

dosdediez

juegos de rol

Artículos de
presentación de

KULT



Módulos y
Ayudas

FAMMINTER

BATAILLITAS

HOMBRE Lobo
EL APOCALIPSIS

LA LLAMADA de
CTHULHU

CYBERPUNK

ARTE.9

EN LA VARIEDAD ESTÁ
LA DIVERSIÓN

COMICS

JUEGOS DE ROL

LIBROS

CARTAS

TABLERO

FIGURAS

NUEVA TIENDA EN
EL FERROL

CON CINCO TIENDAS A TU DISPOSICIÓN

DOCTOR ESQUERDO. 6

CRUZ. 37

HILARION ESLAVA. 56

28028 MADRID

TEL: (91) 402 96 08 FAX: (91) 401 80 71

28012 MADRID

TEL: (91) 532 47 14 FAX: (91) 532 47 14

28015 MADRID

TEL: (91) 543 23 43 FAX: (91) 543 23 43

PZA. TERCEROS

FRAY LUIS LEON. 19

INGENIERO COMERMA

41003 SEVILLA

TEL: (95) 450 02 63 FAX: (95) 450 02 63

47002 VALLADOLID

TEL: (983) 20 99 62 FAX: (983) 20 99 62

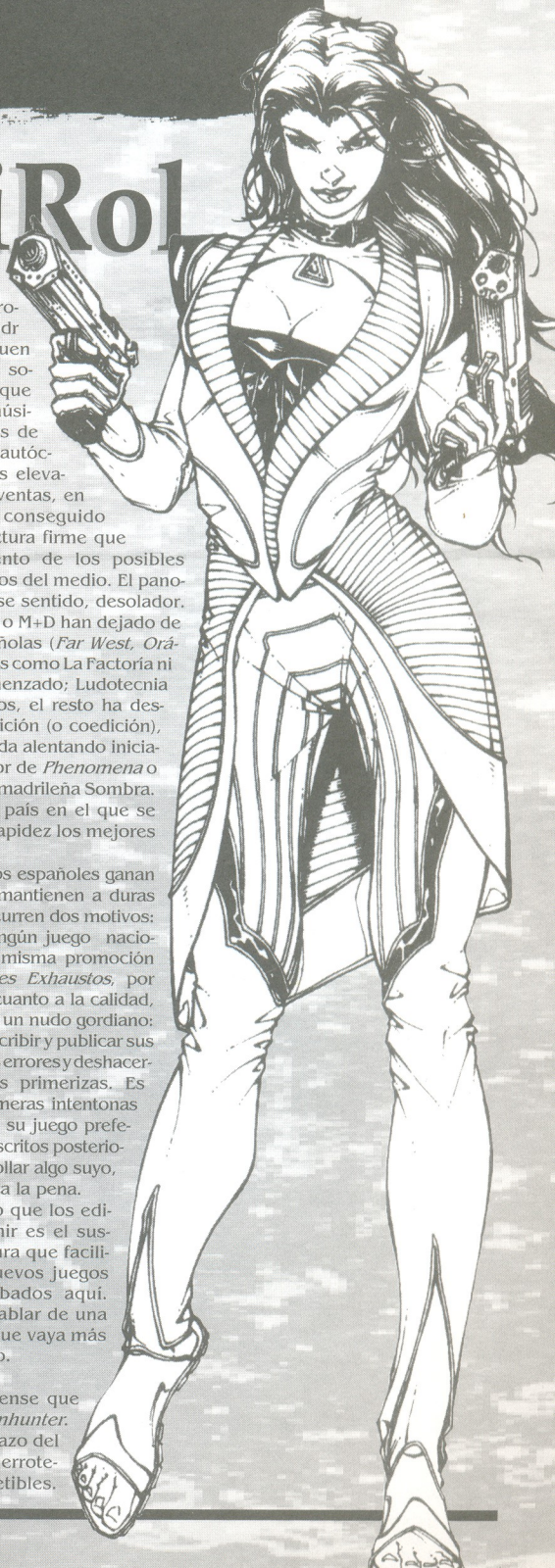
15004 FERROL - A CORUÑA

TEL: (981) 32 12 15 FAX: (981) 32 12 15



Nº 5
Julio de 1998

EdiRol



El análisis de la producción nacional de jdr sería sin duda, un buen tema para una tesis sociológica. Mientras que en otros medios (música, literatura,...) lejos de menospreciarse, lo autóctono alcanza puestos elevados en las listas de ventas, en los jdr no hemos conseguido crear aún una estructura firme que permita el crecimiento de los posibles profesionales creativos del medio. El panorama actual es, en ese sentido, desolador. Editoriales como Joc o M+D han dejado de lado sus líneas españolas (*Far West, Oráculo, Aquelarre*); Otras como La Factoría ni siquiera las han comenzado; Ludotecnia produce bajo mínimos, el resto ha desaparecido. La autoedición (o coedición), es la única vía de salida alentando iniciativas como la del autor de *Phenomena* o la incipiente editorial madrileña Sombra. Poco bagaje para un país en el que se traducen con cierta rapidez los mejores títulos extranjeros.

¿Por qué los juegos españoles ganan pocos adeptos y los mantienen a duras penas? Sólo se nos ocurren dos motivos: difusión y calidad. Ningún juego nacional ha gozado de la misma promoción que *Fading Suns/Soles Exhaustos*, por citar un ejemplo. En cuanto a la calidad, nos encontramos con un nudo gordiano: un escritor necesita escribir y publicar sus juegos para corregir los errores y deshacerse de las influencias primerizas. Es obvio que en sus primeras intentonas fusilará sin remilgos a su juego preferido. Sólo a partir de escritos posteriores conseguirá desarrollar algo suyo, creativo y que merezca la pena.

Así pues otro reto que los editores debemos asumir es el sustento de una estructura que facilite la aparición de nuevos juegos desarrollados y probados aquí. Sólo así podremos hablar de una industria autóctona que vaya más allá de lo anecdótico.

PD: Que nadie piense que nos olvidamos de *Fanhunter*. Pero el merecido exitazo del juego va por otros derroteros, difícilmente repetibles.

Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade
Coordinador de Novedades David Alabart
Colaboradores Arturo Alonso, Carlos Lacasa, Luis A. Amador, Fernando Martínez, Sergio Benito Ríos, Daniel Meléndez, Diana Calvo, Eliseo Pérez Povedilla, Juan Codina, Santiago Ramos, Gustavo Adolfo Díaz, Jaime Rodríguez, Marcos Enviso, Jon Unzuaga, Oscar Esteban, Juan Urbina, Julián Fuentes, Gerardo Vega, Jaime Hernández, Javier Vilande, Sergio Lago

Portada Dan Breton
© White Wolf

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo, Javier Pérez Calvo

Distribución Distrimagen, Ulises, 91-28043 Madrid, Teléfono: (91) 388 98 98, Fax: (91) 388 91 40

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono (91) 388 72 82.

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

Sumario

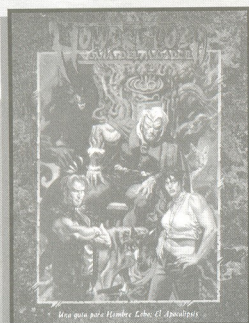
| | |
|------------------------|----|
| Noticias | 5 |
| Urza en Dosdediez | 10 |
| Novedades | 13 |
| Presentación Alternity | 17 |
| Presentación Guías H. | 18 |
| Módulo Hombre Lobo | 19 |
| Módulo Llamada Chulhu | 23 |
| Módulo Fanhunter B. | 29 |
| Ayuda Cyberpunk | 30 |
| Módulo Fading Suns | 31 |
| Baremos | 34 |

Magic: The Gathering, Visions, Weatherlight y Tempest son © Wizards of the Coast; *Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo* son © White Wolf, en español La Factoría de Ideas; *Call of Cthulhu* © Chaosium en español...; *Cyberpunk 2020* es © R.Talsorian en español; M+D, La Factoría; *AD&D* es © TSR; las ilustraciones de los artículos y noticias son © de sus respectivos autores.

la factoría



j u n i o j u l i o



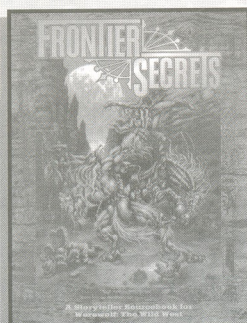
HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

Guía Jugador 2ª

2.800 Ptas • 232 páginas • 2007

Promo: Marcapáginas

Nueva edición (la primera en castellano) de la guía del jugador de Hombre Lobo donde se unifican todos las ventajas así como todos los inconvenientes de todas las razas de Cambiaformas repartidas por el mundo. Imprescindible.



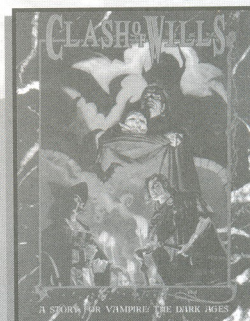
HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE

Pantalla

2.525 Ptas • 64 páginas • 2802

Promo: Marcapáginas

Los jugadores son peligrosos, sobre todo si no se conocen cierto número de trucos para pararlos los pies. Secretos Fronterizos y la Pantalla de Hombre Lobo: Salvaje Oeste te ofrece todo lo que necesitas para ser el mejor.



VAMPIRO: EDAD OSCURA

Choque de Voluntades

1.995 Ptas • 40 páginas • 1851

Promo: Marcapáginas

Enfrentamientos entre facciones poderosas con intereses comunes y que no dudan en echar toda la carne al asador. Los personajes se verán envueltos en una trama de pactos y puñaladas por la espalda que no les dejará al margen.



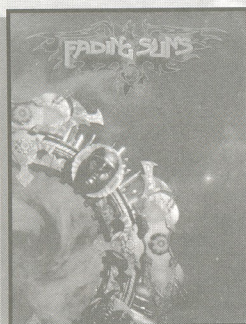
MAGO: LA ASCENSION

Factor Caos

2.775 Ptas • 136 páginas • 3102

Promo: Marcapáginas

Último módulo de la saga en la que aparece Samuel Haight. Innumerables enemigos a cual más poderoso y peligros sin parangón se unen contra el destino de los personajes que osen a cruzar ciertas puertas.



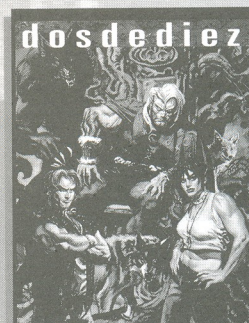
FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

Pantalla

2.350 Ptas • 32 páginas • LF201

Promo: Marcapáginas

Tres apasionantes módulos listos para que tus personajes disfruten de uno de los últimos juegos en castellano salidos al mercado. La pantalla incluye una recopilación de las tablas más útiles para el Dj. y sus jugadores.



DOSDEDIEZ

dosdediez # 5

195 Ptas • 34 páginas

Nuevas ayudas para tus juegos favoritos ya estén en castellano o en inglés. Módulos de los juegos que más te interesan y novedades que llegan al mercado tanto nacional como internacionales. Baremos con los juegos de más éxito en tu tienda o club de rol.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton 2 son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcas, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedro@distrimagen.es
Coblenz, 65. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (35) 405 33 65 TelFax: (35) 322 85 91 antonio@distrimagen.es

noticias

d e l m u n d o

La situación de Joc sigue sin aclararse aunque su intención, y así lo manifiestan cada vez que entablas alguna conversación con ellos, es seguir en la brecha tan pronto como los interventores, que en estos momentos controlan la empresa, se lo permitan.

Nacional

El repunte de ventas continúa y, frente a la desaparición de algunas editoriales en los últimos meses, el panorama se aclara un poco con la presentación de una nueva.

Cronopolis

Tras una trayectoria de cuatro años marcada por la edición de material español (*Universo*, *Comandos de Guerra* y *Superhéroes Inc.*) tira la toalla para permitir a sus rectores dedicarse a otros menesteres. De los cuatro socios iniciales sólo quedaba uno que ha preferido dar por concluida la aventura.

Nos dejan con el mal sabor de boca del anuncio de la segunda edición de *Superhéroes Inc* y algunas promesas incumplidas pero los cierres son así, en la mayoría de los casos, imprevistos. Lo que es seguro es que continuaremos viéndoles en las jornadas como unos aficionados más; algo que, al fin y al cabo, nunca dejaron de ser.

La Factoría

Los calores estivales se han cobrado su precio, frenando un tanto la producción de esta editorial debido a la ralentización en el trabajo de las imprentas.

Elíseo, el suplemento de *Vampiro* sobre los antiguos, ve retrasada su aparición en castellano hasta septiembre, a la que seguirá de inmediato el *Libro del Clan Giovanni*, con todos los detalles acerca de estos despiadados vampiros expertos en finanzas y nigromancia: la crudeza del texto provocó algún revuelo en Estados Unidos.

El próximo suplemento de *Vampiro: Edad Oscura* es *Señor y vasallo*, también para septiembre, un detallado estudio de los ghouls del Medioevo Oscuro y las relaciones que tienen con sus amos. Tipos de ghouls, habilidades y poderes especiales... puedes encontrar todo eso aquí.

Diversos problemas de última hora han complicado la publicación de la *Guía del Jugador de Hombre Lobo*. Lo largo y denso del texto ha aconsejado retrasar la fecha de salida para ofrecer una mejor calidad en la traducción. Paciencia. El siguiente suplemento para *Hombre Lobo* será *Rabia en el Amazonas*, un viaje a la jungla tropical en el que los Garou podrán enfrentarse a Pentex de manera más abierta y brutal que en otras ocasiones: operaciones de comando, violencia a raudales, Samuel Haight, hombres jaguar y hombres cocodrilo... una mezcla explosiva para un suplemento que algunos han descrito como un cruce entre *Apocalypse Now* y *El Vengador Tóxico*.

Cuando leas estas líneas ya estará en las tiendas *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*, del que ya hemos hablado largo y tendido y cuya Pantalla del Narrador verá la luz de inmediato. Esta pantalla incluye el suplemento *Secretos de la Frontera*.

Para *Mago*, tras la publicación de la aventura *El Factor Caos*, se anuncia *El Libro de los Espejos*, el manual del Narrador de este juego. La excelente acogida de *Mago: Sorcerers' Crusade*, la versión "histórica" de *Mago* (ver reseñas) hace más que probable su próxima aparición en castellano. Más noticias en breve.

El próximo suplemento para *Wraith* es la *Guía del Jugu-*

dor, un completo volumen con nuevas Habilidades, Méritos, Defectos, Arcanoi... etc. que hará las delicias de los seguidores de este juego. Para finales de año se espera *Espectros*, que hace un repaso exhaustivo sobre la vida y, sobre todo, la muerte de este tipo de *Wraiths*.

Changeling: El Ensueño, el quinto del sistema narrativo, verá la luz, por fin y definitivamente, a finales de septiembre en una multitudinaria presentación que abarcará a más de 20 tiendas por todo el territorio nacional.

Tras la aparición de la *Pantalla y Sombras sobre Bogenhafen*, el juego de fantasía más de moda (a la espera de la recuperación para nuestro mercado de AD&D) verá incrementar su catálogo con *Las piedras del destino*, primera parte de la campaña del mismo nombre. Más

adelante tendremos *Warhammer: Apócrifo*, un compendio de artículos publicados en *White Dwarf*

Farsa's Wagon

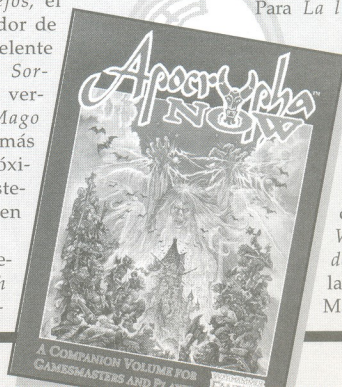
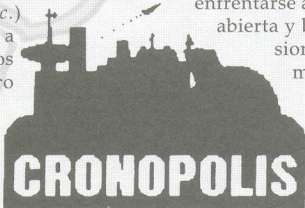
Para después del verano (lo de dar meses no está de moda, ya sabéis) se espera *Suburbia*, un suplemento para *Fanhunter Batallitas* ambientado en las alcantarillas y el submundo de las ciudades del 2008 y en el que, además de escenarios, tableros y fichas se darán las reglas de conversión entre los personajes del *Fanhunter* y del *Batallitas*.

Joc Internacional

Tras la sonada suspensión de pagos que anunciamos en el número anterior, parece que las aguas vuelven a su cauce y, una vez reestructurados y situados a niveles más modestos (dando carpetazo a dos proyectos deficitarios: *Líder* y *Día de Joc*), anuncian para el último trimestre del año los proyectos que cancelaron durante la primera mitad del mismo. Os los ofrecemos en versión reducida porque ya los hemos comentado en anteriores ocasiones.

Para *La llamada de Cthulhu*, *Cthulhu actual* y *Cthulhu en vivo*; Para *Aquelarre*, *Angelicum Natura*; *Pendragon* crece con *Montañas Salvajes*; *In Nomine Satanis* con *Daemonix Remix*.

Star Wars se ampliará con *Star Wars Basic Set*, *Star Wars 2nd Edition* y *La Guía de la trilogía y Rolemaster* con la nueva edición del juego. Más tarde veremos *Black Ops*.



Píldoras de aquí

- Las **Jornadas Esencia** programadas en Málaga se han suspendido debido a la negativa del ayuntamiento a ceder los locales donde se iba a celebrar el evento. Si es que con tanto fútbol...

- Del 23 al 26 de julio se van a celebrar, en el Centro social de San Vicente del Raspeig en Alicante, las VI Jornadas de rol Club de Rol «El Dragón de Ham». Se realizarán partidas de *Vampiro*, *Fanhunter*, *AD&D*, *Stormbringer*, *Hombre Lobo*, *Wraith*, etc.

- **Raven** es un nuevo fanzine editado por el club La Cintura de Melian, de Durango. Incluye módulos y ayudas para *Star Wars* y *AD&D*. Pza. Pinondo nº 1, 48200 Durango (Vizcaya).

- Ya ha salido **Nereid** nº 10. Además del material habitual sobre *AD&D* se incluye un módulo para *Fanhunter*.

- Se acaban de celebrar en BCN las segundas **Jornadas Rol&Rock**. Hubo buena asistencia a las numerosas actividades, así como varios stands de tiendas y editoriales.

- Las jornadas **Esencia Cantabria** (días 16 al 19 de julio de 1998) ya están aquí. Si queréis información sobre cómo llegar allí consultad la página <http://www.kobo.es/esencia>.

de allá

- Después de llevar un tiempo editando la 2ª edición de **Heavy Gear**, DP9 se lanza a buscar nuevos jugadores con *Heavy Gear Tactical Combat Box* (julio 1998), que incluye todo lo necesario para introducirse en este violento universo: 4 libros de 32 páginas, mapas, fichas, miniaturas exclusivas...

- **Inquest** nº 38 incluye un interesante artículo sobre *Legends of the Five Rings rpg*, otro para crear un juego de *Star Trek* a partir de otros existentes y muchas ayudas para crear vuestros mazos de *Magic*.

- La revista italiana **Kaos** nº 54 se dedica principalmente a *Noir*, un juego basado en el ambiente Pulp de los años 30, y a *Lex Arcana*, un juego autóctono basado en la Europa histórica.

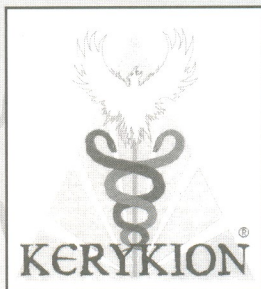
- El abuelo Gyax ha roto su relación con Trigue Enterprises, con la que había desarrollado el universo por e-mail *GameVerse*.

- **GURPS Bunnies&Burrows** permite meterse en la piel de... ¡Un conejo! Virgencita, que me quede como estoy.

Por fortuna, parece que la cosa no está tan mal como se pintaba hace tan solo un par de meses.

Kerikyon

Debido a las múltiples ocupaciones de sus dos responsables (tampoco es cuestión decir aquí a qué se dedican en su vida profesional) y el extremo cuidado que ponen en toda su producción, Kerikyon está en una situación de vía muerta que no acaba de definirse. Por un lado han zanjado todos los problemas con su licencia (que terminó en Atlas Games tras pasar por White Wolf y Wizards of the Coast) y por otro no pueden dedicar todo el tiempo que les gustaría a la editorial. En fin, cosas de los garbanzos...



Líder toma un nuevo rumbo

Frente a lo que todos pensábamos, debido a la insistencia de Francesc Matas (el editor, al fin y al cabo), afirmando una y otra vez, que vendía 10.000 ejemplares y tenía cerca de 2.000 suscriptores (cifras tan tanto exageradas teniendo en cuenta que la triste realidad era de 3 en lugar de 10), nos hemos enterado que *Líder* era deficitaria. Lástima que una trayectoria de diez años pueda terminar así por no dar beneficios a la empresa que la gestó.

