla en la ciudad, por lo que Paszek fue relegado a un segundo plano.

Los Giovanni, eternos rivales de la Torre de Marfil y del Sabbat no acudieron a la reunión, por lo que es posible que ambas partes no hayan llegado a ningún consenso. En cuanto a los príncipes de Torrejón y Alcalá, parece que de momento, ambos van a permanecer neutrales en la contienda.

¿Por qué el odio ciega a su intelecto? No se dan cuenta de la monstruosidad que vive en Madrid, y ese será su error, pagaran su ignorancia con sangre, y yo no podré hacer nada, observar y vigilar, eso es lo que hemos hecho siempre, ¿no?”

Ea Adapa, Matusalén del Clan Ventrue, monitora del Inconnu de la Villa de Madrid.

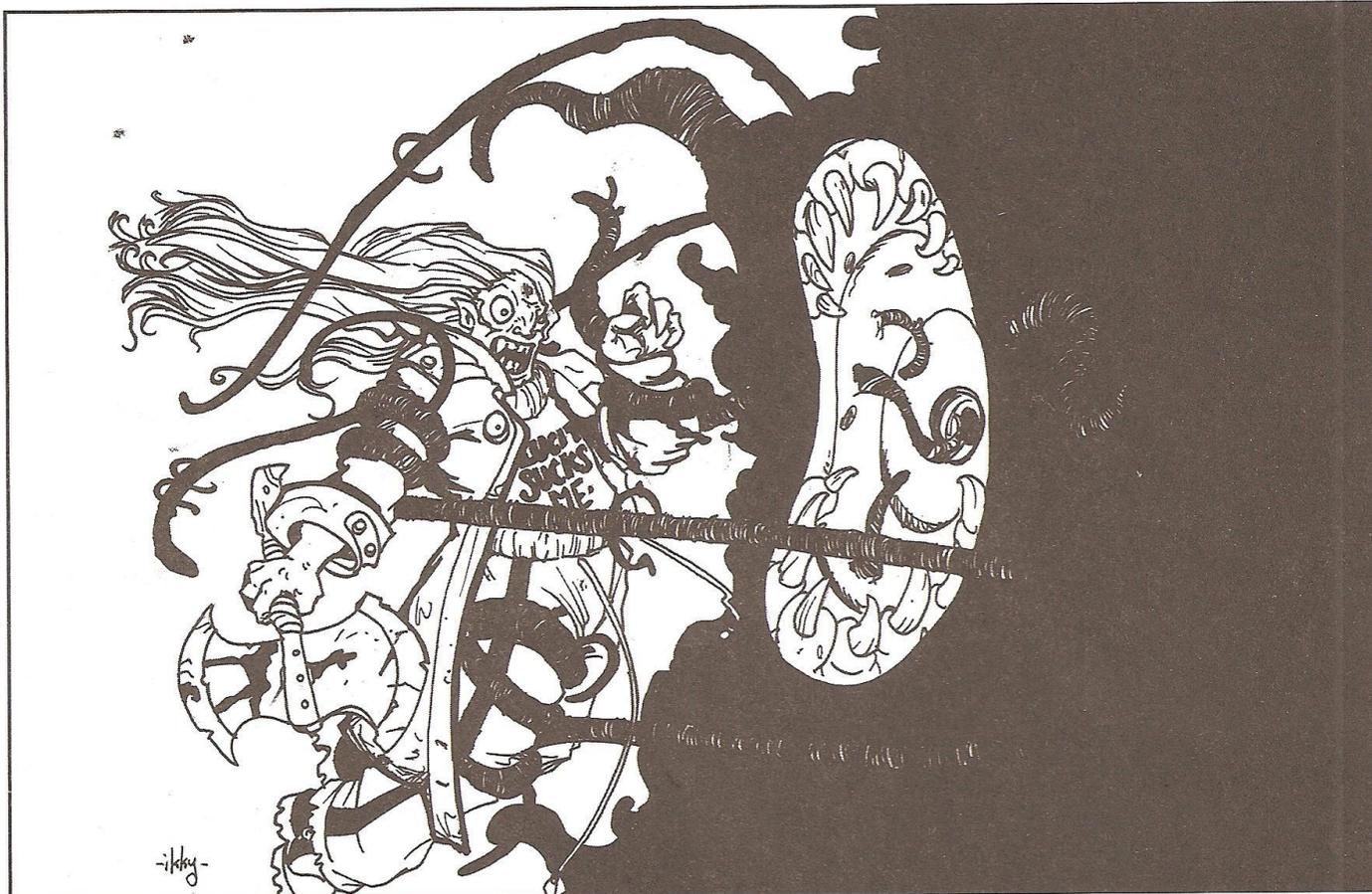
La saga de Camarilla ya ha comenzado y la trama avanza una vez más. Las luchas internas por el poder han comenzado, mientras que la Espada de Caín elimina a los últimos escollos en Madrid, los antiguos de la Camarilla que aún quedaban ocultos en la ciudad. La historia ha comenzado, y la Camarilla tiene ahora que lamentar la muerte de Palabra, Matusalén Nosferatu que ha sido encontrado y destruido por el Sabbat.

