

dosdediez

juegos de rol

**Ahora con 12
páginas más**



Artículos

La Leyenda
de los
Cinco Anillos



HOMBRE Lobo
EL APOCALIPSIS
Guía de Jugador

Módulos

MAGO

PHENOMENA



ELRIC

EN LA VARIEDAD ESTÁ LA DIVERSIÓN

ARTES

COMICS

LIBROS

CARTAS

TABLERO

JUEGOS DE ROL

FIGURAS

NUEVA TIENDA EN
EL FERROL

CON SEIS TIENDAS A TU DISPOSICIÓN

DOCTOR ESQUERDO. 6

28028 MADRID

T.L.F. (91) 402 96 08 FAX. (91) 401 80 71

PZA. TERCEROS

41003 SEVILLA

T.L.F. (95) 450 02 63 FAX. (95) 450 02 63

CRUZ. 37

28012 MADRID

T.L.F. (91) 532 47 14 FAX. (91) 532 47 14

FRAY LUIS LEON. 19

47002 VALLADOLID

T.L.F. (983) 20 99 62 FAX. (983) 20 99 62

HILARION ESLAVA. 56

28015 MADRID

T.L.F. (91) 543 23 43 FAX. (91) 543 23 43

INGENIERO COMERMA. 5

15004 FERROL - A CORUÑA

T.L.F. (981) 32 12 15 FAX. (981) 32 12 15



Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Coordinadores
Novedades David Alabart
Noticias Carlos Lacasa

Colaboradores
Enrique Garrido
Jaime Hernández
Carlos Lacasa
Agustín Lozano
Fernando Martínez
Eliseo Pérez Povedilla
Santiago Ramos
Jaime Rodríguez
Luis Rodríguez
Jon Unzaga
Juan Urbina
Gerardo Vega

Jorge Alarcón
Arturo Alonso
Luis A. Amador
Fabian Álvarez
María Barragán
Sergio Benito Ríos
Diana Calvo
Juan Codina
Gustavo Adolfo Díaz
Oscar Díaz
Marcos Enviso
Oscar Esteban
Julián Fuentes

Portada Rebecca Guay © W. Wolf

Correctores Estilo Arturo Alonso
Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

Distribución DistriMagen
Ullses, 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	7
Urza en Dosdediez	12
Novedades	15
Presentación Changeling	20
Presentación Leyenda 5 An.	22
Presentación H.L. Guía J.	24
Esencia	25
Módulo Vampiro	27
Módulo Mago	33
Módulo Phenomena	37
Módulo Elric	41
Baremos	44

Magic: The Gathering es © Wizards of the Coast; *Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling* y el Sistema Narrativo son © White Wolf; en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *Cyberpunk 2020* es © R.Talsorian en español M+D; *Elric* es © Chaosium, en español Joe Internacional; *Deadlands* es © Pinnacle, en español... adivina quién; *AD&D* es © TSR; *La Leyenda de los cinco anillos* es © Alderac, en español La Factoría. Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 6

Octubre de 1998

EdiRol

Es un enorme placer para nosotros comentaros el penúltimo proyecto de La Factoría en torno a los juegos de rol, que es probablemente el mayor que hemos afrontado: la creación de una línea de juegos creados y desarrollados aquí. Esta era una de nuestras mayores lagunas.

La Factoría se ha ido haciendo un sitio en el mercado del rol mediante la publicación de juegos excelentes, pero siempre de origen foráneo; sólo *Phenomena*, que debe más a la sana cabezonearía de su creador que a la labor de nuestra empresa, es la excepción.

Los juegos que hemos recibido hasta ahora tienden (en general) al fusilamiento despiadado de otros anteriores, los favoritos del autor en cuestión, cosa comprensible al ser una primera obra. Teníamos que buscar un formato poco arriesgado en su coste (para nosotros) pero sobre todo barato para el comprador. La idea es que, el aficionado que guste probar cosas nuevas, y sin un gran desembolso económico, obtenga un juego nuevo. Si es maravilloso habremos conseguido nuestros objetivos: bueno, bonito y barato. Pero si falla algo tampoco habrá sido caro, y siempre aportará alguna idea, apunte genérico...