Lo último que se comenta en Barcelona es que la gente del fanzine *Rol&Rock* ha obtenido la cabecera, mediante un acuerdo con Joc, para transformar *Líder* en una revista trimestral, sin noticias ni reseñas, únicamente de módulos, aventuras y ayudas. Mientras no desaparezca, la iniciativa será bienvenida.

Ludotecnia

Continúan las promesas sin fructificar. Tras el anuncio de nuestro último número (abril del 98) sólo han publicado Sarah (cuya reseña podéis ver en la sección de *Novedades*) y las hojas de personaje de *Mutantes G2*.

A pesar de ello, siguen prometiendo: *El Lobo* y *el Águila* para *Mutantes G2*; *Maia* para *Ragnarok*; *Al Abordaje*, la segunda edición de *Piratas!*, aunque no está agotado el jue-

go original y las hojas de personaje para este juego.

Por otro lado, diversifican su oferta con la publicación de novelas ambientadas en sus líneas de jdr: *Foxtro en Babilonia*, sobre *Mutantes G2* y *Arenas del infierno* sobre *Piratas!* son los dos primeros títulos que se englobarán bajo el nombre de *Colección Sindicato*.

M+D

La actividad de M+D parece haber mermado por los rigores del verano, y nos comentan que van a aprovechar agosto para planificar una buena entrada en el próximo curso rolero.

La primera novedad significativa es la publicación de la *Cruzada Venusiana*, para *Mutant Chronicles*. En la edición original, esta campaña constaba de tres suplementos de 40 páginas cada uno, pero los responsables de M+D han preferido unificarlos en un solo volumen, para alivio de los bolsillos de los aficionados. Sus sufridos personajes deberán intentar acabar con un hereje infiltrado en las altas esferas de Capitol.

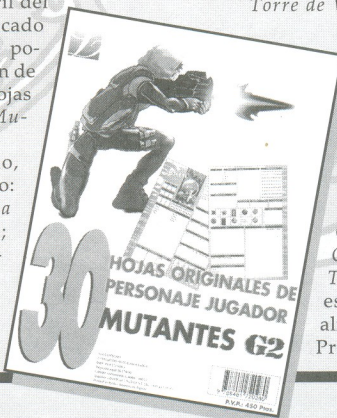
En cuanto a la línea decana de M+D (*Cyberpunk* con permiso de *Far West*), en septiembre podremos disfrutar con la *Guía de la Red de Rache Bartmoss*, un exhaustivo compendio de conocimiento informático, que hará las delicias de todo buen netrunner.

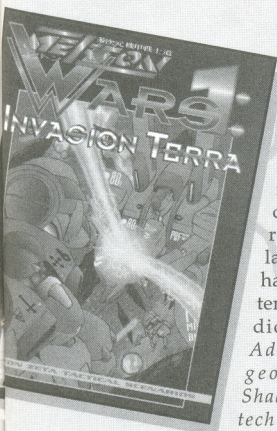
El próximo lanzamiento de *Kult*, el anunciado *Metropolis*, se pospone hasta septiembre debido a la cercana aparición de las espectaculares *Guías del Hechicero*.

El mismo destino sufre *Mekton Z Plus*, el voluminoso complemento del libro de reglas básico, del que ya hablamos en nuestro número anterior. Poco después tendremos la oportunidad de jugar la primera campaña de este juego, *Invasión Terra*.

La línea de juegos de miniaturas sigue disfrutando de una envidiable salud. Tras la aparición de *La Catedral* y *La Torre de Vigilancia*, para *Warzone* y

Chronopia respectivamente, los próximos serán el *Búnker de Bauhaus* para *Warzone*, de contenido similar a *La Catedral* (2 miniaturas exclusivas, dos modelos de cartón y un librito de 32 páginas), y los *Hijos de Chronos*, suplemento para *Chronopia* en la línea de la *Tierra de los Dos Ríos*, pero esta vez dedicado a los aliados nortños de los Primogénitos.





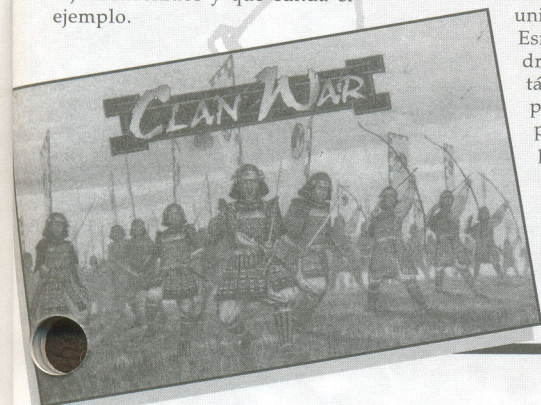
Zinco

Ya es un hecho. Ediciones Zinco abandona de manera definitiva el mundo de los juegos de rol renunciando a las licencias que hasta ahora mantenía, una vez perdidas las de *Advanced Dungeons & Dragons*, *Shadowrun* y *Battle-tech* pues, están disponibles para cual-

quier valiente que no se adrede ante tamaña aventura: retomar unos juegos que llevan dejados de la mano de Dios más de dos años. En cualquier caso, sería justo reconocer que la editorial catalana contribuyó de manera considerable al establecimiento del rol en nuestro país, con sus múltiples actividades en torno al tema. Fueron los primeros en llevar una revista dedicada a los jdr a los kioscos y le dieron una dimensión que, sin ir más lejos, ahora no tienen. Hasta siempre.

Ediciones Sombra

Nace en Madrid, de la mano de uno de los colaboradores de Cronopolis. Juan Carlos Herreros, cabeza visible del asunto, creador de *Comandos de Guerra*, proyecta iniciar la producción a finales de año, asociado a un grupo de aficionados de su club de siempre (Alas de Dragón). Su idea inicial es publicar sólo material nacional ambientado en nuestro país, loable intención que esperamos cumplan pues es un hueco importante por cubrir. Los juegos que barajan, sin nombre definitivo, están ambientados en: la Guerra Civil española (lógico), la época de los Godos (arriesgado) y un futuro cercano y apocalíptico (algo visto pero interesante). Bienvenidos y que cunda el ejemplo.



Internacional

Iniciamos nuestro habitual recorrido por las noticias y novedades de las compañías allende los mares. Hay rumores persistentes sobre la compra de I.C.E. por parte de la todopoderosa Wizards of the Coast aunque lo que sí se ha concretado es la crisis de West End Games.

West End presenta suspensión de pagos

A pesar de tener una de las licencias más comerciales que existen (*Star Wars*), y estar preparando una más que interesante (*DC Heroes*), una gestión de inversiones incorrecta y la mala política de diversificación están a punto de dar al traste con una de las compañías más sólidas de la industria.

El expediente nº11, como se le denomina en Estados Unidos, es una figura previa a la quiebra técnica de la que, estadísticamente, no salen bien paradas nada más que el 10% de las empresas que entran en ella. El resto desaparecen absorbidas por la gestión de los interventores, más preocupados por pagar lo debido que por sacar adelante un negocio del que no forman parte.

Esperamos que la histórica editorial no nos deje y pueda continuar regalando nuestra vista con sus magníficas ediciones.

Alderac

Después del gran éxito de *Legend of Five Rings jdr* (le han dado el premio al mejor juego del año en Origins), Alderac prepara un *wargame* con figuras ambientado en el mismo universo. Con *Clan War*, a partir de agosto, podremos reproducir batallas de samurais en el universo fantástico del Imperio Esmeralda. La caja básica contendrá un libro de reglas, cartas tácticas, dados y ¡58 figuras de plomo! En fin, todo lo necesario para jugar. Poco después se pondrán a la venta las dos primeras ampliaciones dedicadas a la caballería y a la infantería respectivamente. El único inconveniente, de momento, es el precio: 75\$ la caja básica y 35\$ las ampliaciones.

...en l@ red

Venga, cómprate un módem y conéctate a Internet. Además, cuantos más seamos más reiremos...

¿Conoces alguna lista de correo interesante en castellano sobre juegos de rol? No dudes en contactar con nosotros para hacérselo saber y verla reflejada aquí.

List@s de correo

Esencia (esencia@etsiit.upna.es) está viviendo tiempos convulsos, pero a pesar de las dificultades sigue adelante intentando poner en contacto a jugadores de toda España (y alguno hay del otro lado del charco). La cosa ha decrecido en los últimos tiempos y, como tiene que haber de todo, ya se ha producido la llegada de unos cuantos justicieros que quieren arreglar el mundo con SU criterio.

Además de las conversaciones internas se está debatiendo sobre la interpretación de la Inteligencia en los juegos de rol y sobre las partidas basadas en los personajes contra las basadas en la historia. Apúntate e inicia tus propios *threads*.

En la página de Distrimagen te explican cómo apuntarte a la lista oficial de Mundo de Tinieblas.

La lista de correo electrónico sobre los juegos de **Mundo de Tinieblas** sigue siendo una referencia inexcusable para todos los aficionados al módem. Las últimas discusiones se han centrado en los vínculos de sangre y la Vaulderie, las relaciones del Sabbat con los Seguidores de Set y las distintas formas de enviar un vampiro a la Umbra. Quizá lo más divertido de la temporada haya sido el torrente de especulaciones sobre los cambios de la próxima edición de *Vampiro: La Mascarada*.

Navegando

Aquí podréis encontrar una espectacular página en la que un grupo de jugadores está creando un mundo para AD&D en el que luego jugar por IRC. No dejéis de visitarla. La dirección es <http://members.xoom.com/psycho>.

La Torre de Babel

Uno de los temas de eterna discusión entre roleros trata sobre si es mejor comprar únicamente el libro básico o si por el contrario resulta mas interesante comprar todos los módulos y ampliaciones de una determinada línea de juegos. Si de algo estoy convencido es que mi opinión no va a terminar con la discusión, como tampoco es mi interés, mas que el lector pueda hacerse una idea de las posiciones al respecto, la mía incluida y con todas ellas formar la suya propia.

Se puede decir que hay dos bandos. Unos dicen que el libro básico es suficiente para sentar las reglas y la ambientación del mundo. Ciertamente, si la base es buena, tan sólo con el uso de nuestra imaginación podríamos iluminar los puntos oscuros y desarrollar el mundo propuesto según nuestra conveniencia. Si fuéramos capaces de ello sin un gran esfuerzo creo que sería la mejor opción. Muchas veces carecemos del tiempo o la inspiración necesaria para ello, por lo que recurrimos a un material suplementario. Esto nos lleva frente al segundo bando, los que gustan de comprarse todas las ayudas que un juego saca, ya sean módulos, ampliaciones de reglas, nuevas ambientaciones o versiones, incluso novelas, camisetitas o dados. Todos estamos en algún punto entre ambos extremos, pero para ayudar a posicionarnos me gustaría recordar el consejo que aparece en un libro básico recientemente aparecido: El juego es tuyo, obra en consecuencia. Es decir, utiliza lo que tienes a tu disposición como mejor puedas aprovecharlo. Hay jugadores que se sienten obligados a respetar el espíritu más oficial de las ambientaciones. Compran todas las ampliaciones para poder estar seguros de que no se salen de lo marcado. No se trata de eso, o mejor dicho, no tiene por qué ser así. La ambientación oficial es una, pero la tuya no tiene por qué ser peor. Resulta interesante tener a tu disposición módulos y ayudas para sacar ideas pero de poco sirven si te falta la voluntad de modelarlas según tus necesidades.

A veces llevamos tanto tiempo jugando que damos muchas cosas por sentadas. A mi me gusta recordar el día en que conocí los juegos de rol, cuando al oír aquello por primera vez se me despertó la imaginación sin los límites y convencionalismos a los que ahora estoy acostumbrado. Una partida no tiene por qué ceñirse a una ambientación oficial, no tiene por qué usar exactamente las reglas del libro. Más allá todavía, no tiene por qué haber un sólo master, ni necesitamos los dados. Los únicos límites a la imaginación son los que nos autoimponemos.

Sergio Benito Ríos

Archangel Games

Para el recuperado (a ver si hay más suerte esta vez) *Dark Conspiracy 2ª Edición* anuncian *Dark Rumors Vol. 1, 2nd Edition* (septiembre 1998), que recopila dos aventuras de la antigua edición de la llorada GDW: *Among the Dead* y *Heart of Darkness*. A ver si se deciden a sacar material original porque si a los otros les fue mal con éstas...

Chaosium

Chaosium ha confirmado oficialmente su asistencia a las GenCon '98 (ver noticia del número anterior sobre la "rebelión" de algunas pequeñas compañías contra la organización de WotC) porque no quiere quedarse fuera de la convención más importante del medio por el capricho de unos pocos. Buen ejemplo.

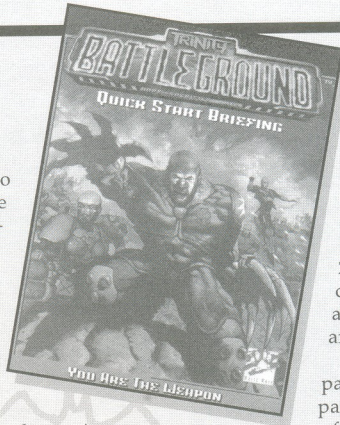
Para estar cuando leáis estas líneas ya debería estar en las tiendas *Call of Cthulhu 5.5*, que, en 225 páginas, realiza una revisión total del contenido, actualizándolo a los tiempos que corren y con nuevas reglas de cordura, un capítulo sobre tecnología alienígena... Incluye la historia original de Lovecraft "La llamada de Cthulhu".

No Man's Land (julio 1998) es una aventura procedente del Torneo de Directores de las GenCon y donde los jugadores son soldados aliados enfrentados a los alemanes durante la Gran Guerra. *Before the Fall* (agosto 1998) incluye cinco aventuras situadas en la inquietante Innsmouth: olor a sepia, ojos saltones...

Todos aquellos que lloraban por la desaparición del mundo de Glorantha tras el anuncio de Avalon Hill de la publicación del nuevo *Runequest: Slayers* están de enhorabuena. Issaries Inc. es una compañía que va a trabajar junto a Chaosium en la edición de un nuevo juego de rol basado en Glorantha: *Hero Wars*. Está previsto para el año que viene, pero ya están haciendo pruebas de juego en diversas convenciones USA. A morderse las uñas.

FASA

El plato fuerte de esta compañía para el verano es la tercera edición de su juego *Shadowrun* (agosto 1998). Para asegurarse de su éxito han puesto en marcha un



programa de incentivos para distribuidoras (rebaja de precios en la primera tirada, facilidad para la devolución de ejemplares no vendidos, regalo de un ejemplar por cada 24 copias...). Teniendo en cuenta que es la primera actualización en diez años, no está nada mal.

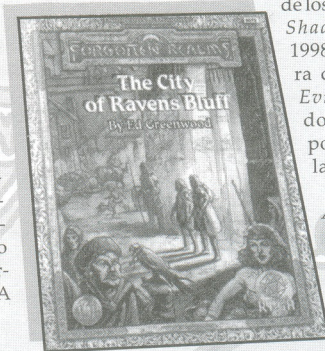
Para *Battletech* (¿Qué pasará ahora con él en España?) anuncian el enésimo refrito de reglas: *Battletech Rules* (julio 1998), que reemplaza al *Compendium* y que recopila material de *BT 4ª De.*, *CityTech 2ª De* y demás libros aparecidos hasta el momento.

WotC/TSR

Mientras esperamos, para después del verano, la aparición en castellano de la actualización de *AD&D*, el *Imperio del Mal* (dicen que ahora va a por I.C.E. y su *Rolemaster*) sigue sacando novedades. El cierre de *Dark Sun* sigue siendo llorado amargamente.

Para *D&D* anuncian *Masters of Eternal Night* (agosto 1998), segunda parte de esta trilogía en la que los Illithid pretenden nada menos que extinguir el sol, y *Wizard's Spell Compendium Vol. IV* (septiembre 1998), con la ya clásica recopilación de hechizos de múltiples fuentes. Para la línea estrella, *Forgotten Realms*, sólo tenemos *The City of Ravens Bluff* (septiembre 1998), una ciudad llena de aventuras que se recupera de una guerra muy reciente. Para *Greyhawk* saldrá *The Star Cairns* (septiembre 1998), el comienzo de una épica conocida como *Lost Tombs*. La línea *Birthright* presentará recientemente dos novedades: *The Book of Regency* (agosto 1998) trata sobre los derechos y obligaciones de los gobernantes de Cerilia. *Shadow Moon* (septiembre 1998) es la primera aventura de la épica *Essence of Evil*, en la que un malvado triunvirato abre un portal hacia el Mundo de las Sombras.

Los historiadores de *AD&D* están de enhorabuena. En *Vecna Reborn* (*Ravenloft*, agosto 1998) vuelve uno de los más antiguos villanos como un poderoso señor. Los personajes deben impedir que Vecna escape de su confinamiento en una dimensión paralela. A *Guide to the Ethereal Plane* (*Planescape*, agosto 1998) es un lugar fascinante y exótico descrito con detenimiento en este suplemento.



A *Guide to Marvel Earth* (Marvel Super Heroes, septiembre 1998) es precisamente eso. Incluye personajes, bases, tecnología aventuras y mapas de todo tipo para esta nueva encarnación del MSH.

Aún es pronto para hablar del éxito o fracaso de *Alternity* (para saber algo más del juego puedes consultar el artículo de presentación de la página 17). De momento ahí van dos nuevas novedades: *Arms and Equipment Guide* (agosto 1998) es la imprescindible guía de quincallería para sobrevivir a la campaña *Star*Drive*. *Dataware* (septiembre 1998) presenta reglas avanzadas para inteligencias artificiales, computadoras, robots, el *GridSpace* (la Matriz, vamos), realidad virtual, etc.

Como vemos siguen adelante y con fuerza. Esperamos que dure.



Palladium

La compañía que Kevin Siembieda gobierna con puño de hierro ataca con una nueva ampliación de su juego de más éxito: *RIFTS Dimension Book 4: Scraypers* (Rifts, junio 1998), es un escenario en el que unos alienígenas han conquistado el planeta con la ayuda de varios supervillanos. Se supone que los héroes tendrán que hacer algo, claro...

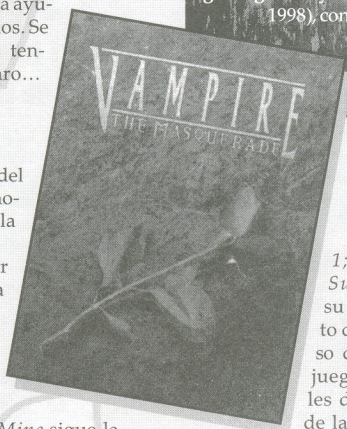
I.C.E.

El segundo semestre del año viene cargado de noticias y novedades para la veterana editorial.

Además de confirmar que la CF está de moda en el mundo del rol, con la edición revisada de su veterano *Space-master*, para RMSS anuncian varios productos: *Nightmares of Mine* sigue la estela de *BlackOps*, intentando ampliar el *Rolemaster* más allá de la fantasía medieval. En este caso se dedica al género de Terror.

En otoño saldrá la cuarta y última (de momento) ampliación de *magos*, *Mentalism Companion*. Anuncian también la publicación (por fin) de *Bladlands*, que desde el fiasco de *Shadow World* el RM andaba un poco cojo.

Mientras tanto, en la veterana editorial, niegan una y otra vez que WotC se vaya a hacer con la empresa.



White Wolf: lo que se avecina

Afilad los colmillos: en octubre tendremos nuestra edición revisada de la 2ª versión de **Vampiro: La Mascarada**. Principalmente se anuncian cambios en la ambientación. Los Gangrel salen de la Camarilla, sustituidos por una nueva línea de sangre (¿los Samedí?). Los Assamitas verán levantada su maldición, convirtiéndose en uno de los clanes más poderosos.

Clanbook Baali (*Vampiro: EO*, julio 1998) es MUY fuerte. Avisados quedan. **El Año del Loto** llega a *Hombre Lobo en Hengeyokai: Shape-shifters of the East* (julio 1998). Descubre La Umbra del lejano este, los Tengu, los Kitsune... **Doomslayers: Into the Labyrinth** (*Wraith*, julio 1998) contiene todo lo que un buen cazador de espectros podría desear: detalles sobre el Laberinto, datos sobre la Guerra del Olvido y mucho más. **Trinity Field Report: Extrasolar Colonies** (julio 1998) es un suplemento a todo color que detalla las numerosas colonias humanas aisladas en el espacio.