Cada mes, como ya advertimos en el nº 22 de esta revista, habrá una partida de la saga de la Camarilla, y los neonatos y ancillae ya comienzan a forjar alianzas e intrigas para las noches venideras en la capital de España, pero la gran pregunta sigue flotando en el Eliseo, ¿logrará la Torre de Marfil recuperar Madrid?

El 2003 será un año importante en el desarrollo de Madrid Nocturno. Por primera vez se juegan tres partidas diferentes y con argumentos entrelazados (Sabbat, Camarilla y Torrejón Nocturno), y aún más, la partida principal (Madrid Nocturno-Camarilla) tiene ahora una periodicidad mensual. ¡La próxima partida comienza el 15 de febrero, inscríbete antes de que se acaben las plazas si quieres tener un personaje en la partida más importante de España de rol en vivo!

Mousaion

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



¡SIN MOVERTE DE CASA!



FLASH SYMBOL
REF: CAM004 PVP: 25,24 €



FANTASTIC FOUR SYMBOL
REF: CAM012 PVP: 25,24 €



SPIDERMAN VI
REF: CAM131 PVP: 25,24 €



DR. DOOM
REF: CAM011 PVP: 25,24 €



SPIDERMAN XIII
REF: CAM107 PVP: 25,24 €



PUNISHER
REF: CAM008 PVP: 25,24 €



HÉROES
REF: CAM056 PVP: 25,24 €



VENOM SYMBOL
REF: CAM105 PVP: 25,24 €



SUPERMAN CLASS SYMBOL
REF: CAM010 PVP: 25,24 €



BATMAN SYMBOL
REF: CAM002 PVP: 25,24 €



MAGNETO
REF: CAM015 PVP: 25,24 €



BATMAN ANIM. SYMBOL
REF: CAM032 PVP: 25,24 €



DK2: CATGIRL
REF: CAM115 PVP: 25,24 €



GREEN LANTERN SYMBOL
REF: CAM005 PVP: 25,24 €



DAREDEVIL SYMBOL
REF: CAM004 PVP: 25,24 €



CLAN BRUJAH
REF: WW5850 PVP: 24,04 €



CLAN VENTRUE
REF: WW5862 PVP: 24,04 €