... y ya tenemos en cartera los primeros candidatos.

Los referentes que hemos manejado han sido, en el orden que queráis: la *Línea Laberinto* de Planeta-Agostini, *Fanhunter* y *Dosdediez*. Los primeros porque hacen lo mismo en el ámbito de la historieta, y han conseguido un cierto eco de ventas y reconocimiento, *Fanhunter* por su formato, pretensiones y precio, y por último *Dosdediez* por su nombre, estética y (cierta) tradición.

El híbrido incluirá un juego o un suplemento completo y sacaremos un nuevo producto cada cuatro meses (tres al año).

Así pues, ya estáis tardando en enviarnos vuestras propuestas ideas, bocetos... Lo más rápido es internet: factoria@distrimagen.es. Pero también podéis utilizar el correo tradicional (cuya dirección está en la columna de la izquierda). ¡No digáis que no os avisamos...!



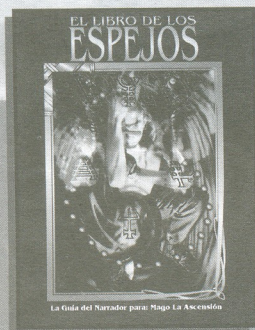
la factoría



LA FACTORIA
DE IDEAS

o c t u b r e

MAGO: LA ASCENSION

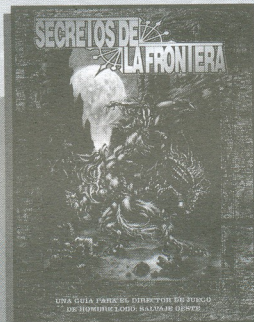


Libro de los Espejos

3200 Ptas • 160 páginas • 3005

Promo: Marcapáginas, poster
El Narrador de Mago: La Ascension tiene en sus manos con este libro toda la información necesaria para conocer todos y cada uno de los rincones más ocultos de ese mundo poblado de magia que es El Mundo de Tinieblas.

HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE

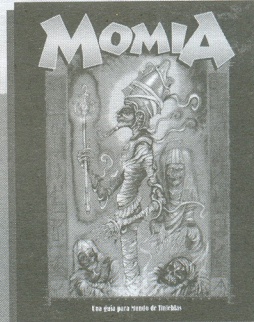


Secretos de la Frontera

2525 Ptas • 64 páginas • 2802

Promo: Marcapáginas
Cuales son los trucos más útiles para controlar a los jugadores de Hombre Lobo: Salvaje Oeste. Qué has de hacer para que las partidas sigan ese ritmo trepidante para que tengan éxito... Contarás además con la pantalla del juego.

MUNDO DE TINIEBLAS

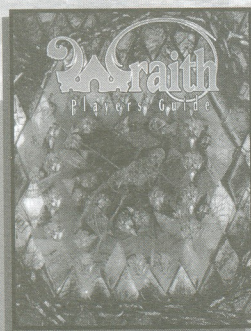


Momia

2995 Ptas • 144 páginas • 1704

Promo: Marcapáginas
Desde hace milenios, los grandes señores de Egipto y sus imitadores han sobrevivido al paso de los años gracias a su embalsamamiento y su fuerza cada vez mayor. Descubre los misterios de estas criaturas y su mundo.

WRAITH: EL OLVIDO

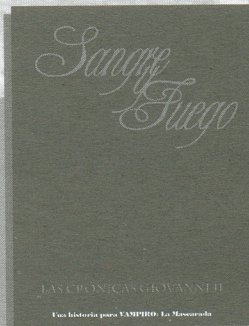


Guía del Jugador

3.650 Ptas • 192 páginas • 4003

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

VAMPIRO: LA MASCARADA



Sangre y Fuego

1.995 Ptas • 88 páginas • 1105

Promo: Marcapáginas
Participa en la creación de las grandes sectas que controlarán el mundo de los vampiros durante la historia moderna. Enfrentate a los más astutos vástagos que querrán conquistarte para su causa. Continuación de La Última Cena.