Para *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* tendremos **Wild West Companion** (agosto 1998). La Umbra de la Tormenta, la vida en la frontera y en las grandes ciudades del este, enemigos de todo pelaje... También se anuncia el esperadísimo **Changeling Storytellers Guide** (agosto 1998), con nuevas reglas de magia, nuevos escenarios, sistemas avanzados y clarificación de reglas.



Transylvania Chr. 2: Son of the Dragon (*Vampiro y Vampiro: EO*, septiembre 1998) avanza algún siglo en el tiempo. ¿Podrán los poderosos personajes enfrentarse al mismísimo Drácula? Después de una interminable espera llega al fin **Wendigo Tribebook** (*Hombre Lobo*, septiembre 1998), cerrando la serie. Descubre los secretos de los más puros entre los puros. **Bygone Bestiary** (*World of Darkness*, septiembre 1998) está claramente orientado hacia *Mage: The Sorcerer's Crusade*. Desde unicornios hasta mantícoras, pasando por dragones. **Secrets of Elysium** (*Mind Eyes Theatre*, septiembre 1998) incluye las reglas para jugar Antiguos en vivo. Al cuello, chicos.

Trinity: America Offline (septiembre 1998) describe tanto a la corporación biotecnológica Orgotek como a la Norteamérica del siglo XXII, caída en desgracia. También para el juego estrella de la ciencia ficción actual, se prepara un juego de tablero con figuras a imagen y semejanza (en cuanto a presentación) de *Warhammer Batallas*. De momento hemos echado un vistazo a las miniaturas y son muy, muy buenas.

Activision ha anunciado la adquisición a White Wolf de la licencia mundial para desarrollar juegos de ordenador basados en *Vampiro: La Mascarada*, *Vampiro: Edad Oscura* y *Kindred of the East*. El primero, basado en *Vampiro*, está anunciado para otoño de 1999 (ay, ay, ay), y va a ser una apasionante intriga épica en CD, desarrollada por Nihilistic Software.

Holistic Design

War in the Heavens 1; Lifeweb para *Fading Suns* ha visto retrasada su publicación hasta agosto de 1998 debido al retraso de *Noble Armada*, el juego de batallas espaciales de miniaturas. Se trata de la primera parte de una apocalíptica campaña que

will cambiará para siempre la faz de los Mundos Conocidos del emperador Alexius.

Last Unicorn Games

A pesar de no tener la licencia reconocida LUG sigue anunciando la edición de *Star Trek RPG*. Van a lanzar un juego para cada una de las cuatro series de esta saga espacial. El primero será *ST: The Next Generation* (agosto 1998). Han pre-

visto la edición de un juego de figuras con sus correspondientes miniaturas, reglas para jugar en vivo... La vieja USS Enterprise vuelve a la carga.

Origins '98

Entre los días 2 y 5 de julio se habrá celebrado en Columbus (Ohio) la edición anual de Origins, una de las principales convenciones roleras de E.E.U.U. En este inmenso escaparate, y a la espera de las polémicas GenCon de agosto, las compañías lanzarán la artillería pesada presentando sus grandes bombazos, como *Alternity* de TSR, *Runesquest: Slayers* de Avalon Hill, *Cthulhu 5.5* de Chaosium, etc. La lista de eventos es interminable, e incluye todo tipo de concursos, torneos y partidas de demostración donde las empresas menores tendrán la oportunidad de dar a conocer sus productos. Para que os hagáis una idea, por aquí empezó *Vampiro* hace unos años.

También se entregarán sus prestigiosos premios a los juegos del año. Ya os contaremos.

URZA en Dosdediez

Martínez Roca se queda sola en la producción de jcc en castellano y tendremos que esperar a septiembre para que Decipher, con *Star Wars*, les ponga las cosas un poquito más difíciles en nuestro mercado.

Nacional

Mientras tanto, el verano se presenta tranquilo y apacible a la espera del comienzo de la temporada 98-99. Ésta se presenta de lo más jugosa, con un circuito de Open por toda España, Clasificatorios en varias ciudades, presentaciones, la vuelta del Campeonato de España de *Magic* a Madrid...

La saga de Urza

Magic sigue creciendo. prueba de ello es que con esta nueva ampliación autojutable, *La saga de Urza*, que hará aparición por octubre, se prevé que los mazos contengan 75 cartas en vez de las clásicas 60. Además, las tierras básicas volverán a ser rediseñadas para que dejen de parecer hechizos. El cuadro donde van los dibujos será más largo y las cartas tendrán los símbolos de maná más grandes, al estilo de *Portal*.

La presentación, simultánea en todo el mundo, se celebrará el sábado 26 de septiembre.

SATM: El Balrog

Contará con unas 120 nuevas cartas presentadas en el habitual formato de sobres de 12 con 2 raras. Esto debería permitir que, con unos sabios cambios, cada coleccionista completara la serie con un expositor. Ninguno de los *lurgareses* rara, buena señal. Así mismo, las tres manifestaciones del Balrog serán comunes. Por contra, sus armas sí que serán raras.

Unas setenta cartas de la serie serán específicas para *El Balrog*, entre ellas, unos veinte lugares. Como en el caso de los *Magos Renegados*, *El Balrog* podrá emplear car-

tas aparecidas en otras expansiones.

Aparece un nuevo tipo de carta (en inglés *Spawn*, veremos cómo lo traducen), que representan todos los tiernos monstruitos que arrañan las entrañas de la Tierra Media.

Magic clasificado

Existirán tres tipos para los distintos productos que ofrece WotC. De un lado estarán los productos como *Portal*, básicos, para novatos y aquellos que desconocen por completo *Magic* y quieren iniciarse en él; luego encontraremos cosas para jugadores "avanzados" como quinta edición, es decir, jugadores que empiezan a conocer la mecánica del juego y tienen interés en adentrarse más en él; finalmente tendremos productos para "expertos" como *Éxodo*.

Ello permitirá a la gente saber qué es lo que más le conviene comprar conforme a su nivel de juego, orientándoles para realizar un mejor desembolso y sacar el partido necesario a lo que hayan adquirido.

Portal II

Esta nueva versión del set introductorio continúa con la intención de cubrir las necesidades de aquellos que todavía no se atreven a dar el salto y entrar de lleno en el verdadero mundo de *Magic*. A diferencia de su antecesor, *Portal II*, se podrá adquirir en mazos preconstruidos, cada uno de un color para que los jugadores conozcan la fuerza y debilidad de cada uno de los que forman el juego. Se producirán traducciones a otros idiomas no realizadas anteriormente: ruso, griego, húngaro, danés y un largo etcétera.



Internacional

El panorama se esclarece y, excepto un par de intentos a la desesperada, los que se mantienen en la brecha son los de siempre. La superioridad de WotC es insultante y, hasta *L5R*, *Doomtown* y *Dune* (creados por LFRP, compañía que compraron el año pasado) les están dando unos resultados excelentes. Resisten como pueden Decipher, ICE y Harper Prism mientras FASA empieza a crecer con su *Shadowrun*.

Embajadores de Magic

Con la intención de fomentar el *Magic* y captar nuevos jugadores, WotC ha creado el Programa de Embajadores de *Magic*. Consiste en que jugadores habituales enseñen a otros que desconocen el juego cómo funciona, introduciendo a nuevos aficionados y aumentando la comunidad *Magiquera*.

A los interesados en participar WotC les proporciona un mazo de *Portal II*, una camiseta exclusiva, e instrucciones de cómo enseñar a jugar. Los Embajadores de *Magic* tendrán la oportunidad de ganar premios exclusivos y cuanto más gente enseñen a jugar más posibilidades tendrán de ganar esos premios. Puede ser de coña.

El nuevo juego de Garfield

En agosto saldrá *Filthy Rich*, la nueva creación del matemático y famoso diseñador de *Magic*, Richard Garfield. Se trata de un mundo de agresiva competencia capitalista en el que tendrás que anunciar a tu empresa en las principales calles y lugares más concurridos para ganar la partida. *Filthy Rich* incluye un tablero, 121 cartas y cinco dados y pueden participar de 2 a 5 jugadores.

Havac the bothering

Con este nombre se nos presenta una clara y reconocible parodia del juego de cartas más vendido del mundo, *Magic*. El diseño y apariencia de las cartas es muy similar, incluso el reverso, aunque las ilustraciones son bastante penosas. Se supone que debes conquistar el mundo y para ello has de empezar por el campus de tu universidad. Por desgracia, y por lógica, hay otros con el mismo objetivo que no se rendirán fácilmente. Tendrás que coaccionar al *Chico Gordo* o el *Club de Ajedrez* para cumplir tu meta. Ganarás cuando acabes con los 21 puntos de salud de tu oponente. Ya veremos lo que da este juego de sí.

JUEGOS DE TABLERO



El juego de tablero que más fans arrastra en la actualidad en todo el mundo

SIMPLEMENTE ADICTIVO

Con circuitos de ampliación (Cataluña, Japón, Monza...) y con coches de plomo.

CON
INSTRUCCIONES
EN
CASTELLANO

DISTRIMAGEN

C/da. 15, 08010 Rubí, Spain Tel. (91) 338 36 90 - 338 76 55 Telex (81) 338 91 40 yedreidistmagena
C/da. 15, 08010 Rubí, Spain Tel. (91) 338 36 90 - 338 76 55 Telex (81) 338 91 40 yedreidistmagena



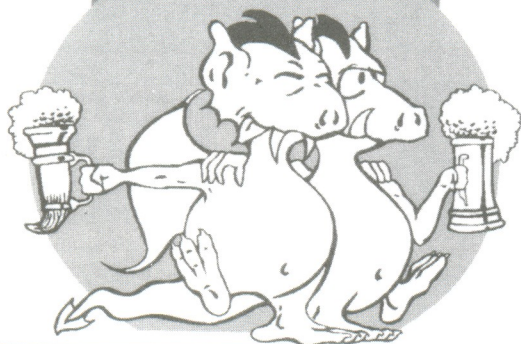
Rivalité commerciales en Méditerranée au temps des Venitiens







El sustituto de Civilización en tus preferencias
Únicamente tiene un fallo...

SOÑARÁS CON EL

Con simpáticas fichas de plástico, un enorme tablero y reglas sencillas.

GREMIO de DRAGONES



-  Juegos de rol
-  Literatura Fantastica
-  Magic: The Gathering
-  Warhammer
-  Figuras de plomo
-  Mesas para jugar

C/ BENICARLÓ, 13
46020 VALENCIA
TLF. Y FAX 3602730

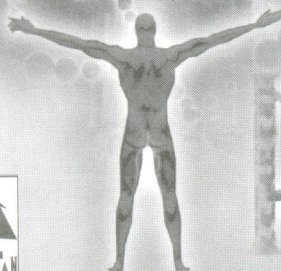
El Orco Risueño



JUEGOS DE ROL • CARTAS
WARGAMES • MERCHANDISING
REVISTAS Y FIGURAS

C/ Sant Marc, 13 tda. 14
08012 Barcelona
Teléfono 93 - 237 03 24

DONDE LA
IMAGINACIÓN
PIERDE TODO
SU SENTIDO



PHENOMENA

TODOS LOS JUEGOS DE ROL



NOSTROMO

JUEGOS · COMICS · VIDEO

ESPECIALISTAS EN JUEGOS DE IMPORTACION - SOLICITA NUESTRO CATALOGO

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLF FAX 95 4211818 / 95 4211288

<http://www.nostromo.arrakis.es>

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

NOVEDADES

D E L M U N D O

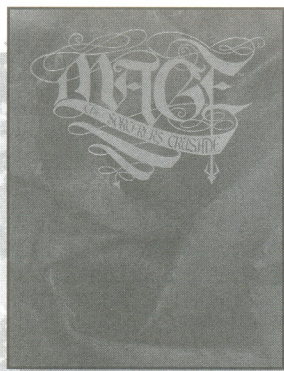
A pesar de las dificultades que parecen estar pasando algunas editoriales, los aficionados debemos congratularnos porque la aparición de novedades no cesa. La Factoría y M+D copan la mayoría de ellas pero ya vemos cómo en Madrid se está pergeñando una nueva editorial; Joc, da la impresión, sale poco a poco de su peno-

sa situación; Kerikyon gesta un proyecto ultrasecreto; Farsa's prosigue su camino triunfante; Martínez Roca ultima las primeras traducciones de AD&D con vistas a su salida después del verano, y Ludotecnica anuncia que su cadencia de salidas se va a ver acelerada en cuanto pase septiembre, con vistas a la campaña de

Navidad. El panorama, como vemos, no es tan desalentador como alguna gente quiere hacernos ver. Esperamos que las promesas se cumplan y, a partir de nuestro próximo número, podamos congratularnos con muchas más novedades.

De momento aquí os ofrecemos un juego básico en castellano (qué atrevimiento sacarlo en julio), un buen puñado de módulos, cajas y juegos americanos y las novedades de mayo y junio.

A partir del nº6, a finales de septiembre, por fin, comenzaremos a ofrecer lo que prometimos en el primer número y muchos de vosotros nos habéis pedido: la calificación y valoración de los juegos mediante iconos. Ya veréis, van a quedar bien chulos.



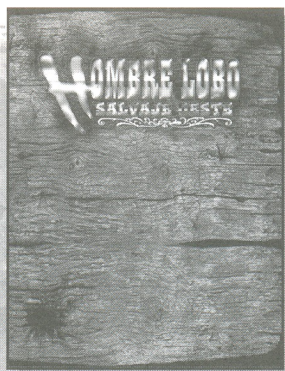
Mage: The Sorcerers Crusade

Varios autores. White Wolf. Junio de 1998. 3º Juego básico del sistema narrativo histórico. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 298 páginas. 28\$

El tercer título de la *serie histórica* del WoD es una de las novedades más esperadas del año. Y la verdad es que no defrauda. Brujos, héroes y herejes se enfrentan en la Europa del Renacimiento, en pleno choque de la Fe y la Razón. Aparte de algunos cambios menores en las reglas, el juego en sí es el ya conocido por todos los aficionados. Por supuesto, las Tradiciones no son exactamente las mismas, y ahora es posible jugar con personajes de la Orden de la Razón (Artífices, Hipocráticos, Ksirafai...), lo que literalmente duplica las posibilidades. Es de agradecer la inclusión de una guía rápida de los efectos mágicos más comunes.

Sólo por lo atractivo de esta nueva ambientación ya vale la pena revisitar el juego; y si no tienes *Mage: La Ascensión*, se trata de un manual imprescindible.

Juan Urbina



Hombre Lobo: Salvaje Oeste

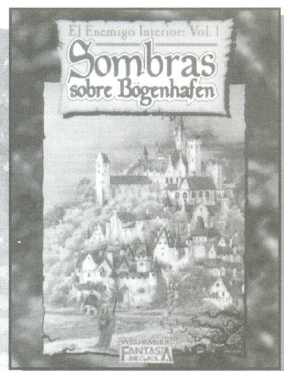
Varios autores. La Factoría. Julio de 1998. Juego básico. Cubierta a color en cartóné, interior tinta marrón, papel especial tratado. 298 páginas. 4250 pts.

La Factoría de Ideas ha seguido los pasos de White Wolf, publicando rápidamente la versión en castellano del segundo título de la línea *histórica* del Mundo de Tinieblas. Y esta vez les ha tocado el turno a los hombres lobo, inmersos en un ambiente *a priori* tan poco apto para el terror como es el *western*.

Pero, bien mirado, no es una mala idea: las posibilidades que da al juego esta nueva ambientación son infinitas: choque de razas y culturas, aventuras fronterizas, vastos espacios inexplorados... El Narrador no tendrá problemas a la hora de imaginar nuevas aventuras para sus Garou, ya sean nativos o invasores extranjeros.

En cuanto al aspecto gráfico y de presentación, resulta soberbio, con su tinta y su papel especial. Y hay que agradecer a La Factoría que haya respetado hasta el agujero de bala del original.

Jon Unzaga



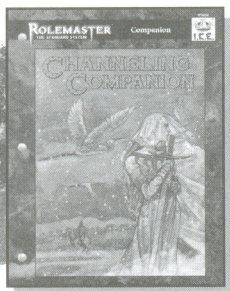
Sombras sobre Bögenhafen

Varios autores. La Factoría. Junio de 1998. Suplemento para *Warhammer Fantasía*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 126 páginas. 2495 pts.

Sombras... es el primer título de la trilogía *El enemigo interior*, aclamada como una de las mejores campañas para un juego de rol de fantasía. Todo empieza con un ajetreado viaje en diligencia por las carreteras del Imperio, una herencia inesperada y muchos peligros: una feria bulliciosa donde nada es lo que parece, una conspiración demoníaca, monstruos por doquier... Desde luego, una aventura original y apasionante, que incluye tantas ocasiones para la investigación y la interpretación pura y dura como para el combate, alejándose del típico módulo *dungeonero* «pego-mato-registro».

La primera parte del libro es una amplia descripción del Imperio (su historia, política y demás), que resulta una ayuda inapreciable para ambientar futuras campañas. Imprescindible.

Diana Calvo

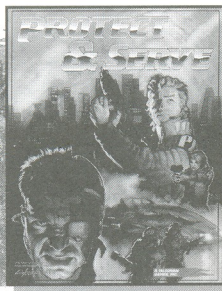


Channeling Companion

Cory Magel y Elliot Willhite. ICE. Suplemento para *Rolemaster*. Junio de 1998. Cubierta a color en rústica con agujeros para anillas, interior b/n. 127 páginas. \$18

Nos encontramos ante el instrumento definitivo para los magos de *Rolemaster* que hayan elegido el camino de la canalización frente a las otras dos opciones. En este libro podemos encontrar cuatro nuevas profesiones (*Priest, Summoner, Warlock y Mythic*) que completan el espectro de opciones de juego. Además un buen puñado de listas de hechizos que añadir a las ya existentes y nuevas tablas de críticos para armas y hechizos sagrados. Si te gusta *Rolemaster* ya tardas.

Arturo Alonso

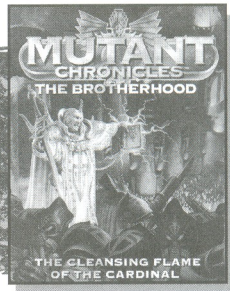


Proteger y servir

Varios autores. M+D- La Factoría. Junio de 1998. Suplemento para *Cyberpunk*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 96 páginas. 2250 ptas.

Extraordinario suplemento centrado en uno de los aspectos menos atendidos por DJs y jugadores: la ley y los personajes que la defienden. El libro contiene información adicional para crear e interpretar a PJs policías (desde los diversos rangos hasta la jerga de la profesión), las distintas divisiones, armas, vehículos y equipo, tipos de personaje (a uno y otro lado de la ley) y demás detalles. Además hay numerosas ideas para aventuras policíacas y reglas para simular un proceso penal. Imprescindible.

Juan Urbina

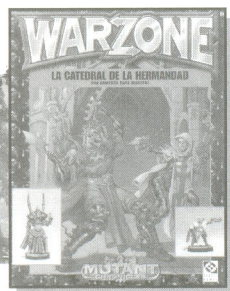


La Hermandad

Matt Forbeck. M+D- La Factoría. Abril de 1998. Suplemento para *Mutant Chronicles*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 80 páginas. 2250 ptas.

Inaugura la serie de libros dedicados a cada una de las facciones que ¿conviven? en la ambientación de este juego. Se incluye una creación de personajes para los personajes de la Hermandad alternativa a la del libro básico, completada con la descripción de varias habilidades y nuevos aspectos del Arte. Hay una completa descripción de material destructivo, un resumen del Libro de la Ley, información acerca de las Catedrales y los Cuatro Directores y una aventura completa.

Gerardo Vega



La Catedral de la Hermandad

Varios autores. M+D-Target. Junio de 1998. Campaña para *Warzone*. Caja a color, interior b/n. 32 páginas, 8 troquelados y dos miniaturas exclusivas. 3750 ptas.

Esta es la primera de una serie de expansiones para *Warzone* que pretenden dar volumen (literal) al juego. En este caso, y gracias al edificio recortable que viene en 8 láminas A4 y a las reglas para combatir en edificios y construcciones, se añade una nueva dimensión a *Warzone*. En el librito se incluye una campaña, en el que el resultado de cada escenario influye en la resolución de los que se juegan posteriormente. También se incluyen dos miniaturas exclusivas.

Gerardo Vega

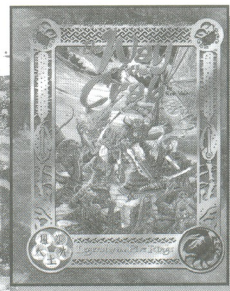


Warhammer: Pantalla del DJ

Varios autores. La Factoría. Mayo de 1998. Pantalla del DJ para *Warhammer Fantasy*. Pantalla en color cuadernillo interiores b/n. 16 páginas cada uno. 2300 ptas.