CLAN GANGREL
REF: WW5857 PVP: 24,04 €

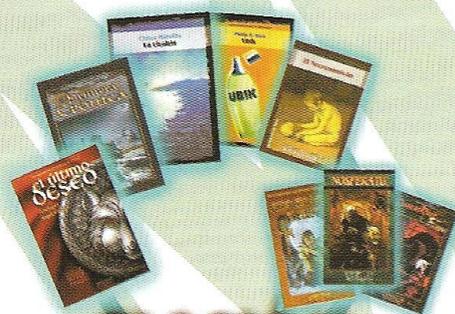
CAMISETAS



CÓMICS



CARTAS



FICCION



SUSCRIPCIONES



ROL

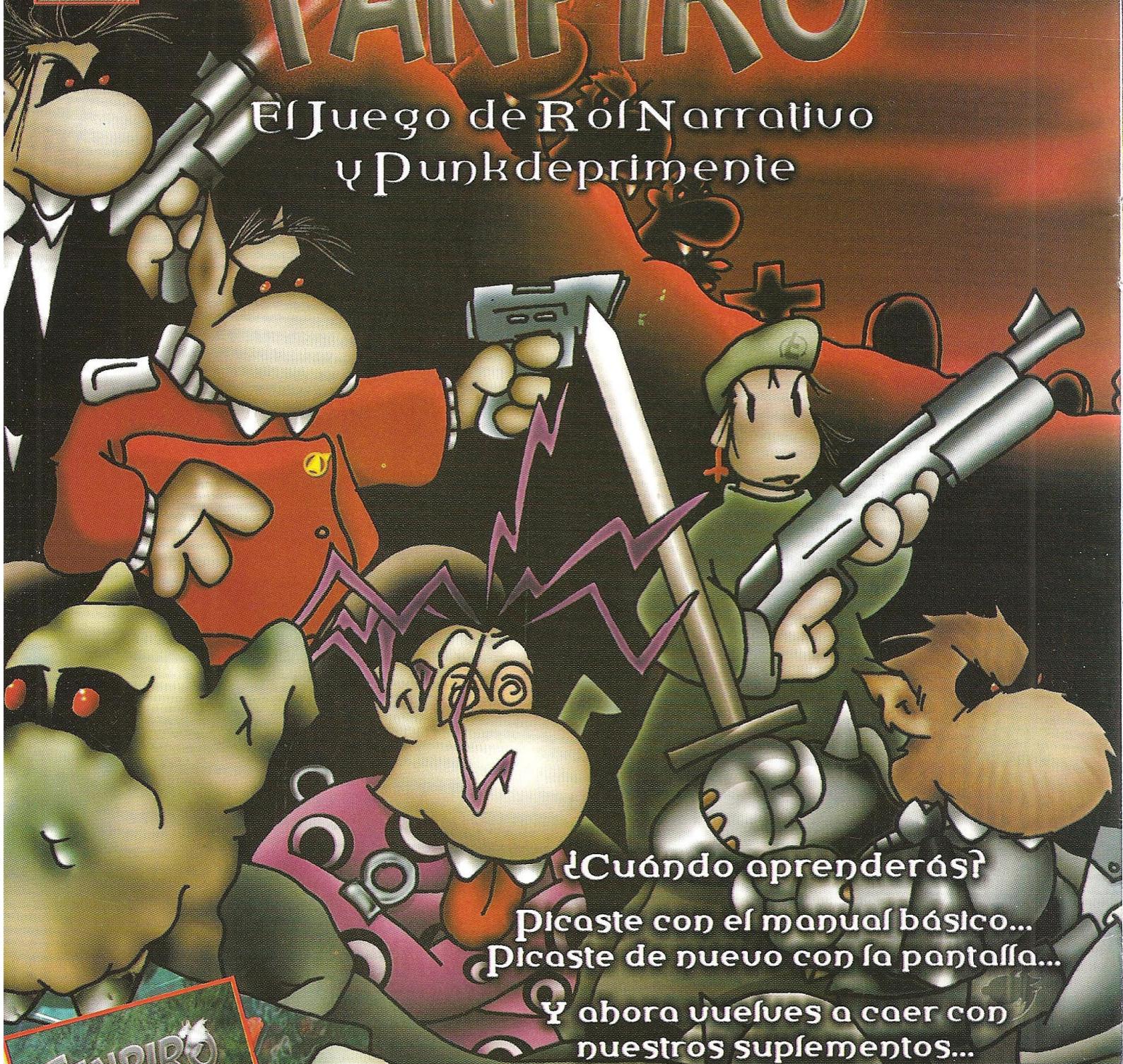
¡Todo esto y mucho más!
www.distrimagen.es, la tienda en Internet

DISTRIBUIDO POR:
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alqueñón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: 91 871 82 72 Telfax: 91 871 77 64 pedidos@distrimagen.es



FANPIRO

El Juego de Rol Narrativo
y Punkdeprimente

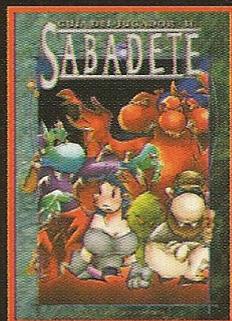
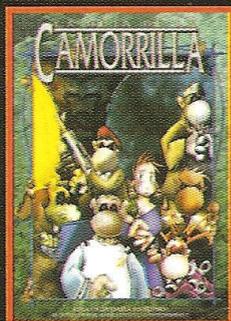
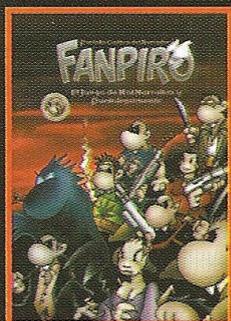
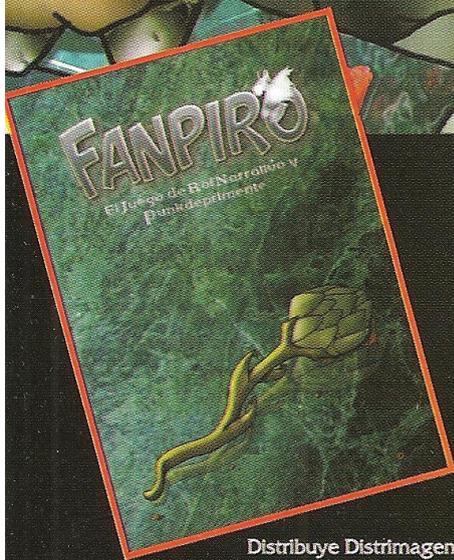


¿Cuándo aprenderás?

Picaste con el manual básico...

Picaste de nuevo con la pantalla...

Y ahora vuelves a caer con
nuestros suplementos...



www.fanhunter.com • www.distrimagen.es

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

© 2003 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L. Si quieres unirse al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoo.com

el juego de rol en una nueva frontera

planeta azul



**muy pronto,
un nuevo mundo se
abrirá ante tus ojos**



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

visítanos en www.distrimagen.es

Edad Oscura VAMPIRO



Forjaré mi propio destino al este de las tierras de Nod,
Y en el exilio fundaré un glorioso reino.
Sentaré a mis hijos en tronos de oro
Y gobernaremos juntos sobre los hijos de Seth.
Porque es mejor gobernar en plena oscuridad
Que humillarse falsamente en la luz.

—Caín, en el tercer Fragmento de Erciyes, "Tentaciones"