WARHAMMER



Fuego en la Montaña

1995 Ptas • 84 páginas • LF304

Promo: Marcapáginas
Animales con dos cabezas o personas con tentáculos o sangre ácida. Son cosas como estas a las que te tendrás que acostumbrar en las tierras del Caos. Donde lo que más predomina es lo que falta en tu casa: el Caos y el Desorden.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRI MAGEN

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de 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.

Ulcay, 91, 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 358 96 96 - 388 76 35 TelFax: (91) 358 91 40 pedidos@distriimagen.es
Cabrero, 85, 08023 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dm@dm-distriimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Parece que el otoño se presenta interesante, ya que llegan jugosas novedades: el aclamado *Leyenda de los Cinco Anillos* y el nuevo *AD&D*. Y en el horizonte se vislumbra *La Llamada de Cthulhu*, que llegará en Navidades de la mano de su nuevo licenciatario, La Factoría de Ideas.

Nacional

Además de estos tres juegos, una compañía comiquera se lanza al ruedo. No está tan mal la cosa como la pintan.

La Factoría

Parece que sale con ganas del paréntesis estival, ya que además de numerosos suplementos anuncia la publicación de dos nuevas líneas (ver cuadro de la página siguiente).

Ha habido un cambio en la programación de la línea *Vampiro*. Debido a las peticiones de los aficionados, que solicitaban módulos de aventuras, se ha cambiando el anunciado *Libro del clan Giovanni* por la segunda parte de las *Crónicas Giovanni*, *Sangre y Fuego* (octubre 1998), que seguro no defraudará a nadie. Está ambientada en Londres y es la continuación del aclamado *La Última Cena*.

Choque de Voluntades (*Vampiro*: EO, octubre de 1998) se editará junto a la *Pantalla del Narrador*, agotada desde hace algunos meses. Se trata de una aventura en la que vuestros medievales vampiros se verán en medio de un conflicto entre facciones muy poderosas. Y para recuperar



la programación atrasada de *Vampiro*: *Edad Oscura* saldrá *Libelus Sanguinis* volumen I (noviembre 1998), el primer compendio de clanes, con la descripción

de los Ventrué, los Tzmisce y los Lasombra.

Si crees que tus jugadores de *Mago* son demasiado poderosos no te preocupes: con *Tecnocracia: Iteración X* (octubre 1998) los pondrás rápidamente firmes con todo tipo de *Terminators* y demás lindezas. Temblad.

Tras la aparición en septiembre del esperadísimo *Changeling* se prepara para Navidades la imprescindible *Pantalla del Narrador*, con reglas para hacer campañas cruzadas entre los diferentes juegos del Mundo de Tinieblas.

Warhammer:

Apócrifo (noviembre 1998) es un compendio de ayudas y aventuras para el juego de fantasía más bestia. *Mairenhug* (*Warhammer*, diciembre 1998) es una aventura situada en esta importante ciudad de Bretania.

La *Pantalla de Fading Suns* (septiembre 1998) ha sufrido algunos cambios respecto al original, que incluía un compendio de armamento que volvió a aparecer en la estupenda *Guía del Jugador* (en castellano en diciembre de 1998). La edición española lo sustituye por tres aventuras nuevas de los creadores del juego.

Lugares Extraños (*Fading Suns*, octubre 1998) presenta siete excitantes localizaciones para atormentar a tus sufridos jugadores.

Para *Phenomena*, en colaboración con Tridaman, se prepara *El retorno de Jack el Destripador*, una mini campaña dedicada por entero a la infame figura del asesino en serie, aún sin descubrir, que tuvo en jaque a la policía londinense y Scotland Yard el siglo pasado. Más suspense y terror...