Por fin aparece la pantalla del DJ para este magnífico juego, con un espectacular mapa a todo color y todas las tablas necesarias para dirigir cómodamente. Los dos cuadernillos interiores ofrecen un sabroso y detallado sistema de impactos críticos según el arma, un índice alfabético muy útil para orientarse por el *tocho* básico y un almanaque del Viejo Mundo para refinar la cronología de tus campañas. Una buena inversión.

Marcos Enviso

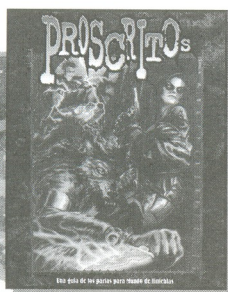


Way of the Clans 3: The Way of the Crab

Rob Vaux. Alderac Ent. Group. Junio de 1998. Suplemento para *Legend of Five Rings RPG*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. \$14,95.

En la más clara tradición de los *Libros de Clan de Vampiro*, Alderac publica estos *Libros de Sendero de los clanes*. El esquema es tan parecido, historia, referencias, habilidades, personajes... que los que estéis familiarizados con ese tipo de libros no echaréis nada en falta. El clan Crab (Cangrejo) es, tradicionalmente, el defensor de la frontera sur del imperio de Rokugan por lo que tiene buenos contactos en la corte y ha desarrollado un espíritu guerrero.

Jaime Hernández

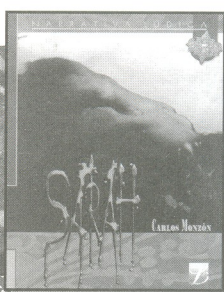


Proscritos

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Vampiro*, *Hombre Lobo* y *Mago*. Junio de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. 2595 Ptas.

Nos encontramos ante un suplemento un tanto especial, dedicado a describir a los parias del MdT: Caitiff, Ronin y Seres Huecos. Los despreciados y marginales de estas tres especies sobrenaturales revelan aquí todos sus secretos. Puedes ver qué significa el ostracismo para un Garou, o de dónde sacan sus hechizos los Huérfanos. Resultan especialmente útiles las reglas para crear tu propia Disciplina vampírica y los datos sobre los Danzantes de la Piel.

Jon Unzaga

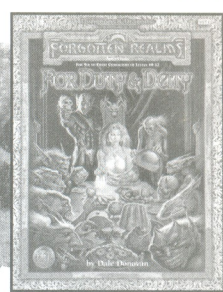


Sarah

Carlos Monzón. Ludotecnia. Mayo de 1998. Suplemento para *Ragnarok*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 118 páginas. 1800 ptas.

Apesar de ser, en el fondo, una reimpresión de un módulo ya editado, las características de éste merecen una línea. Se han retocado los textos, ampliándolos en muchos casos, se han corregido errores narrativos y de concepto, se han subsanado erratas que afeaban el resultado final y, en definitiva, se ha mejorado todo lo que se podía mejorar en un producto que, sin duda, está entre los que se han tratado con más cariño en la historia de los jdr en nuestro país. Sólo un inconveniente: la tirada es de 300 ejemplares así que como no espabilen...

Santiago Ramos

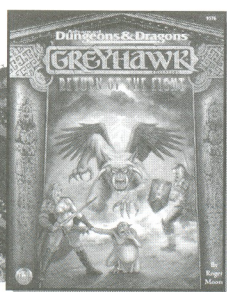


For Duty & Deity

Dale Donovan. TSR. Junio de 1998. Suplemento para *AD&D-Forgotten Realms*. Cubierta a color en rústica, interior B/N. 64 páginas. 13,95 \$.

Nos encontramos ante un módulo a la vieja usanza. De los de caña, caña y a correr. Se puede jugar de manera independiente o con una campaña anterior (en este caso *Tales from the Infinite Staircase*). La cosa va de rescatar a Faerûnian de las garras del demonio Lord Graz'zt, que se encuentra en uno de los planos más difíciles de acceder de los Reinos Olvidados. Si sobrevivimos, podremos visitar ciudades y parajes de lo más curioso y peligroso. Para mi un 7.

Santiago Ramos

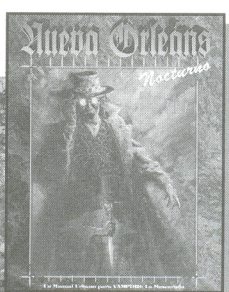


Greyhawk: Return of the Fight

Roger E. Moore. TSR. Mayo de 1998. Suplemento para *AD&D*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 64 páginas. \$13,95.

Los que llevamos tiempo jugando a *AD&D* echábamos de menos las aventuras para uno de los primeros mundos a los que tuvimos ocasión de jugar. Gracias a TSR, tenemos otra vez oportunidad de hincarle el diente a esa ambientación, menos fantástica y más medieval que el resto. Aquí tenemos la típica torre de mago, de siete pisos y tres niveles de catacumbas, por explorar en la más antigua tradición del jdr más antiguo del mundo.

Santiago Ramos

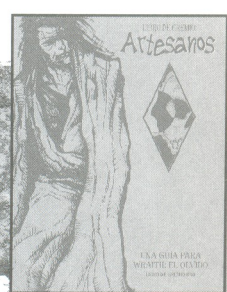


Nueva Orleans Nocturno

Patricia Ann Roshell. La Factoría. Junio de 1998. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 128 páginas. 2550 ptas.

Este nuevo suplemento regional para *Vampiro* presenta las características típicas de la serie *Nocturno*: una ambientación cuidada y realista, numerosos PNJs que ocultan secretos, conspiraciones, juegos de poder... Más de los mismo, esta vez en una de las ciudades con más atractivo gótico de EEUU. Magos, Setitas, vudú, tráfico de esclavos... el escenario es inmejorable, desde luego. Se incluye la aventura «D'Jabbic».

Julián Fuentes

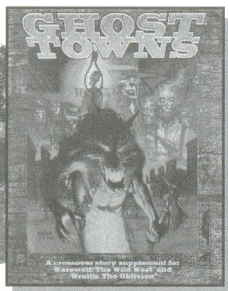


Libro de Gremio: Artesanos

Varios autores. La Factoría. Junio de 1998. Suplemento para *Wraith*. Cubierta gris en rústica, interior b/n. 72 páginas. 1995 ptas

Este suplemento está dedicado a los maestros de la forja y el Acero de Almas. Los aficionados al MdT conocen la estructura habitual: una historia del Gremio, su descripción y trasfondo, relaciones con otros seres sobrenaturales, habilidades y poderes especiales y unos cuantos PJs pregenerados. El resultado tiene la calidad habitual, y no decepcionará a nadie. Hay que hacer una mención a lo brutal de algunas ilustraciones.

Diana Calvo

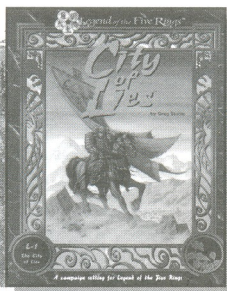


Ghost Towns

Varios autores. White Wolf. Abril de 1998. Suplemento para *Wraith* y *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 104 páginas. \$.

Las ciudades fantasma del Salvaje Oeste se encuentran entre las localizaciones más clásicas del folklore estadounidense, y era inevitable que White Wolf las utilizase como ambientación para dos de sus juegos. Aparte de las introducciones, consejos para el Narrador y explicaciones técnicas de rigor, el libro describe con todo lujo de detalle cinco ciudades fantasma distintas, listas para jugar: cualquiera de ellas ofrece numerosas posibilidades e ideas para campañas. Un suplemento útil y original, que puede dar muchas horas de intriga.

David Alabart

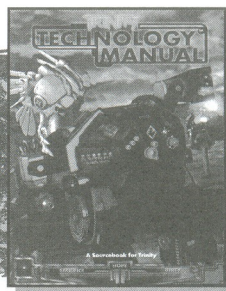


City of Lies

Greg Stolze. Alderac Ent. Group. Junio de 1998. Suplemento para *Legend of Five Rings RPG*. Caja con 3 libros en b/n (96,88 y 56 páginas c/u), y plano color. \$29,95.

Espectacular caja de las que ya no se ven producida, en este caso, por una empresa joven Alderac que, con la publicación de *Legend of Five Rings jdr*, está conociendo un éxito sin precedentes en Estados Unidos. Aquí presentan una monumental campaña ambientada en Ryoko Owari la ciudad más oscura, siniestra y corrupta del Imperio de Rokugan. La información viene perfectamente estructurada, con un libro para el master, otro para los jugadores y uno más con localizaciones. Así se hacen las cosas.

Santiago Ramos

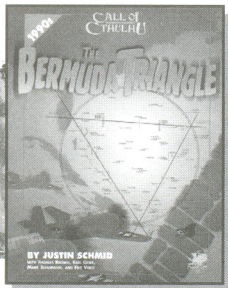


Technology Manual

Varios autores. White Wolf. Suplemento para *Trinity*. Cubierta a color en rústica, interior color y b/n. 136 páginas tamaño cuartilla. \$15,95.

Este nuevo suplemento para *Trinity* describe todo tipo de artículos con los que alegrar la vida a tus sufridos psiones: armas y VARGs, equipo informático, biotecnología de lo más innovador, vehículos de todas clases, desde submarinos a transportes militares espaciales... Todo ello presentado con el espectacular estilo característico de este juego, la primera parte a color y la segunda en blanco y negro, y que, además, resulta una lectura apasionante. Muy aconsejable para todos los aficionados a la CF.

David Alabart

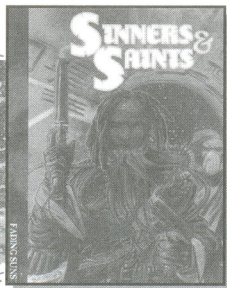


The Bermuda triangle

Justin Schmid. Chaosium. Junio de 1998. Guía para *Call of Cthulhu*. Tapa blanda a color, interior b/n. 91 páginas. \$16,95.

Pertenece a una línea dedicada a ciudades de los años 20 que Chaosium puso en marcha hace tres años. En este caso se describe una "región" de la actualidad, traduciendo al lenguaje de los Mitos de Cthulhu toda la superstición relacionada con el Triángulo que fue puesta de moda en los medios de comunicación a partir de los años 70. Un buen resultado que puede dar al traste con las vacaciones caribeñas de vuestros sufridos investigadores.

Gustavo Adolfo Díaz

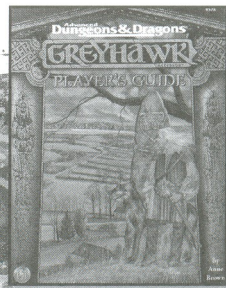


Sinners & Saints

Andrew Greenberg. Holistic Design Inc. Abril de 1998. Suplemento para *Fading Suns*. Cubierta a color en rústica, interior 104 páginas b/n. 15,95\$.

Se trata de una interesantísima galería (40) de PNJs de toda posición, nivel de poder, sexo, raza, religión, etc. Cada uno viene con una ilustración, su ficha completa y una página para explicar su historia, motivaciones, objetivos, etc. También se incluyen algunas bestias alienígenas y la descripción de animales comunes, como halcones y caballos. Su utilidad es muy limitada fuera de *Fading Suns* pero para éste juego no está mal. Aprobado.

Eliseo Pérez Povedilla



Greyhawk: Player's Guide

Anne Brown. TSR. Junio de 1998. Suplemento para *AD&D-Greyhawk*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 64 páginas. \$13,95.

Desde luego, esto no es lo que era. Excepto por el plano a color en cartulina, el interior denota la política restrictiva que, en las producciones de TSR, antaño en exceso lujosas, ha aplicado WotC. El contenido se queda un poco corto, sobre todo después de tanto tiempo sin catar nada de Greyhawk, pero es una ayuda imprescindible para los que quieran ambientar sus aventuras en el primer mundo que se diseñó para AD&D.

Santiago Ramos

Alternity: Más del espacio

Ο ΧΗΤΗΡΙΟ ΤΗΣ ΟΔΥΣΣΕΩΣ ΤΟΥΣ ΕΛΛΗΝΕΣ

P R E S E N T A C I Ó N

Nos encontramos ante el enésimo intento de TSR de diversificar su oferta a través de un juego de ciencia ficción. Por el camino se quedaron, desde 1976, *Metamorphosis Alpha*, *Gamma World*, *Buck Rogers*, *Amazing Engine* (y algunos otros). Ahora, con un look renovado, una presentación de cinco estrellas y una campaña publicitaria al alcance de muy pocos (más bien de ninguno que no sea el gigante WotC) nos muestran la adaptación del clásico *AD&D* a juego de CiFi con una estética de hace unos años. Pasen y vean.

Alternity está ambientado en un futuro lejano en el que la humanidad, durante la expansión de su imperio intergaláctico, se ha topado con una serie de razas alienígenas; los Fraal, humanoides con poderes psiónicos que contactaron con la humanidad hace ya seiscientos años, dando lugar a los OVNIs del siglo XX; los Mechalus, humanos en simbiosis con máquinas, convertidos en cyborgs con un gran poder; los Sesheyan, seres con alas membranosas y muchos ojos que les permiten sobrevivir en un oscuro mundo prehistórico como cazadores; los Weren, raza muscular y peluda en el Renacimiento de su mundo, y los T'sa, reptiles curiosos y saltarines con un imperio estelar muy anterior al de los humanos.

La creación de personajes en este sistema se sustenta en un mecanismo de repartición de puntos entre los seis archiconocidos atributos (para los aficionados a *AD&D*): fuerza, destreza, constitución, inteligencia, voluntad y personalidad. Estos atributos se encuentran relacionados con una o mas habilidades entre las que los héroes deben escoger para gastarse otra serie de puntos con el fin de conocerlas y mejorarlas.

Dichas habilidades se encuentran divididas en grupos cuyo valor base es el atributo asociado, exceptuando a aquellas que no se pueden usar sin entrenamiento, es decir sin gastarse puntos en ellas.

Mecánica de juego

Es bastante sencilla, ya que cada habilidad posee un valor numérico asociado que representa el grado de conocimiento en ese área. Cuando se intenta realizar una acción se tira un dado de veinte caras tratando de obtener el menor valor posible, siempre por debajo del valor de nuestra habilidad, de modo que cuanto menor es el número obtenido mas éxito se habrá tenido.



Todo esto se encuentra modificado por un valor de situación expresado en pasos o "steps". Cuanto menor sea ese valor (expresado en números positivos y negativos) más favorables serán las circunstancias para el héroe. De este modo habrá una cantidad de dados (d4, d6, d8, d12 y d20) que se sumarán o restarán a la tirada inicial según los modificadores de situación, indicando un valor de -1 pasos, la resta de 1d4 a valor inicial obtenido, y de +2 pasos, la suma de 1d6 a ese mismo valor.

El sistema de experiencia no es novedoso ya que se basa en niveles a los que se accede una vez se han ganado los puntos necesarios para ello concediéndose una cantidad de puntos a volver a repartir entre las habilidades del personaje. Como el archiconocido sistema de TSR.

Pero, aparte de la mecánica básica del juego, existen una serie de reglas opcionales para el uso de deformes mutantes con habilidades especiales, psiónicos con capacidades telepáticas y telekinéticas entre otras, sistemas de acoplamiento virtual a computadoras e individuos con ciberimplantes por todo su cuerpo a punto de ceder a sus mas bajos instintos por efecto de la "cykosis".

Un vistazo general

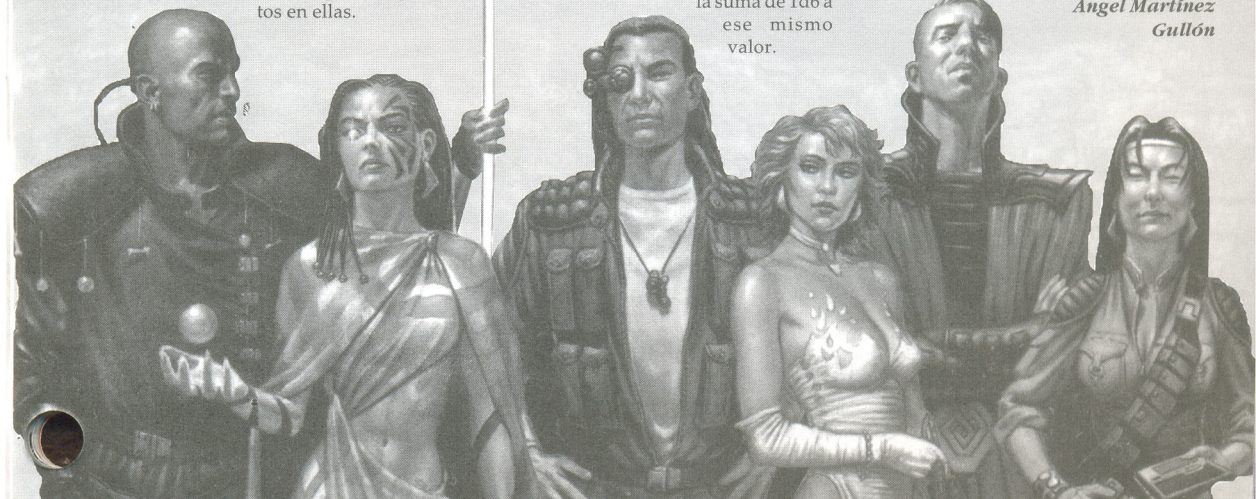
Alternity no aporta, bajo mi punto de vista, nada nuevo, sino que mas bien reúne todas las ideas en el campo del rol y la ciencia ficción en un sistema bastante dinámico e innovador. Las clases de personajes a jugar son las usuales en este tipo de juegos, pudiendo orientarse estos hacia el combate, el espionaje, la diplomacia o la medicina.

A pesar de ello, intenta cubrir todos los ángulos incluyendo una muy completa serie de reglas para creación de vehículos y sistemas estelares en las que se entra, sin complicar el conjunto en demasía, en los tipos de atmósferas, clases espectrales de las estrellas, niveles de radiación sobre superficies planetarias, clima, y un sin fin de características que definen tanto un sistema solar como sus planetas.

Conclusiones

Todo el juego está muy trabajado y realmente bien presentado (a color casi todo el libro), con una serie de ilustraciones y un formato muy atractivo, cuidando mucho de hacer constantes referencias en el texto a las numerosas tablas y a reglas relacionadas, algo que, dada la complejidad y falta de claridad en el capítulo de reglas de juego rápidas al comienzo del libro del jugador, se agradece mucho.

Ángel Martínez
Gullón



Kult: Las guías del hechicero

ΠΡΟΣΤΑΣΙΣ ΙΩΝΟΤΩΣ ΔΥΝΑΜΕΩΣ
P R E S E N T A C I Ó N

Las *Guías del Hechicero* se han hecho esperar más de lo debido, por problemas varios en la imprenta americana implicada en la producción. Como suele pasar con los suplementos de *Kult*, la espera ha vuelto a merecer la pena. En estos dos libros se profundiza en los cinco Saberes presentados en las reglas de magia de la Segunda Edición del juego (Locura, Tiempo y Espacio, Muerte, Sueños y Pasión) e integra las siete ciencias ocultas en la ambientación (Alquimia, Numerología, Simbolismo, Vudú, Cábala, Astrología y el Tarot).

Contenido

Los dos libros tienen una estructura análoga. Ambas cuentan con una primera parte introductoria común, en el que se explica las bases de la magia en el universo de *Kult*, nos presenta la Intuición Mágica (habilidad necesaria para aprender magia), profundiza en la práctica de la magia (con sus rituales, conjuros generales, preparativos, etc).

Posteriormente, cada Guía pasa a profundizar en los diferentes Saberes Mágicos, presentándonos sus naturalezas respectivas, nos proporciona tres arquetipos de personajes mágicos relacionados con cada Saber y la lista de hechizos correspondiente. Aunque a priori parezca redundante, la repetición de la información de las primeras páginas en ambos suplementos, este sistema permite comprar cada uno de los libros por separado y aún así disponer de las reglas de magia completas (aunque careciendo de los Saberes contemplados en la otra Guía).

En *Kult* la magia es sustancialmente diferente a la representada en la mayoría de los juegos de fantasía, y es tremendamente fiel al espíritu del juego. Todos los hechizos requieren un ritual laborioso, el uso de ciertos utensilios, y una invocación y gestualización especial. Además, sus consecuencias suelen ser demasiado terribles como para tomárselas a la ligera.

"Corazón, Mente y Alma" es la guía del hechicero dedicada a la Pasión, los Sueños y la Locura mientras que "Más Allá del Límite" aborda los Saberes de la Muerte y del Tiempo y de Espacio.

Conjurar

Dejando a un lado el ritual, un conjuro funciona de la misma manera que cualquier otra habilidad de *Kult*. Con los puntos de habilidad se compra un nivel de habilidad determinado, siendo el Ego la aptitud básica. Se hace una tirada de habilidad con 1d20 y se compara con la puntuación de habilidad del conjuro. Si el resultado es inferior, se resta de la puntuación de habilidad para averiguar el efecto del conjuro, y determinar sus consecuencias. Además, todo conjuro conlleva una pérdida de resistencia, que depende del grado de conocimiento del conjuro por parte del hechicero.

Aspecto

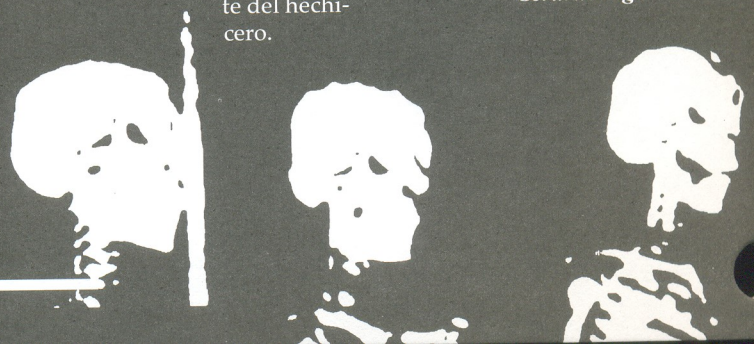
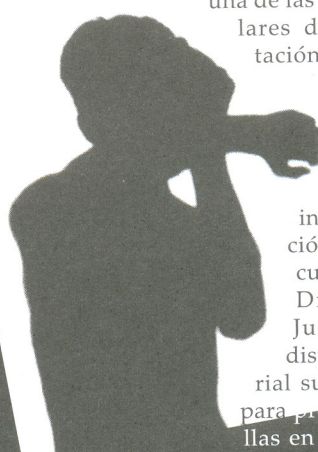
No me arriesgo si afirmo que las *Guías del Hechicero* probablemente sean los libros con mejor presencia publicados dentro del mermado panorama de los juegos de rol, poco proclive a excesos estilísticos. Su estética es heredera del mejor McKean, el que nos dejó con la boca abierta con *Arkham Asylum*, *Violent Cases* y las portadas de *Sandman*. La atrevida maqueta, el uso de hasta cinco tintas en los interiores y la calidad de su papel convierten a estos dos libros en unas auténticas obras de arte

Valoración final

Las *Guías del Hechicero* son una de las piedras angulares de la ambientación de *Kult*, junto al reglamento básico, *Legiones de la Oscuridad* y *Metrópolis* (de inminente aparición). Con estos cuatro libros, los Directores de Juego deberían disponer de material suficiente como para provocar pesadillas en sus jugadores bastantes años. Estas

guías sirven de perfecta base iniciática para profundizar en uno de los aspectos del juego más oscuros hasta la fecha, la Magia, y su correcta utilización añade una nueva dimensión a uno de los juegos más intranquilizadores jamás publicados. Pero recuerda que, a pesar del grado de detalle de la descripción de sus hechizos, esto no es más que un juego.

Gerardo Vega



Lucha de frentes

ΟΟΟΤ ΧΑΛΟΜΙΔΝΣΗΜΟΤΛΧΚΗΜΕΤΥ

M Ó D U L O

Esta es una aventura para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, pensada para una manada de Garou de tres a cinco miembros a lo sumo. Es importante que al menos uno de ellos sea Fianna y tenga el Trasfondo de Vida Pasada, o por lo menos que tenga ascendencia Celta.

Preludio

Un personaje de la manada (a ser posible que cumpla los requisitos enumerados en la introducción), es acosado durante su descanso por un repetitivo sueño, cargado de violencia y desasosiego. En él aparece un guerrero ataviado como un *highlander* del pasado, esgrimiendo una pesada espada con la que se defiende de una horda de trasgos y ogros que le hostigan sin piedad. De pronto, el combate se decanta a favor del guerrero escocés, al aparecer un grupo de Garou en forma Crinos que atacan por sorpresa, causando cuantiosas bajas a la detestable horda de fomori.

Una vez finalizada la contienda, uno de los Garous, probablemente el líder, se abalanza contra el *highlander*, quien a su vez se transforma en un emblemático Crinos, iniciándose una nueva contienda. El *highlander* demuestra ser mejor combatiente, y pese a estar mortalmente herido, lucha con renovadas fuerzas, producto tal vez de viejas rivalidades. Ases-ta duros golpes a su enemigo, quien por su parte parece bastante sorprendido por la ferocidad de su maltrecho oponente. No obstante, el resto de la manada se suma al combate en ayuda de su líder, y entre todos consiguen derrotar al berseker escocés.

Llegados a este punto, el personaje descubrirá, al ver al moribundo escocés yaciendo en el suelo,

que tiene un gran parecido físico con él, siendo casi idénticos.

La historia del túmulo

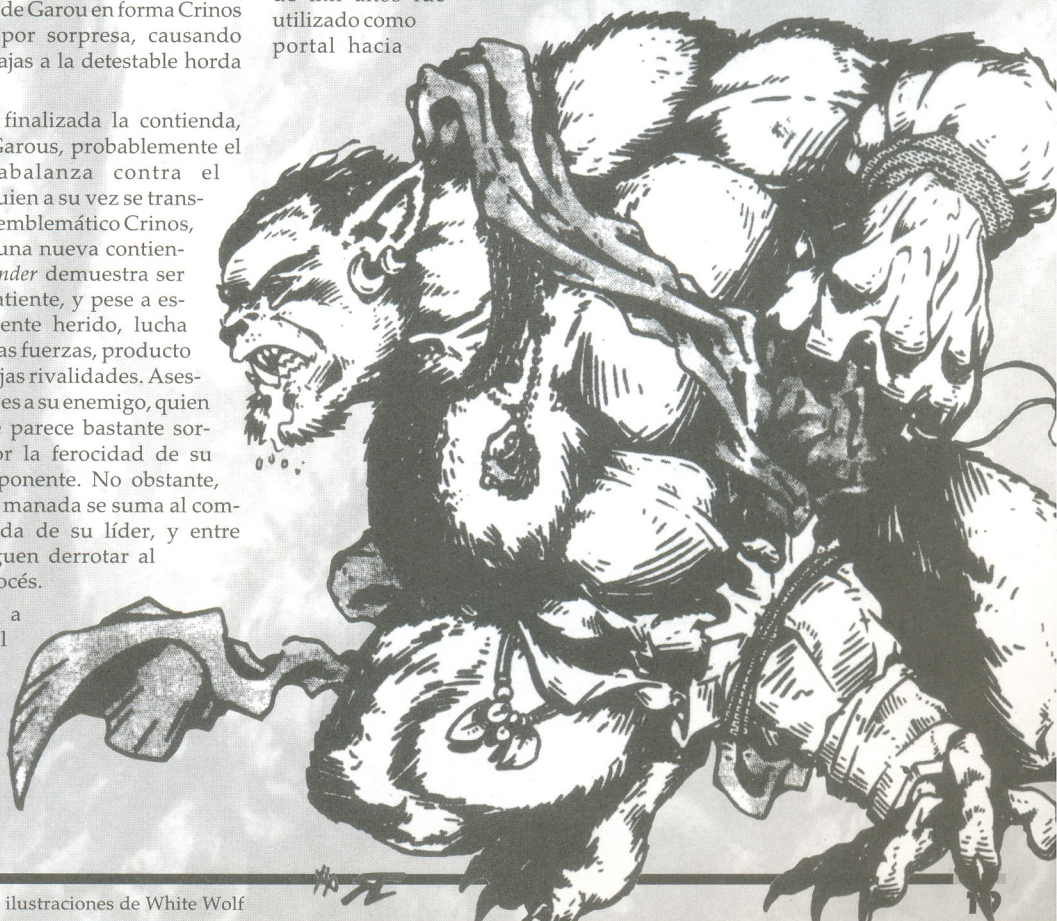
El "Túmulo de Caledonia" fue un poderoso túmulo de origen celta, erigido por poderosos Theurge Fianna, cuando Gran Bretaña aún se llamaba Albión, mucho antes de la llegada de los romanos. Está situado en las Tierras Altas de Escocia. Durante más de mil años fue utilizado como portal hacia

Hombre Lobo

Arcadia, tanto por Hadas como Garou, e incluso se le permitió libre acceso a muchos magos Verberna.

Cuando las huestes del Wyrn establecieron un baluarte en Caithness (Norte de Escocia), e hicieron su aparición por primera vez los salvajes Danzantes de la Espiral Negra, el túmulo y los clanes que lo protegían se vieron amenazados constantemente.

En 1623, un feroz Ahorun llamado Caradoc McUren (el guerrero del sueño, que en realidad se ha reencarnado en el personaje) murió defendiendo el túmulo de las garras del Wyrn, y de una manada invasora de Colmillos Plateados provenientes de Gales, que finalmente acabaron usurpándolo. Caradoc fue el último miembro de su clan, y tras su muerte, el túmulo quedó a merced de dichos Colmillos Plateados, quienes no quisieron compartirlo con nadie. Hace unas semanas, el túmulo ha sido tomado por el asalto de una fuerza conjunta de Danzantes y Nefandos, siendo éstos últimos los actuales amos, tras matar a traición a sus aliados Danzantes.



Escena Uno

A partir de este momento, el personaje elegido empezará a sentir la irresistible necesidad de ir a Escocia y buscar el túmulo, e incluso presiente que dicho túmulo corre un gran peligro y debe ir cuanto antes. Aparte del sueño que se repite cada noche, el personaje también es asaltado por "flashes" de memoria sobre lugares en los que nunca ha estado, e incluso a veces, al mirarse en un espejo, verá reflejado en él al *highlander*, que hace sus mismos movimientos, como si realmente fuese él.

Damos por hecho que el resto de la manada acompañará al personaje en su viaje a Escocia. Aunque aún no conozco la ubicación exacta del Túmulo, el personaje presiente, por alguna extraña razón, que sabrá encontrarlo.

Escena Dos

Una vez llegados a Escocia (suponemos que en avión, a no ser que la manada pueda utilizar un Puente Lunar) el personaje

sonaje será prácticamente el guía, y a medida que se adentren en las salvajes y exuberantes tierras de este país, la geografía y el ambiente le será cada vez más familiar.

En la segunda jornada de viaje, la manada, al anochecer, pasará junto a una rústica estación de servicio. Una tirada de Percepción + Alerta (dif. 7) les revelará que en el interior de la cafetería es posible oír evidentes signos de violencia. Si la manada decide investigar, comprobarán como un grupo de "sanguijuelas" hace estragos en el interior de éste (uno por cada personaje). Pese a no mostrar claros signos de estar en frenesí, parecen estar poseídos por una barbarie ancestral (En realidad, son un grupo de vampiros del Sabbat). Golpean, muerden, desgarran y desangran a todo ser vivo que se ponga a su alcance, entre salvajes y despiadadas risas.

Si la manada decide intervenir, los vampiros no se amedrentarán, y lucharán hasta el último, con un fanatismo na-

Vampiros del Sabbat

Físicos: FUE 4/ DES 4/ RES 4
Sociales: CAR 2/ MAN 2/ APA 2
Mentales: PER 2/ INT 2/ AST 2
Habilidades: Alerta 3, ACC 3, Pelea 3, Intimidación 4, Esquivar 3, Armas de Fuego 3
Fuerza de Voluntad: 8
Reservas de Sangre: 20
Rabia: 7
Dones (equivalentes): Garras como Cuchillas, Resistir Dolor, Poderio de Thor.
Imagen: Locos rabiosos, vestidos con gabardinas y parafernalia militar...
(Notas: El Narrador es libre de poner o quitar más habilidades de estos PNJ. O'Connor: +1 a todos los atributos. Armarlos como creas apropiado.)

cido de la sed de violencia. Suponiendo que la manada sobreviva, podrán ver un gran cuadro justamente encima de la chimenea, y aunque esté algo maltrecho debido a la confrontación, todo el que pase una tirada de Percepción + Alerta (dif. 6), verá que en el cuadro está representado un *highlander* de aspecto severo, que tiene un asombroso parecido con el personaje-guía (ya que Caradoc era un famosísimo héroe del folklore popular celta de la región).

Si deciden interrogar a uno de los dependientes supervivientes sobre quién



Nefandos

Físicos: FUE 2/ DES 2/ RES 2

Sociales: CAR 3/ MAN3/ APA3

Mentales: PER 4/ INT 4/ AST 4

Habilidades: Alerta 2, ACC 2, Enigmas 3, Ocultismo 4, Armas de Fuego 2

Fuerza de Voluntad: 8

Rabia: 4

Gnosis: 7

Dones (equivalentes): Argumento Definitivo, Bloqueo Mental, Fascinación, Sentidos Aguzados, Pico de Oro.

Imagen: Pálidos, siniestros, maquillados, ataviados con largas túnicas negras, y de aspecto inquietante.

es el hombre del cuadro (algo extremadamente difícil, ya que muchos están catatónicos por la experiencia sufrida: tirada de Carisma + Empatía a dif. 9) permitirá que alguien se atreva a identificarlo (ver la historia de Caradoc).

Los Olvidados (interludio)

Sólo para el narrador: Se trata de una insidiosa y radical manada del Sabbat conocida como Los Cruzados De Dios, formada por antiguos miembros del IRA, y dirigida por un fanático sacerdote del Clan LaSombra, llamado Brian O'Connor, católico y maniático religioso. Esta manada lleva operando por la zona desde hace casi veinte años, aguardando las instrucciones de un Priscus. Dicho Priscus murió hace casi veinte años (!?!?!), a manos del Justicar Nosferatu Pretodon. El Sabbat no sabe ni tan siquiera que existen, así que hasta hoy hacen honor a su nombre.

Los Vástagos contra los que los Personajes combatieron eran miembros de Los Cruzados: O'Connor empezará a echar de menos a sus hombres, y enviará a uno de sus lugartenientes. No tardará en dar con la estación, por las noticias de la televisión que emitían la masacre, e investigará por su cuenta. Auxiliado por sus "poderes de clarividencia" (Auspex 3) no tardará en dar con la identidad de quienes liquidaron a sus hermanos, por lo que O'Connor organizará una partida para vengar sus muertes (dos vampiros por personaje más O'Connor).

Escena 3

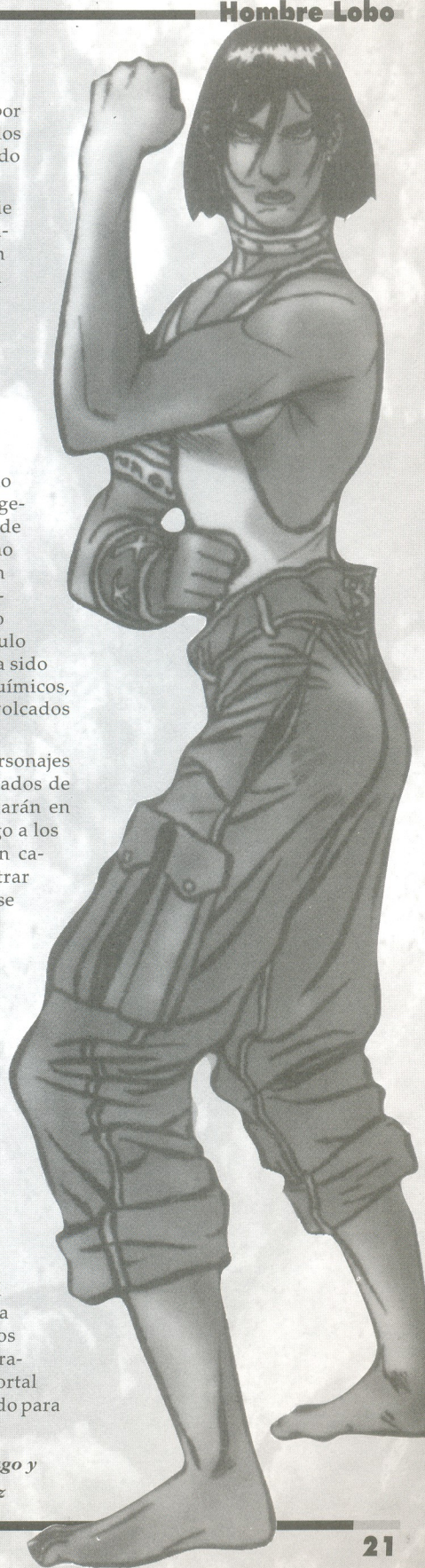
Después de varios días, por fin llegarán al túmulo, guiados por el sexto sentido que ha ido alentando al guía del grupo.

El túmulo es una especie de cúpula de piedra irregular, cubierta de musgo casi en su totalidad, y semienterrada en el suelo, tótems de madera de roble, decorados con elaborados laberintos celtas, flanquean la única entrada (el grupo de Nefandos, uno por personaje, estarán en la Umbra, esperando el momento adecuado para salir y atacar a la manada: cada uno de ellos lleva un revólver ligero, con un cargador de balas de plata, por si acaso la magia no es suficiente para acabar con los Garou). Cuando los personajes inspeccionen un poco el lugar y entren en el túmulo comprobarán que el lugar ha sido contaminado con residuos químicos, ya que hay varios bidones volcados por el suelo.

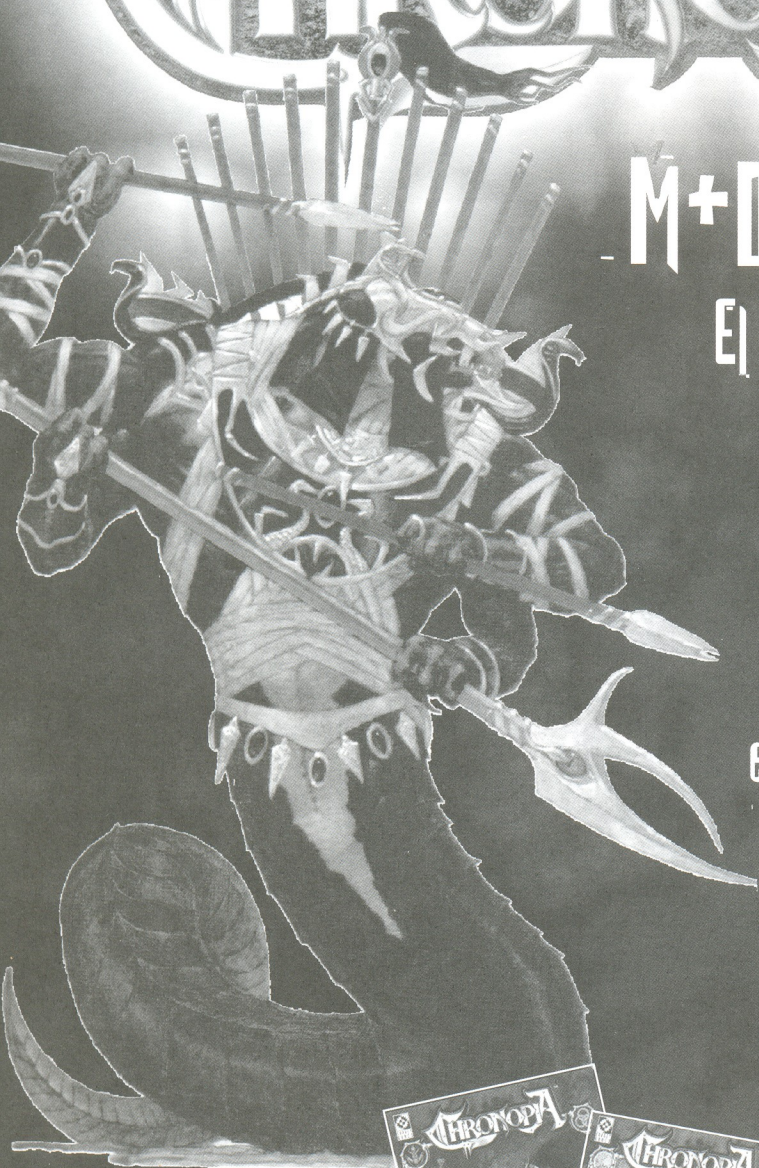
En ese momento, los personajes serán atacados por los Cruzados de Dios. Los Nefandos aguardarán en la Umbra, para rematar luego a los supervivientes. Si por algún casual, los Garous deciden entrar en la Umbra antes de que se produzca el asalto, serán atacados automáticamente por los nefandos, y 1D10 Perdiciones (Scrags), producto de la corrupción de los residuos tóxicos. Si los Personajes sobreviven, habrán salvado el Túmulo de las garras del Wyrn y de los Nefandos, pero por el momento, ya que el túmulo, aún debe de ser purificado y reabierto por los rituales pertinentes hasta dejarlo tal y como debería haber estado siempre. Quizá la manada necesite la ayuda de otros Garou más poderosos (queda a discreción del Narrador). De todos modos, el Portal hacia Arcadia se habrá perdido para siempre.