M+D

Estos son otros que también pisan el acelerador. *Imperial* (*Mutant Chronicles*, noviembre 1998) describe con detenimiento a esta orgullosa corporación, siguiendo el

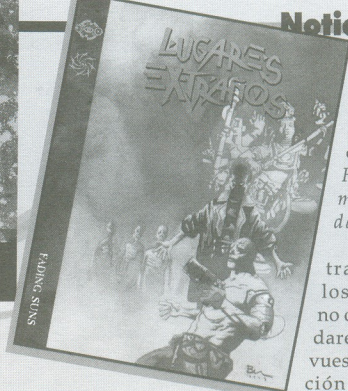
ciberquin-

Chromebook 4 (*Cyberpunk*, noviembre 1998) se concentra en nuevos vehículos, sin olvidar algunos programas de lo más interesante y todo lo necesario para vestir adecuadamente en el futuro sombrío. Recuerda que el estilo es más importante que la sustancia. Si no tenéis bastante con *Metrópolis* enseguida llegará *Taroticum* (*Kult*, octubre 1998), una campaña situada en Londres en la que los personajes se enfrentarán, a lo largo de 100 años, con un líctor de lo más testarudo en toda una «Vuelta Ciclista a la Ilusión».

Para *Mekton Z* aparecerá *Invasión Terra*, la primera campaña publicada para el popular juego de manganime, en la que podréis poner a prueba los nuevos mechas generados con *Mekton Z Plus*. En cuanto a la línea de juegos de miniaturas, las siguientes novedades para *Warzone* y *Chronopia* son, respectivamente,

La Cabeza de Puente Imperial y La Puerta de Garra Enana, suplementos en la línea de

los anteriores (*Búnker Bauhaus*, *Torre Primogénita*, etc.). Contendrán maquetas en cartón de las estructuras mencionadas en sus títulos, figuras de metal exclusivas y reglas para combatir en su interior y alrededores.



mis-
mo es-
quema
que La
Her-
man-
dad.

Y
tranqui-
los, que
no os que-
daréis sin
vuestra ración
de

calla:



Sangre
Fuego

LAS CRÓNICAS GIOVANNI II

Una historia para VAMPIRO: La Masquerade

Píldoras de aquí

• Los días 7 y 8 de noviembre tendrán lugar las Jornadas del casal de Sarrià, organizadas por el club de rol Vell-Món.

• **Midnight** son los creadores de «Madrid Nocturno en vivo», una crónica oficial ambientada en el **Mundo de Tinieblas**. Han logrado una gran aceptación en sus primeras citas (más de 70 jugadores) y están apoyados por White Wolf y La Factoría. Más información en «midnight@mix-mail.com» y las tiendas Arte-9 de Madrid.

• A pesar de la suspensión de las Jornadas Esencia Sur, en Málaga no se van a quedar sin su ración de encuentro entre aficionados. Las jornadas **ENROLPMA** tendrán lugar los días 9, 10, 11 y 12 de octubre, con las actividades habituales.

• Los días 23, 24 y 25 de octubre se celebrarán en Las Palmas de Gran Canaria las Jornadas «La Garra del Dragón». Si queréis más información, escribid a UJDORIAG@dma.ulpgc.es.

• Más jornadas: los días 3 y 4 de octubre en Getafe (Madrid), se celebra una nueva edición de **ASCALON**. Si queréis acudir llamad al 91 681 25 10.

• Los días 19 y 20 de diciembre tendréis las 1as Jornadas de **La Forja** en Villalba (Madrid). Interesados escribid a laforja@geocities.com.