Sergio Lago y

Daniel Meléndez



CHRONOPIA



M+D te presenta
El mundo de Chronopia
La Alternativa

Reglas, ampliaciones,
una revista a todo color
especializada en el universo
de Chronopia y montones,
montones de figuras a
los mejores precios.



El viajero

000T 240P18V5U00T4KJ3NY

M Ó D U L O

Este módulo para el juego de rol "La llamada de Cthulhu", está ideado para dos jugadores y el Guardián. Los personajes a utilizar son libres, pero deben estar muy desarrollados y contar con una biografía completa. Se recomienda que los jugadores que participen en este módulo sean bastante experimentados.

«Sólo el futuro da un sentido al pasado»

Jacques Attali

El Guardián debe estar preparado para improvisar varias escenas en función de las respuestas de sus jugadores. Ha de explotar los miedos de sus personajes hasta el paroxismo y enfrentarlos a todas y cada una de sus fobias y temores. Este módulo se basa precisamente en eso, la luchas de los jugadores contra sus propios miedos, contra sí mismos.

I.- Introducción a la trama

El comienzo de la aventura es trivial, uno de los personajes decide investigar (bien porque es contratado, o por propio interés) la desaparición de una persona. Se trata de

una estudiante de periodismo de la Universidad de Boston, Lidya Birme. La última vez que fue vista se dirigía a una vieja casa señorial en el centro de la ciudad, la mansión Roberts. Lidya vive en un pequeño apartamento de soltera junto con una amiga, Jane Cloh, que fue la última persona en verla el día anterior por la mañana.

Esta es en principio la única información que podrán saber. Si visitan la universidad o su apartamento, podrán descubrir que su tutor le había encargado una investigación acerca de los fondos documentales que guarda el profesor Charles Roberts en su biblioteca particular. Salíó para allá temprano en la mañana y no se la ha vuelto a ver. Esta investigación era de gran importancia para su tesis doctoral, "Influencia de los ritos precolombinos en la cultura de Massachussets".

En la comisaría del distrito descubrirán que Charles Roberts ha formulado una denuncia contra Lidya Birme por la sustracción de una antigüedad sin especificar: la fecha de la denuncia es el día anterior por la tarde. No existe nada más relacionado con el profesor o con la casa.

Lidya es una joven de 26 años, soltera, sin novio y poco dada a las amistades. No

frecuentaba ningún lugar de diversión en especial. Sus compañeros en la universidad la califican como "retraída y muy particular".

La Llamada de Cthulhu

(Obtener estas informaciones requiere una comprobación de dificultad media contra Elocuencia o Charlatanería).

II.- La Mansión Roberts

Antes o después los jugadores decidirán investigar la mansión donde se suponía que debía ir Lidya.

Exteriormente es una de tantas casas de la Costa Este, bastante monumental y muy bien cuidada, un pequeño jardín se extiende por delante y a los lados del porche. En las ventanas se ven cortinas con finos encajes y todas las paredes están pintadas de un tono gris-blancuino. Denota una constante preocupación de sus habitantes por mantenerla en un estado satisfactorio.

La construcción tiene dos pisos, desván y un sótano, en el primer piso hay un recibidor y unas escaleras que conducen al piso superior. En este recibidor hay cuatro puertas, una de ellas conduce a un pequeño despacho, otra a una cocina, la siguiente a una pequeña sala para fumadores, en ella hay una radio, y la otra puerta conduce al sótano.

En el sótano no hay nada más que una caldera y una carbonera, aparte un par de armarios donde se acumulan trastos de mil y una procedencias.

El segundo piso es el lugar donde reside habitualmente Charles Roberts, según suben las escaleras se ven a la derecha dos dormitorios, enfrente una puerta que conduce a una biblioteca que ocupa todo el frente de la casa y a la izquierda otras puertas que resultan ser un comedor y una sala de estar. Enfrente de la escalera, en el techo, se encuentra una trampilla que conduce al desván.

En el desván hay sólo dos habitaciones, por un lado un pequeño dormitorio y por otro un laboratorio médico bastante completo (recordar que el profesor Charles Roberts es psiquiatra).

Se podría considerar el aspecto de esta casa como la antítesis del típico refugio de necromantes y hechiceros, cuando en realidad de ello es precisamente de lo que se trata. La estirpe de los Roberts se remonta mucho tiempo atrás, varios miles de años antes de que aparecieran los primeros colonos europeos en la zona. Durante todo ese tiempo han viajado frecuentemente a los lugares oníricos más extraños y desconocidos, el mundo de los sueños no tiene secretos para ellos.

En uno de estos viajes les fue revelado el secreto de la inmortalidad, cada cierto tiempo el cuerpo torturado de uno de estos Viajeros reclama el descanso eterno, en ese momento únicamente deben traspasar su esencia desde la propia mente a la del infortunado elegido. Para ello necesitan que el alma del sujeto muera, pero su cuerpo debe continuar con vida, es decir, necesitarán reducirlo a un vegetal insensible que puedan poseer a su antojo.

El procedimiento es relativamente sencillo para un hechicero versado en el arte de los Sueños: duerme a sus víctimas y se introduce en sus sueños encerrando su consciencia dentro de un mundo imaginario donde comienzan a vivir a partir de ahí. En ese mundo, que a ellos les parece completamente real, el cruel hechicero se complace en enfrentarlos con lo peor que guarda su cerebro, sus fobias, sus miedos, sus represiones... todo con tal de que su cordura desaparezca, de tal manera que su alma simplemente se diluya en un mar de odio y dolor. Una vez que el cerebro queda reducido a una mera casa deshabitada se introduce en su interior y vive en su nuevo cuerpo, así hasta el momento en que necesite un nuevo Ritual.

Y éste es el destino que el Doctor le reserva a Lydia, fue conducida a la biblioteca y allí sedada por medio de gas. Ahora se encuentra en el laboratorio que es tá

en la azotea, completamente inconsciente y sufriendo en su propia carne las maquinaciones del Viajero. Su cordura no aguantará mucho, quizás un día más, quizás menos... si los Pjs. llegan a ella después de medianoche lo único que podrán devolver a sus familiares será un ser catatónico que jamás podrá articular un pensamiento coherente.

Si entran furtivamente en la casa no encontrarán nada extraño en el sótano o en el primer piso, al llegar al segundo el Doctor los descubrirá (*nunca duerme si no es para realizar una de sus travesías*). Este personaje debe parecer la quintaesencia de la virtud y la inocencia: es un viejecillo encorvado de unos 80 años, que nada más verlos comenzará a llamar a la policía a gritos y a pedir auxilio. Si los jugadores consiguen tranquilizarle, el hombre les reprochará su actitud con las típicas frases "Esta juventud...", pero estará dispuesto a ayudarles, aparentemente.

Si por contra deciden entrar por la puerta principal para realizar su investigación el hombre se negará a recibirlos, amenazará con llamar a la policía y les cerrará la puerta en las narices. Únicamente les dejará entrar si revelan que están buscando a la mujer desaparecida. El doctor clamará indignado contra la sola mención del nombre de esa "ladrona que se ha llevado la joya de su colección". Si los jugadores le preguntan que es lo que ha robado en concreto el doctor se hará el remolón en un principio, pero terminará confesándoselo. Según él, esa chica se aprovechó de su inocencia y confianza para ver uno de sus libros más raros, y mientras le le enseñaba la biblioteca ella le golpeo (les enseñará un moratón) en la cabeza. Cuando despertó todo era un caos, y su querido ejemplar de "Secrets

merveilleux de la magie naturelle" había desaparecido. Les preguntará a los jugadores si quieren ver el lugar.

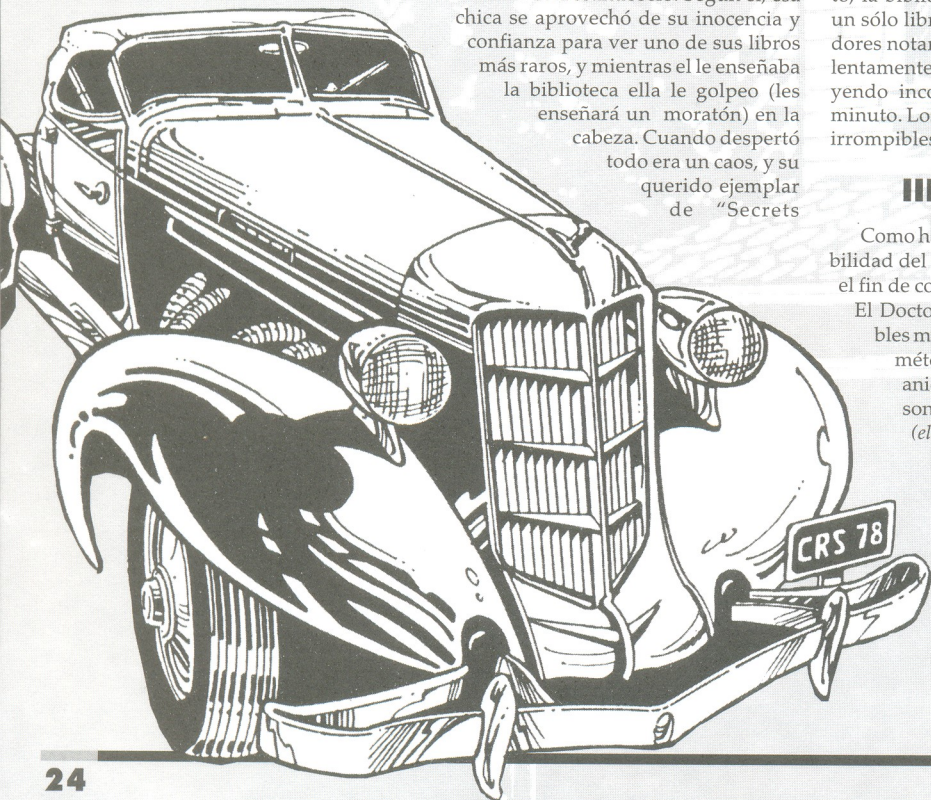
Al entrar en la biblioteca, tanto si lo hacen acompañados por el viejo como si van solos, verán dos perros gigantescos en mitad de la sala que se abalanzan hacia ellos: son gigantescos, babeantes y con los ojos inyectados en sangre. Su pelaje negro muestra abundantes verrugas y absesos (*las características son las del Lobo que aparecen en el manual básico de La llamada de Cthulhu*). Nada más verlos el viejo cerrará la puerta y quedará en el pasillo a salvo de todo el asunto. Los lobos dejarán de atacar en cuanto se percaten de que el Doctor ha abandonado la habitación, intentando escapar de los Pjs. por todos los medios. Es de suponer que no les supondrá gran problema el eliminarlos. Es importante hacerles notar que cuando acaban con el último lobo resuenan en el carillón que hay en la biblioteca 10 gélidas campanadas. El hecho de que aparezcan aquí semejantes fieras se explicará más adelante.

Si no quieren entrar o si recurren a la violencia en algún punto del encuentro con el doctor, éste se golpeará en el bolsillo del batín, romperá una ampolla de un líquido somnífero y caerán dormidos instantáneamente (*él es inmune al somnífero*). Si entran en la biblioteca simplemente cerrará la puerta y el gas comenzará a inundar la estancia después de la escena del ataque de los perros; por cierto, la biblioteca está perfectamente, sin un sólo libro fuera de su sitio. Los jugadores notarán una sensación de ahogo e lentamente comenzarán a axfisiarse, cayendo inconscientes en menos de un minuto. Los cristales de las ventanas son irrompibles y no hay chimenea.

III.- El Abismo

Como habrás podido suponer la amabilidad del Viajero era sólo una treta con el fin de conducir a los Pjs a su encierro.

El Doctor ha decidido eliminar posibles molestias, para ello empleará el método más seguro que conoce, la aniquilación del alma de los personajes. Con gran tranquilidad (*el somnífero dura varias horas*) los trasladará al desván, allí los tumbará en dos camillas, en la tercera está Lydia. Y comenzará a realizar el ritual que le permite entrar en los sueños de sus víctimas. Una vez completado los Pjs. caerán en una especie de trance mágico que supera cualquier posible inconsciencia natural.



Lo que voy a narrar hasta que diga lo contrario ocurre únicamente en la mente de los jugadores. A ellos les parecerá real, y como tal se lo deberá describir el Guardián, sin embargo sus cuerpos continúan tumbados en el desván.

Se incorporarán en un descampado, delante de ellos se encuentra su anfitrión, que sonríe malévolamente. Él les explicará su historia, la de la casa y lo que les espera. Para divertirse a su costa les conmina a luchar para salvar su cordura, les dirá entre sonrisas que la única manera de salir de esa cárcel, su cárcel, es conseguir derrotarle en su propio terreno, la desaparición del Viajero de su mente es la llave que les permitirá huir. Cualquier intento de atacarle en ese momento es inútil, los Pjs se moverán como en un sueño, desesperadamente lentos. Cuando el Viejo se aburra del discurso chasqueará los dedos y en ese momento el descampado desaparecerá. Sólo oirán su voz que les dice algo del estilo de "...Cuando el reloj dé la décima campanada vuestro cerebro será arcilla en mis manos..." o algo similar. El escenario será sustituido ahora por la Mansión Roberts, aparecerán en el recibidor. Si intentan salir fuera de la casa al cruzar la puerta volverán a entrar por la misma puerta al lugar del que quieren huir, no existe salida posible.

A partir de ahora es cuestión del Guardián, la casa ha cambiado substancialmente, es más amenazadora, los sonidos son más audibles, la atmósfera se hace cada vez más y más pesada... El Guardián debe preparar escenas que pondrán a prueba los nervios de sus Pjs. Debe revisar el historial de sus jugadores y enfrentarlos con todas sus fobias y sus miedos.

Algunos ejemplos serían que una vez que han entrado en una habitación la puerta de salida comienza a arder, el Pjs que tenga una fobia al fuego deberá realizar una tirada de Int x 3 para darse cuenta de que no es más que una ilusión. (El Guardián puede elegir que sea sólo Intx2 o incluso Intx4). Hasta que consiga superar la tirada permanecerá acucillado en una esquina perdiendo 1d6 de cordura por turno. Su compañero puede intentar convencerle de la inexistencia de las llamas, pero antes de ello deberá superar antes la misma tirada, en caso contrario las llamas lo quemarán, son más reales de lo que aparentan.

Otras ideas son animales que salen de las paredes, puertas que sangran, aparece en la puerta su padre, al que siempre odió; o incluso su hermana muerta aparece en una esquina incitándole a realizar actos carnales, enemigos personales, un Shoggoth... en fin, todo lo que puede desquiciar a cualquiera de los dos

personajes, pero sobre todo, cosas que los puedan llegar a sorprender. El Guardián debe ser muy original y por encima de todo no dejar que los Pjs se confíen.

Una idea cruel, pero que suele dar buenos resultados, es mezclar alguna de las manías de la gente que está jugando, por ejemplo, si uno de tus jugadores (*no su personaje*) odia a las arañas, una habitación estará llena de ellas, o deberá tocar una de ellas para poder abrir una puerta.

Si suben al desván serán incapaces de despertarse a sí mismos. El camino para salir de este lío obviamente pasa por la biblioteca. Cuando entren en ella oirán que la puerta se cierra a sus espaldas, y no la podrán abrir. En ese punto comenzarán a oír todo lo que ocurrió cuando ellos entraron en la casa, el viejo que los encuentra, ellos que se mueven, cómo les cuenta mil y una batallas, etc... hasta el momento en que se acercan a la biblioteca, en ese preciso instante comenzarán a convertirse lentamente en los lobos que los atacaron antes, el ciclo se cierra.

La puerta se abrirá y aparecerán ellos mismos y el Viajero, es su única oportunidad de acabar con él (COR 0/1d6 por verse a sí mismos). Justo cuando aparezca el Viajero por la puerta el carillón de la Biblioteca golpeará las diez campanadas (*perdida automática de 1d4 de COR si se dan cuenta del detalle de la hora de su muerte*) y los Pseudo-Pjs se lanzarán a destrozar a los lobos. Los lobos lucharán con la habilidad de mordisco (60%+FUE y daño de 1d10). Si consiguen matarse a sí mismos, realizarán una tirada de COR de 1/1d6 debido al trauma emocional de verse a sí mismos desangrándose en el suelo.

IV.- La huida

A partir de ahí comenzará una carrera contra el tiempo, disponen de dos horas antes de que el cerebro de Lydia se convierta en una masa gelatinosa.

El Viajero huirá nada más cerrar la puerta y correrá a esconderse al desván, los Pjs deberán encontrarlo y acabar con él. Una vez que consigan eliminarlo de esta realidad alternativa sufrirán un desvanecimiento y despertarán encima de la camilla del desván, por fin en el mundo real.

A su lado se encuentra el Viajero sentado en una silla: está muerto, un hilillo de sangre asoma por la comisura de los labios (*ha muerto de un derrame cerebral*). A su lado se encuentra el libro

que le dijo le había sido robado, "Secrets merveilleux de la magie naturelle" (COR 1/1d4, 3% a Mitos de Cthulhu al osado que se atreva a leerlo). El libro entero trata acerca de los mundos oníricos, y tardarán 10*1d6 minutos en encontrar el pasaje adecuado, en él se descri-



be un ritual que permite viajar al interior de la mente de otra persona. Dicho ritual sólo se puede realizar una vez en la vida, a menos que consientas en implorar Su ayuda: el libro, en este pasaje concreto, no menciona a quién hay que solicitar ayuda (*cualquier búsqueda tardará otros 10*1d6 minutos y descubrirán que se trata del mismísimo Nyarlothotep, si lo descubren y su valor en Mitos de Cthulhu supera el 10% Cor 2/2+1d6, si no lo supera Cor 1/1d6*).

La única manera de rescatar a Lydia es introducirse en su cerebro, para ello utilizarán los rituales que vienen incluidos en el libro. Cualquier otro método para despertarla estará condenado al fracaso, en caso de que los jugadores no se den cuenta del detalle se colocará una nota en el libro al respecto.

En esta fase de la aventura el Guardián controlará al personaje de Lydia, sólo hay que tener en cuenta un detalle importante, en el cerebro atormentado de Lydia todos los objetos y seres de su mundo causarán un daño **real**, los Pjs. deberán convencerla acerca de la futilidad de sus propios miedos y conseguir que se enfrente a ellos.

Lydia es una persona acoplejada, víctima de malos tratos en su infancia a manos de su padre, aún guarda alguna cicatriz fruto de aquella experiencia. Es desconfiada, arisca y solitaria. En principio no colaborará con los Pjs, estará demasiado asustada. Tiene una fobia patológica a los lugares cerrados y siente verdadero pánico por los espíritus, quizás por ello cree en ellos a pies juntillas. Además es una asidua practicante de espiritismo. Para terminar de empeorar la situación odia mortalmente a las serpientes.

Al entrar en la mente de Lydia los Pjs se encontrarán de nuevo en el recibidor de la misma casa, en este momento deben conocerla hasta el aburrimiento. Nada más comenzar escucharán un grito proveniente del piso superior. El grito procede de la biblioteca, al entrar verán a un hombre en camiseta con un cinturón que golpea a una niña en el suelo. Si le increpan se dará la vuelta y hará amago de desenfundar un revólver: si se lo permiten disparará. La niña que está en el suelo es obviamente Lydia, en este momento conserva una Cordura de 30.

La niña se quedará acurrucada en una esquina y no reaccionará a ningún estímulo que no le transmita confianza y afecto, una vez vencido su miedo inicial le dará la mano a uno de los Pjs. y comenzará a andar con ellos.

Al salir al pasillo verán el suelo cubierto completamente de serpientes:

Lydia se arrodillará en el suelo y comenzará a gemir (por cada turno que las serpientes continúen a su vista perderá 1d4 de cordura). Los jugadores deberán autoconvencerse también de su inexistencia (*realizarán una tirada sobre Int x 3*). Si las cogen sin haber superado la tirada, las serpientes les intentarán morder (40%, 1d6 de daño por cada una). Si superan las tiradas de Int podrán coger las serpientes y Lydia poco a poco se convencerá de que realmente no existen. (*Otra opción interesante es emplear una fobia a las avispas y usar los enjambres descritos en el libro básico.*)

Si siguen avanzando en el recibidor los espera la sorpresa final: al pie de las escaleras del primer piso una aparición fantasmagórica les hace señas... Se trata del fantasma del Viajero, que desde su aparente muerte intenta consumir su obra (*COR 1/1d6 para todos*). Lydia, al igual que antes, caerá al suelo y comenzará a aullar, perderá 1d4+1 de cordura por turno hasta que el fantasma desaparezca. (*En cuanto al fantasma utilizaremos las reglas sobre Bestias y Monstruos que aparecen en el libro básico de la Llamada de Cthulhu. El espectro del Viajero tiene INT: 18 y POD:11; daño de 1d4 por contacto espectral*). Los Pjs realizarán una tirada por INTx3 cada turno hasta que la superen, si la superan se darán cuenta de que es sólo una ilusión en la mente de Lydia y puede ser eliminado físicamente (13 Puntos de vida), en caso contrario ningún ataque dañará al espíritu. Si huyen, el espectro los perseguirá con un comportamiento fantasmal típico, atravesando paredes, gimiendo, etc...

Si lo consiguen eliminar antes de que termine con ellos o la cordura de Lydia baje a cero, se desvanecerán y despertarán los tres en el desván de la Mansión Roberts, el reloj de la iglesia dará las doce de la noche.

Si la Cor de Lydia desciende a cero habrán fallado en su misión, aunque logren salir con vida de su viaje al interior de la mente y puedan regresar al mundo real después de terminar con el espectro del Viajero.

V.- El premio

Si los personajes han conseguido salir vivos de su viaje al interior de si mismos curarán cualquier fobia contra la que se hayan enfrentado con éxito. Además de esto ganarán 1d10 de cordura después de un sueño reparador sin pesadillas.

Si han salvado a Lydia de su infierno particular obtendrán 1d10 de cordura adicional y un 5% en la habilidad de SABER ONÍRICO (añadir si no la posee en el apartado de notas).

Conservarán el libro "Secrets merveilleux de la magie naturelle".

VI.- Tiempo después

Es curioso, cierto tiempo después de haber devuelto a Lydia sana y salva a su casa los sueños volvieron a comenzar, el carrilón de la biblioteca ha vuelto a dar las diez campanadas.....

La Mansión Roberts ha entrado de nuevo en la mente de los personajes, quizás no leyeron adecuadamente todo el libro y la Puerta no está cerrada completamente.

La entrada al Mundo Onírico está abierta y en la lejanía se oye el crepitante aleteo de un Shantaks y una soterrada risa de su jinete...

Javier Vijande



Fading Suns: Mucho más que un juego de ciencia ficción

la factoría



agosto septiembre

CHANGELING: EL ENSUEÑO



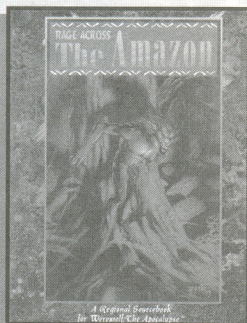
Second Edition

Changeling

3995 Ptas • 294 páginas • 5001

Promo: Marcapáginas, poster
Quinto juego del tan aclamado Sistema Narrativo en el que los jugadores representan el papel de hadas, trolls, sátiros... manejando la realidad a su capricho y antojo para no ser descubiertos en una sociedad de peligros.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS



A Original Sourcebook
for Werewolf: The Apocalypse

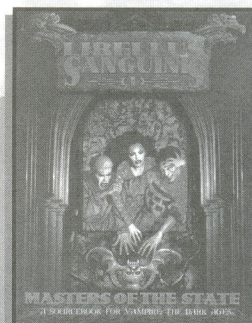
Rabia en el Amazonas

2.450 Ptas • 120 páginas • 2403

Promo: Marcapáginas

La masa de árboles más extensa del planeta Tierra está siendo destruida poco a poco por cientos de pequeños hombres y bestias sin remordimientos. Rabia en el Amazonas presenta una aventura en la zona más salvaje de la Tierra.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



MASTERS OF THE STATE
A SOURCEBOOK FOR VAMPIRE: THE DARK AGES

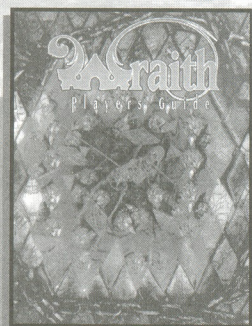
Libellus Sanguinis

2.200 Ptas • 104 páginas • 1882

Promo: Marcapáginas

Se presentan en este libro las características de los tres clanes más poderosos y ambiciosos de la Edad Media: Lasombra, Tzimisce y Ventrue. No dejes de conocer sus motivaciones y planes así como sus poderes y debilidades.

WRAITH: EL OLVIDO



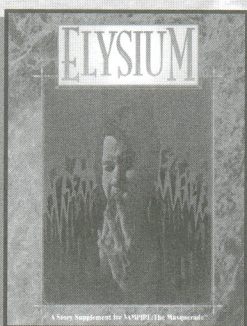
Guía del Jugador

3.650 Ptas • 192 páginas • 4003

Promo: Marcapáginas

Todas las características, notas, poderes, habilidades y demás diferencias que hacen que los Wraith se distinguan unos de otros incluso ante los ojos de los mortales. No te atrevas a perverte este compendio de sabiduría.

VAMPIRO: LA MASCARADA



A Story Supplement for VAMPIRE: THE MASQUERADE

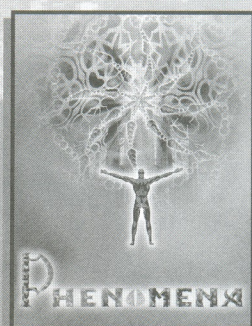
Eliseo

1.995 Ptas • 88 páginas • 1202

Promo: Marcapáginas

El mundo visto desde la siempre distinta perspectiva de un Antiguo vampiro. Más de 1000 años de vivencias resumidos en una hoja de personaje que te permitirá jugar con un poderoso señor de la noche. Más emoción que nunca.

PHENOMENA



Pantalla

1495 Ptas • 32 páginas • LF702

Promo: Marcapáginas

Todo lo necesario para dirigir una apasionante partida sin perder ese precioso tiempo buscando tablas y notas en el libro básico. Acompaña a la pantalla el primer módulo oficial para el juego listo para arbitrar.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea KULT, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388.98.98 - 388.76.33 Tel/Fax: (91) 388.91.40 pedro@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08027 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405.33.65 Tel/Fax: (93) 322.85.91 dmbcn@distrimagen.es

Narizoides del abismo

000T .XΛ0H10N5H00TΛKμ3H

M Ó D U L O

Lo que sigue a continuación es la adaptación del módulo del número anterior, «Narizoides del Abismo» del mundo de *Fanhunter* juego de rol al de *Fanhunter Batallitas*. Todas las reglas que necesitáis para jugar la aventura con ambos reglamentos o una buena manera de probar *Fanhunter Batallitas* y sus posibilidades. ¿Te atreverás a no jugar?

Recordad que lo que sigue es continuación y complemento del módulo del nº 4.

Ataque narizoide

(Escenario para *Fanhunter Batallitas*)

Si eres el afortunado poseedor de un ejemplar de *Fanhunter Batallitas*, puedes representar la huida de los Njs como un escenario a tres bandas para este juego.

Resumen del escenario: Los Njs intentan llegar a la cápsula de salvamento situada en el sótano del bar del hotel. Deben cruzar los jardines, hacerse con la tarjeta de acceso que hay en las oficinas (casilla central de la mesa de la habitación verde) y bajar por las escaleras del bar, todo ello mientras rechazan los ataques de los profomios. Pero no están solos: el cardenal Filiputi y sus Macutes también intentan salvarse, y sólo hay 6 plazas en la cápsula.

Pon los tableros 6 y 7 uno al lado del otro, de forma que los números queden en la esquina inferior derecha, y el tablero 4 debajo del 7, pero con el número en la esquina superior izquierda.

Fuerzas papales

Cardenal Filiputi + 1 escuadra de Macutes. Como son de elite, haz los siguientes cambios:

Elimina al sargento y la tara de atrofia de toda la escuadra.

Cada Macute tiene Acc.5 y una granada de mano aparte de las armas listadas.

La ficha del sargento representa al cardenal Filiputi:

Acc. 6, Disp. 3, Comb. 4, Musc. 2, Pupas3, Liderazgo, Subfusil, Katanote, Kevlar.

Fuerzas rebeldes

1 escuadra de Fans Letales

Profomios

Acc. 4 Disp. 2, Comb. 3, Musc. 3, Pupas 2.

Coñas y taras: Comando, Maestría, Zoquete.

Arsenal: Lanzaarpones (arma larga, Alc. 6, CdF 1, Pup. 2), Garras (arma cuerpo a cuerpo, Pup. Mu+1).

Nota: Debido a su naturaleza bestial y salvaje, los profomios no necesitan líderes. Vamos, que se la pelan las reglas al respecto.

Despliegue

Las fuerzas rebeldes pueden ir entrando por las tres casillas del ángulo superior izquierdo del tablero 6.

Las fuerzas papales igual, pero por el inferior.

Cada dos turnos (es decir, después del turno papal y del turno rebelde) el jugador de los profomios tira dos dados y suma el resultado, restando lo que salga en una tirada del dado infernal: el resultado final es el número de profomios que puede introducir en el campo de batalla, con las siguientes restricciones:

- Los profomios sólo pueden entrar por un lado del tablero en el que haya al menos una ficha de Macute o de Fan Letal.

Fanhunter: Batallitas

- No pueden entrar por una casilla adyacente a otra ocupada por una ficha enemiga (rebelde o papal).

Objetivo y condiciones de victoria

El objetivo de las fuerzas papales y rebeldes es coger la tarjeta de acceso a la bóveda que contiene la cápsula de salvamento y escapar de los profomios (sólo caben 6 pasajeros en la cápsula).

El de los profomios es, obviamente, aniquilar al enemigo.

Para coger la tarjeta de acceso, una ficha (papal o rebelde) debe situarse en la casilla central de la mesa grande del tablero 7 y hacer una acción genérica. Para abrir la bóveda, la ficha con la tarjeta debe situarse en la casilla de escaleras del tablero 4 que está al lado del número y llevar a cabo otra acción genérica. Por lo demás, aplica las reglas especiales "El videojuego" (página 35 de *Fanhunter batallitas*).

Nota: como los profomios son tan salvajes y tan burros, pasarán ampliamente de coger la tarjeta de acceso. Para ellos, como si no existiera.

Otra nota: si la tarjeta de acceso es destruida (por ejemplo, la ficha que la lleva es eliminada por una explosión), los profomios ganan automáticamente.

Y otra nota más: si el cardenal muere, los Macutes en pie cogerán una rabietta, olvidándose de la cápsula de salvamento y demás chuminadas y dedicándose a masacar a todo bicho viviente (los efectos son similares a la carta de evento "Furia sesina", pero se mantienen mientras las fichas sigan en activo).

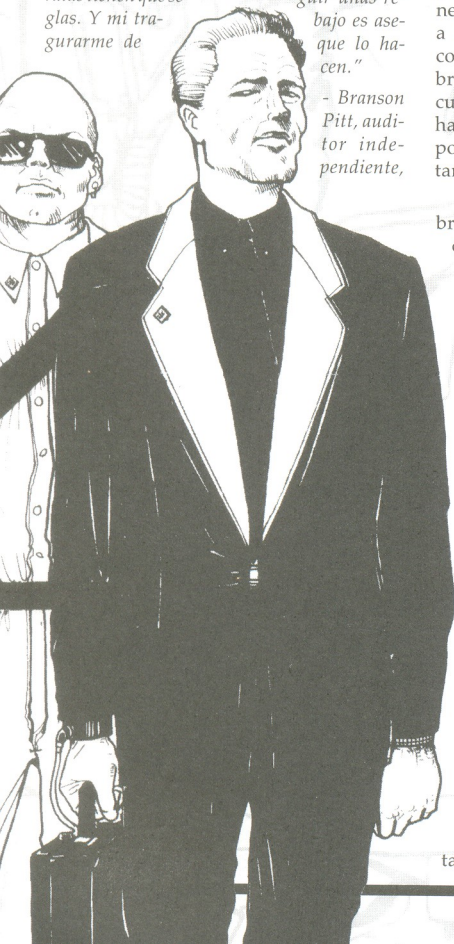
Si alguien consigue escapar, gana el bando que más fichas tiene en la cápsula (en caso de empate, ganan los papales). Si no escapa nadie, la victoria es de los profomios.

David Alabort



A Y U D A

Diana Calvo



Pomkin: La aventura

M Ó D U L O

Hace ocho meses el carguero *Carroñero Pomkin* penetró en la atmósfera de Icono en dirección al espaciopuerto de Arraiyah. Nunca llegó a su destino. Todos los trámites fueron correctos, pero la nave emitió un confuso mensaje de socorro para desaparecer después sobre el Mar de Horacio, una gélida región desértica cerca del polo sur del planeta. Las tremendas tormentas que asolan la zona han hecho imposible cualquier tipo de rescate. ¿Te motiva? Pues sigue leyendo.

La Verdad (¿?)

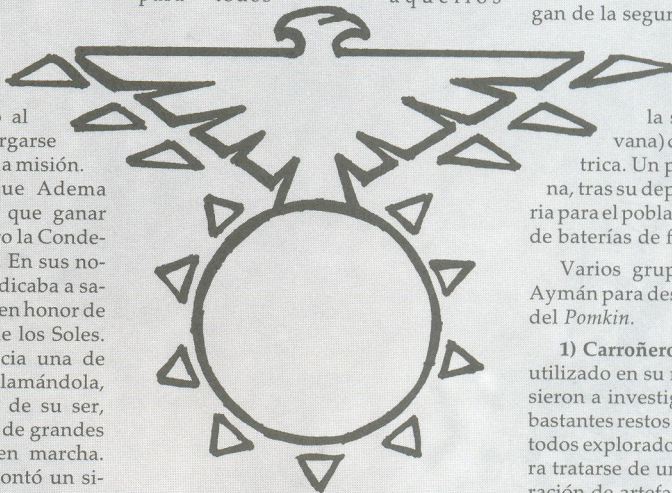
Ni la nave pertenecía a los Carroñeros ni se dirigía a Arraiyah. Se trataba de una nave Decados en una misión secreta: contactar con los grupos nómadas rebeldes que habitan el Mar de Horacio y sellar tratos por los que, a cambio de ayuda económica y militar (en forma de armas y consejeros) la Casa Decados se aseguraría la lealtad de estos grupos, o por lo menos la continuación de su conflicto con la Casa Li Halan. El objetivo de los Decados es aumentar su presencia en los mundos vecinos de forma subrepticia, ya sea comprando la lealtad de nobles menores o, como en este caso, armando a grupos disidentes.

Pero esto no es más que parte de la verdad. La Condesa Adema Natalia Decados había convencido al Príncipe Hyram para encargarse en persona de esta arriesgada misión. Hyram, convencido de que Adema Natalia no pretendía más que ganar puntos, la dejó marchar. Pero la Condesa escondía un secreto más. En sus noches solitarias Adema se dedicaba a sacrificar hijos de sus vasallos en honor de los Horrores de Más Allá de los Soles. Para su sorpresa y desgracia una de estas Entidades contestó, llamándola, invitándola a liberar parte de su ser, atrapado en Icono a cambio de grandes poderes. Adema se puso en marcha. Sobre el Mar de Horacio montó un simulacro de accidente y desapareció en la tormenta de arena. Después de acabar con toda la tripulación, salvo dos ayudantes leales, se internó en el desierto camino de ciertas cuevas milenarias que le habían sido reveladas en sueños. Allí, para su desgracia, encontró lo que buscaba. Fue instantáneamente destruida, y ya no queda de Adema Natalia Decados más que su cuerpo poseído por un demonio que ahora puede actuar en el mundo físico.

Situación

Por primera vez en casi un año el tiempo permite el viaje normal en el Mar de Horacio. Normalmente sólo los nómadas Crugar, que se niegan a aceptar la autoridad Li Halan y de la Ortodoxia y que frecuentemente asaltan las caravanas que se ven obligadas a atravesar el desierto, pueden sobrevivir aquí durante las tormentas. La temperatura media es de 10 grados por el día y -20 por la noche.

El terreno es rocoso y arenoso, y los vientos huracanados que permanentemente arrasan la zona la hacen peligrosa. Sin embargo, es una ruta necesaria para todos aquellos



que no puedan permitirse comerciar con una lanzadera. La fauna local está compuesta de pequeñas alimañas de piel dura muy resistente.

El último enclave humano antes de entrar en el frío desierto es el pueblo de Aymán. Se trata de un poblado fortificado (debido a los ataques de los nómadas, especialmente los Crugar) de unos 1500 habitantes. Muchas caravanas deben pasar por aquí antes de iniciar su trave-

sía, de modo que se trata de un importante, aunque pequeño, nudo comercial.

Toda la vida del poblado gira en torno al comercio. Aymán depende de las caravanas de paso para recibir cualquier tipo de producto manufacturado o alimento. La única dieta local es el lagarto Gehán y la planta Tipu, de hoja carnosa rellena de agua. Debido a su fuerte crecimiento y a su creciente importancia, Li Halan ha colocado al mando del enclave a un noble menor, Keren Li Halan. Tiene a su cargo un reducido destacamento de la casa compuesto por 15 soldados. La misión de esta guarnición es defender el poblado, no buscar y cazar a los nómadas, lo cual ya se ha demostrado en el pasado como una estupidez y una temeridad.

La pequeña iglesia local está a cargo de un Ortodoxo, el recién llegado Padre Hiang, que debe lidiar con el culto hereje a un conjunto de espíritus naturales (Yihaa, espíritu de la Lluvia; Direna, espíritu de la Carne; Gjarti, la Madre Solar, etc.) que domina entre los nómadas. El cada vez más importante bazar local está controlado por la Caravana, un minúsculo gremio no adscrito a la Liga Mercantil formado por los propios comerciantes del enclave y por los de las caravanas que más frecuentemente atraviesan el pueblo. La Caravana tiene contratados permanentemente a 5 mercenarios de la Asamblea que se encargan de la seguridad del bazar.

De momento sólo los edificios administrativos (incluida la sede central de la Caravana) disponen de energía eléctrica. Un pequeño lago proporciona, tras su depuración, el agua necesaria para el poblado. No existe recargador de baterías de fusión.

Varios grupos se han reunido en Aymán para descubrir cuál es el destino del *Pomkin*.

1) **Carroñeros:** al saber que se había utilizado en su nombre una nave se pusieron a investigar. Como en Icono hay bastantes restos de los Ur, prácticamente todos explorados, sospechan que podría tratarse de una operación de recuperación de artefactos y han mandado un equipo que ha estado en Aymán esperando la llegada del buen tiempo.

2) **Casa Decados:** Natalia Decados, la hija de Adema Natalia Decados ha llegado desde Severus para averiguar su paradero. Sabe que algo ha ido mal, pero no conoce ni las aficiones de su madre ni la misión "oficial" que tenía encomendada. La Casa únicamente le ha dicho que su destino era el Mar de Horacio. Para no comprometer la misión secreta de su

madre viaja de incógnito acompañada por un guardaespaldas de la Casa y un Ingeniero. Ha contratado a un grupo de nómadas para que le sirvan de guías.

3) **Los Personajes:** dependiendo de la composición del grupo (ver El Gancho) los personajes se habrán visto involucrados por diferentes motivos.

El Gancho

Existen varias posibilidades:

1) Si entre los personajes se encuentra algún noble Decados, éste será un importante rival de Natalia y sabrá que algo ha ocurrido. ¿Quizá se disputen el derecho sobre las tierras de Adema? Llevará un tiempo espiando a Natalia, y sabrá que prepara una expedición. El PJ habrá montado un grupo para seguirla...

2) Si entre los PJs hay algún otro noble, habrán llegado a sus oídos historias sobre artefactos Ur y misiones de espionaje Decados. No hay que decir nada más.

3) Cualquier miembro de la Liga Mercantil sabrá que algo extraño ha ocurrido en la zona, y puede haber sido encargado para investigar. También puede haber ido por su cuenta con un grupo de asociados, a ver qué se puede sacar de ahí.

4) Un grupo dominado por sacerdotes Ortodoxos podría haber sido enviado por la Casa Li Halan para investigar la extraña desaparición de la nave, aprovechando para recopilar información sobre los nómadas rebeldes.

Aymán

La aventura consiste realmente en un entorno narrativo que el director puede utilizar a su antojo y conveniencia. El final de la aventura, así como la naturaleza de los poderes de Adema Natalia Decados, quedan a su elección.

Los PJs acaban de llegar en deslizador tras un duro, largo y polvoriento viaje desde el espaciopuerto de Irmo. Dos grandes vehículos de recuperación Carroñeros se encuentran preparados para partir hacia el desierto. Natalia y su séquito han llegado hace poco, y están contratando a sus guías. Los mercaderes locales predicen que en dos días amainará la tormenta y se podrá atravesar el desierto.

Además de los interesados en la nave (Carroñeros, Decados y PJs) hay tres caravanas más esperando al buen tiempo para partir. Los PJs tienen, por tanto, dos días para preguntar y explorar el terreno. Opciones:

1) En el bazar hay rumores de que varios grupos están preparados para

partir o han partido ya en busca de "algo," pero nadie podría decir qué grupos son esos (el de los Carroñeros es bastante evidente. Recordar que Natalia Decados viaja de incógnito. Un grupo al-Malik partió hace ya una semana hacia la tormenta, pero se encontró con Adema y fue despedazado).

2) Si contactan de algún modo con Sabur Kawia, director del gremio local de la Caravana, éste dispondrá de alguna información que podrán sacarle mostrando su desagrado hacia Hiang o Keren. Dirá que se comenta que una nave se estrelló hace unas semanas, y que Hiang sabe algo que oculta.

3) El Padre Hiang no sabe nada de nada, pero a algún sacerdote podría confesarle sus temores sobre la salud mental de Keren Li Halan. También podría hablar sobre sus estudios acerca de las religiones paganas locales, como los animistas y otros más peligrosos: ha oído hablar de dioses oscuros entre los nómadas.

4) El grupo de recuperación Carroñero no ocultará su misión a ningún miembro de la Liga. Tienen el encargo de encontrar una nave espacial y descubrir lo que pasó y, sobre todo, la identidad de sus ocupantes.

5) Si los personajes hablan con Keren (es un tipo bastante accesible) éste les intentará sonsacar el motivo de su presencia. Sospechando (evidentemente) que vienen a lo mismo que Natalia, intentará persuadirles de sus intenciones.

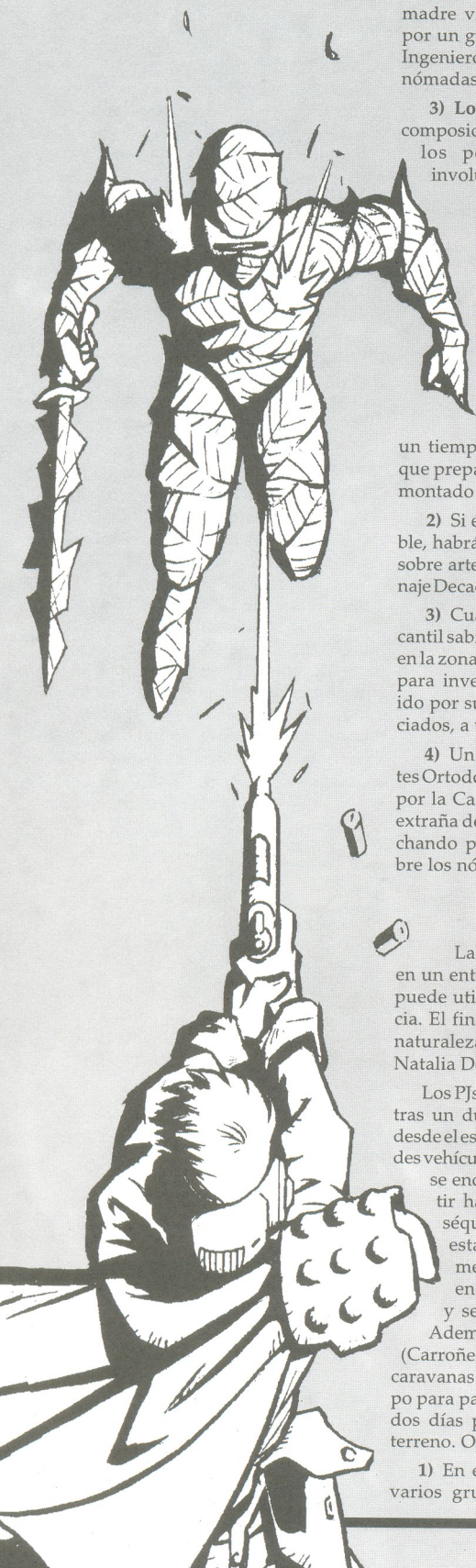
Un Carroñero, Tomlyn Hard, fue a la zona con un grupo de al-Malik y vio algo extraño. Logró huir, y ahora se oculta, temeroso. Se confesará con el cura del grupo. Dice que van tras él. Una vez que encuentren a Tomlyn, les dirá la localización de la nave. Al día siguiente morirá descuartizado.

Intermedio El Mar de Horacio

La nave ha sido tomada por una fuerza demoníaca que ha poseído a un grupo de nómadas Crugar. Atacarán a cualquier grupo que se acerque. Los PJs podrán hacer alianzas con el grupo Decados, los Carroñeros o cualquier otra caravana que vaya de paso. Cualquier conflicto entre ellos queda en manos del DJ. Se puede utilizar alguna noche del viaje para que el demonio provoque sueños en los jugadores, que podrían ser la base de futuras aventuras.

Final - Pomkin

El final de la aventura queda deliberadamente en el aire. El demonio dispone de la protección de va-



rios nómadas poseídos. ¿De qué poderes dispone? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Intentará hacerse amigo de los PJ para salir de Icono y en las estrellas encontrar su destino? ¿Intentará matarlos y consumir sus almas? ¿Está la nave Decados operativa? ¿Qué hay de la misión original de Adema?

El Reparto

Adema Natalia Decados: Ya no queda nada humano en ella. Su mirada demente y su risa hielan la sangre en las venas. Sus acciones y motivos no pueden ser comprendidos por los humanos. Los Personajes no tienen por qué conocer su verdadera naturaleza.

Natalia Decados: La joven Natalia (17 años) está desesperada por encontrar a su madre. Sospecha de una operación de su propia casa para acabar con ella. Es arrojada y valiente, pero algo temeraria. Viaja de incógnito, y sabe que hay más gente detrás de la nave. Tratará de hacer alianzas con alguno de los grupos, haciéndose pasar por un miembro de la Liga, independiente del grupo de Carroñeros. Usará a quien sea para llegar hasta la nave y acabará con él cuando logre su objetivo.

Tomllyn Hard: Tomllyn es un Ingeniero de Ligaheim que formaba parte de una expedición al-Malik dentro del Mar de Horacio en busca de algún yacimiento Ur. El grupo se encontró con los Crugar de Adema y fue destruido. Sólo Tomllyn sobrevivió, escapando en su extraña moto deslizadora. Está en estado de shock, pero puede indicar a los PJs la ruta aproximada hasta la nave siniestrada. El grupo Carroñero y el Decados tratarán de capturarlo si llegan a saber de dónde viene. Si los PJs se hacen con la moto no sabrán ni cómo arrancarla. En cualquier caso, a los pocos kilómetros dejará de funcionar, reventada.

Sir Keren Li Halan: Se trata de un noble menor, vago y sin carácter. Tiene 24 años, es bajo y rechoncho, y su cabello presenta unas incipientes entradas.

Viste túnicas oscu-

ras y pesadas, de buena manufactura. Se sabe muy mal considerado, y quizá por ello se ha vendido a la Casa Decados. Le han prometido financiar en secreto su carrera dentro de la Casa Li Halan y que van a allanarle el camino allá donde sea necesario.

Recientemente ha recibido la noticia de la extraña muerte de su hermano mayor y se ha sumido en una profunda depresión. Ha comenzado a comprender el alcance de sus decisiones. Como se le ha ordenado desde Severus, ha sofocado cualquier intento de investigar el accidente del *Pomkin*. Se le ha informado de la llegada secreta de Natalia Decados y tiene órdenes de dificultar el trabajo de cualquiera que pudiese saber algo sobre la nave. De todos modos, Keren cada vez duda más. Sabe que su alma está perdida, y se le ve a menudo con el Padre Hiang.

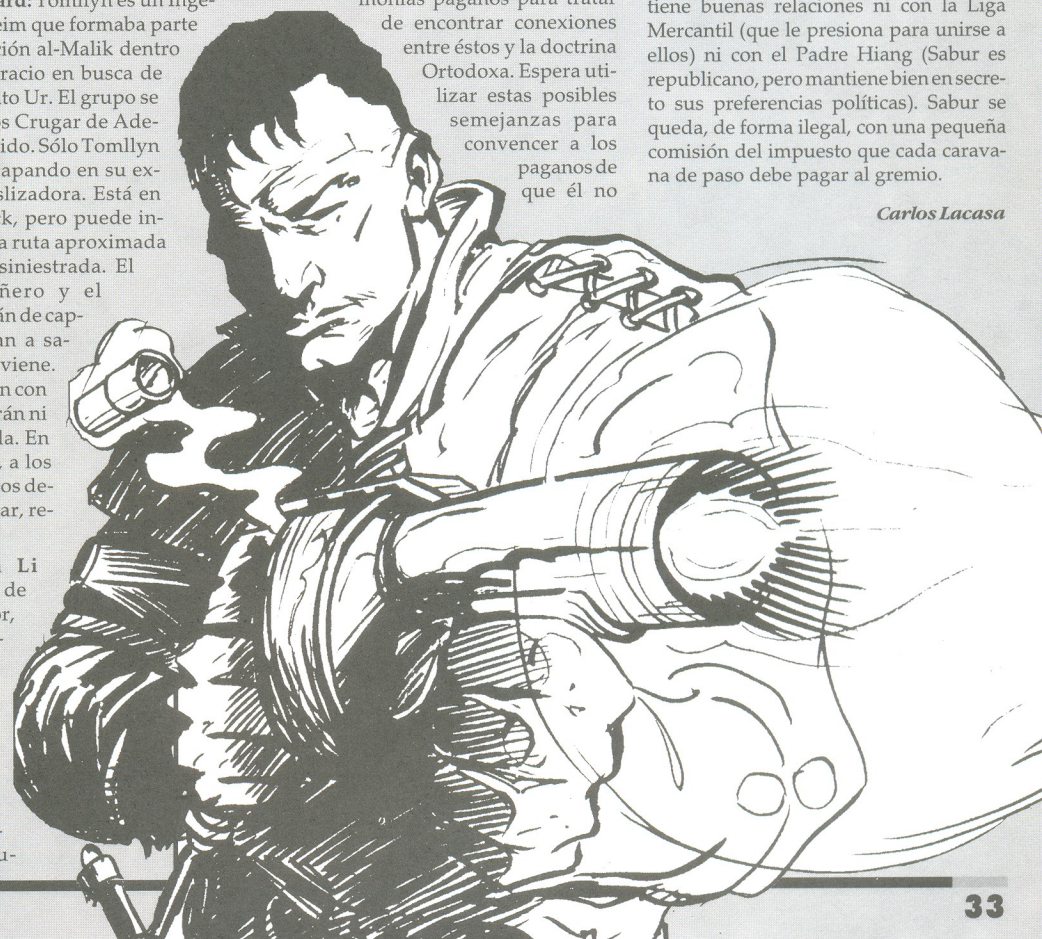
Padre Hiang: El Ortodoxo Hiang, de 35 años, acaba de llegar a Icono desde Terra Santa, y el choque ha sido brutal. Se ve inmerso en una zona muy poco temerosa del Pancreator (algo inconcebible para él, que al ser destinado a un mundo Li Halan esperaba un trabajo fácil). Hiang ha decidido no avisar a la Inquisición (a la que desprecia). En vez de ello va a intentar introducirse en los ritos y ceremonias paganos para tratar de encontrar conexiones entre éstos y la doctrina Ortodoxa. Espera utilizar estas posibles semejanzas para convencer a los paganos de que él no



es un enemigo, y que practican el mismo culto con ligeras diferencias. Quiere así atraer a los nómadas a la Ortodoxia. Está muy preocupado por el alma de Keren Li Halan, al que ve cada día más atormentado y apesadumbrado.

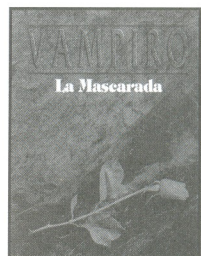
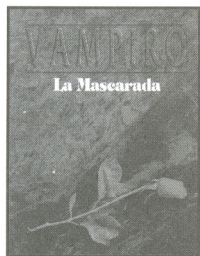
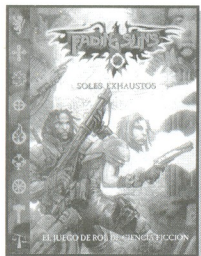
Sabur Kawia: Director de la Caravana y encargado del mercado de Aymán. Tiene 60 años. Odia con pasión a Keren Li Halan, pues era el gobernador del enclave antes de que asignasen al joven noble. Además, es consciente de la falta de experiencia e ineptitud de éste. Tampoco mantiene buenas relaciones ni con la Liga Mercantil (que le presiona para unirse a ellos) ni con el Padre Hiang (Sabur es republicano, pero mantiene bien en secreto sus preferencias políticas). Sabur se queda, de forma ilegal, con una pequeña comisión del impuesto que cada caravana de paso debe pagar al gremio.

Carlos Lacasa



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Fading Suns (debido, sin duda a la gran promoción que ha recibido) ha arrebatado el primer puesto de ventas al, hasta ahora inabordable, *Warhammer*. *El Libro del Clan: Ventrue*, como todos los libros de este tipo se sitúa muy alto, mientras que la *Pantalla de Warhammer* sigue los pasos del básico. Mientras, *Wraith* se mantiene y *N.Orleans* se coloca muy bien.

Los más vendidos (Básicos)

Vampiro (en sus dos versiones) se mantiene en cabeza con gran diferencia (cada vez más) sobre sus perseguidores. *El Señor de los Anillos* pierde un poco de *punch* debido a su falta de novedades y *Hombre Lobo* sube un peldaño. Es destacable el fuerte impulso que ha recibido *Mutantes G2* con la sola publicación de las hojas de personaje. *AD&D* sigue bajando.

Los más jugados (Clubes)

Vampiro se distancia (de manera considerable) de *AD&D* en la preferencia de los clubes. *Mundo de Tinieblas* sigue fuerte, mientras que los juegos clásicos (encabezados en esta ocasión, curioso, por *La Llamada de Cthulhu*) *Star Wars*, *El Señor de los Anillos*, *Cyberpunk*, etc. se mantienen. Es destacable la gran entrada de *Warhammer*; ha sido comprar y jugar...

| | | |
|------------------------------------|---------------|------|
| 1. Fading Suns | Básico | 7,45 |
| 2. Warhammer Fantasía | Básico | 7,20 |
| 3. Libro del Clan: Ventrue | Vampiro: LM | 5,15 |
| 4. Warhammer: Pantalla | Warhammer | 4,85 |
| 5. Vampiro EO: Companion | Vampiro: EO | 4,45 |
| 6. Wraith | Básico | 3,45 |
| 7. Nueva Orleans Nocturno | Vampiro: LM | 2,90 |
| 8. Fanhunter Batallitas | Fanhunter | 2,50 |
| 9. Libro del Clan: Tremere | Vampiro: LM | 2,20 |
| 10. Títulos: Lugares de Poder | Hombre Lobo | 1,70 |
| 11. Libro de los secretos narrador | Vampiro: EO | 1,65 |
| 12. Umbral: Sombra de terciopelo | Hombre Lobo | 1,65 |
| 13. Kult: 2ª Edición | Básico | 1,60 |
| 14. Deadlands | Básico | 1,50 |
| 15. Elric | Básico | 1,25 |
| 16. El Expreso de medianoche | Wraith | 1,25 |
| 17. Colonia siniestra | Vampiro: LM | 1,20 |
| 18. Mutant Chronicles | Básico | 1,10 |
| 19. Lucha entre parientes | Señor Anillos | 1,05 |
| 20. Sarah | Ragnarok | 0,80 |

| | | |
|--------------------------------|-------------|------|
| 1. Vampiro: La Mascarada | La Factoría | 7,95 |
| 2. Vampiro: Edad Oscura | La Factoría | 7,35 |
| 3. El Señor de los Anillos | Joc | 5,75 |
| 4. Hombre Lobo: El Apocalipsis | La Factoría | 5,50 |
| 5. Fanhunter | Farsa's W. | 5,40 |
| 6. Mago: La Ascensión | La Factoría | 4,40 |
| 7. AD&D Manuales básicos | Zinco | 3,95 |
| 8. La Llamada de Cthulhu | Joc | 3,35 |
| 9. Mutantes G2 | Ludotecnia | 2,35 |
| 10. Cyberpunk | M+D | 2,10 |
| 11. Kult | M+D | 1,90 |
| 12. Star Wars | Joc | 1,75 |
| 13. GURPS | La Factoría | 1,25 |
| 14. Superheroes Inc | Cronopolis | 1,00 |
| 15. Ars Magica | Kerikyon | 0,90 |
| 16. Rolemaster | Joc | 0,80 |
| 17. RuneQuest | Joc | 0,60 |
| 18. Comandos de Guerra | Cronopolis | 0,40 |
| 19. Ragnarok | Ludotecnia | 0,25 |
| 20. Shadowrun | Zinco | 0,20 |

| | | |
|--------------------------------|-------------|------|
| 1. Vampiro: La Mascarada | La Factoría | 6,90 |
| 2. AD&D | Zinco | 5,00 |
| 3. Vampiro: Edad Oscura | La Factoría | 4,95 |
| 4. Hombre Lobo: El apocalipsis | La Factoría | 4,75 |
| 5. Mago: La Ascensión | La Factoría | 4,20 |
| 6. La Llamada de Cthulhu | Joc | 3,70 |
| 7. Star Wars | Joc | 2,75 |
| 8. El Señor de los Anillos | Joc | 2,65 |
| 9. Fanhunter | Farsa's W. | 2,60 |
| 10. Warhammer | La Factoría | 2,45 |
| 11. Cyberpunk | M+D | 2,40 |
| 12. Rolemaster | Joc | 2,20 |
| 13. Wraith: El Olvido | La Factoría | 1,95 |
| 14. Kult | M+D | 1,70 |
| 15. Superheroes Inc. | Cronopolis | 1,50 |
| 16. Mutantes G2 | Ludotecnia | 1,30 |
| 17. Fading Suns | La Factoría | 0,90 |
| 18. RuneQuest | Joc | 0,75 |
| 19. Ars Magica | Kerikyon | 0,70 |
| 20. Mutant Chronicles | M+D | 0,65 |

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Estatic, Gigamesh, Universal. Bilbao: Joker. Burgos: Grendel. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Girona: Zeppelin. Granada: Dune, Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over, Moebius. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquedo, H. Eslava), Excalibur. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Pontevedra: Paz. Santander: Nexus 4. Santiago: Komic. San Sebastián: Armagedón. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vigo: Kiosk Sousa. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Rivendel, Saga, Taj Mahal. **Total:** 37.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, A Sak, El Templo de Hécate, Eternal Knight, Éxito Crítico, JRSIC, Kuorum, La Comunidad del Anillo, Lores del exilio, Ludonia, Maestros de Sueños, Más Allá, Mega, Mitagos, Orkos verdes fritos, Portus Victoriae, Sangre y Almas, Sultans of Dungeons, Tiempo de Dragones, Timanfaya y Yesod.

En Octubre en Castellano

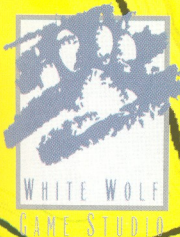
CHANGELING

El Ensueño

y los sueños, sueños son... a veces

Changeling, el quinto juego del Sistema Narrativo
Podrás comportarte como un chiquillo con mente
de adulto o viceversa

Changeling te introduce en un mundo de
Hadas, Arcadia, un mundo que interactúa
con el nuestro y comparte muchas
de las cosas que ves



DISTRIBUIDO POR:

DISTRIMAGEN

Barc. 91 29403 Madrid, Spain Tel. (91) 589 68 68 - 206 76 35 Fax: (91) 589 61 45 pedidos@distrimagen.es
Cataluña: 85 40029 Barcelona, Spain Tel. (93) 405 23 40 Fax: (93) 222 65 81 pedidos@distrimagen.es

Envíenos un folio con tu petición a: pedidos@distrimagen.es
E incluye el valor total de tu pedido.
añadiendo 500 pesetas de gastos de envío (más un giro postal por ese importe a Distrimagen si
quieres). P.V. 28003 Madrid. En el apartado "quiero" designa dentro los libros que deseas.
El pedido mínimo es de
2000 pesetas. Nuestro catálogo completo está disponible en www.distrimagen.es
e-mail: factoria@distrimagen.es
pedidos: pedidos@distrimagen.es

HOMBRE LOBO

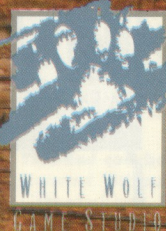
SALVAJE OESTE

**PRONTO, LA PLATA VALDRÁ
MÁS QUE EL ORO**

2d10 • 5 • 195 ptas
8 411192 110934 00005

PROXIMAMENTE EN TU TIENDA DE JUEGOS

**HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE ES EL SEGUNDO JUEGO
DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN TIEMPOS PASADOS.
ESTA VEZ TRASLADARÁS TU GAROU A LA ÉPOCA DE
LOS COWBOYS.**



www.distrimagen.es factoria@distrimagen.es tinieblas@distrimagen.es