• La gente de Ediciones Sombra tiene previsto editar en noviembre una nueva revista, **Sire**, con unas 64 páginas y portada a color, dedicada al rol, estrategia, cartas y consolas. Larga vida.

de allá

• **TSR** anuncia cambios en su revista **Dragon**: desde noviembre eliminarán las reseñas y toda mención a juegos de la competencia, centrándose únicamente en sus productos, especialmente **AD&D** y **Alternity**.

• **Macray's Keep**, un foro sobre juegos de espada y brujería (www.macrayskeep.com), ha llegado a un acuerdo con **Dios Gygas** para utilizar sus sistemas **Legendary Adventure** y **Legendary Earth**. Los viejos rockeros nunca mueren.

• A pesar de los numerosos problemas de RTG, **Gold Rush** ha logrado sacar **San Angelo: City of Heroes**, toda una ciudad llena de gente volando en leotardos para el juego **Champions 4**.

Además, os informamos que **Target Games** está preparando para Navidad una nueva y espectacular segunda edición de **Warzone**, al más puro estilo **Warhammer**: caja, varios libretos con reglas revisadas y ampliadas, la lista de todos los ejércitos y armas aparecidos hasta la fecha en todos los suplementos y 80 figuras para empezar a jugar inmediatamente. Además, como siempre, se editará simultáneamente en inglés y castellano, así que os podéis ir limpiando la baba...

Martínez Roca

La anunciada edición en castellano de la última versión de **AD&D** ya tiene fecha de aparición: tanto el **Manual del Jugador** como la **Guía del Master** tienen prevista su aparición para mediados de octubre. Les seguirán, ya en noviembre, **Player's Guide to Greyhawk** y **Greyhawk: the Adventure Begins**, libros del jugador y el master respectivamente de este remozado mundo. En diciembre publicarán la primera aventura, **Return of the Eight**.

Los siguientes planes son el mundo basado en **Magic, Dominia** (del que todavía no ha salido nada en E.E.U.U.), y el posible relanzamiento de **Reinos Olvidados**.

Otra buena noticia: vuelven las GenCon, que

se celebrarán los días 9, 10 y 11 de abril de 1999, y tienen como emplazamiento provisional las Cotxeres de Sants (Barcelona).



Durante estas jornadas verá la luz **Dungeon**, una revista con módulos para **AD&D**.

Camaleón

Camaleón, editora de **Slumberland**, se lanza al mundo de los juegos de rol con **Cosmoera** (diciembre 1998).

El propio autor, Julio Estacero, nos ha comentado que se trata de un completo juego de ciencia ficción con un ambiente similar al de **Space 1889**, pero situado en un futuro dominado por cuatro poderosas hegemonías y en el que la Tierra no es más que un lejano recuerdo. Bienvenidos.

Farsa's Wagon

La narizona editorial continúa con su imparable ración de promesas de novedades. A saber: **Suburbia**, suplemento para **Fanhunter Batallitas** ambientado en las cloacas y



La Factoría publica Leyenda de los Cinco Anillos y La Llamada de Cthulhu

La Factoría de Ideas anuncia dos auténticos bombazos para lo que nos queda de 1998, **La Leyenda de los Cinco Anillos**, y **La Llamada de Cthulhu**!

El primero, editado por Alderac, representó uno de los mayores éxitos del año pasado en E.E.U.U., recibiendo numerosos premios así como la aclamación de crítica y jugadores. La acción se desarrolla en Rokugan, una versión del Japón medieval. Incluye una detallada ambientación e información sobre la sociedad y mitología de la época.

Además de disponer de un jec y otro de tablero, ya han aparecido numerosos suplementos. Se espera su aparición en castellano para diciembre.

La Llamada de Cthulhu no necesita presentación para un buen aficionado. La versión que verá la luz en

Navidades será la 5.5, recién salida del horno en E.E.U.U. y muy superior a la última aparecida en castellano (allá por 1988): nuevas reglas de Cordura, tecnología alienígena, compatibilidad con las tres épocas «clásicas» del juego (la era Victoriana, los años 20 y nuestros días), nuevas criaturas y relatos y bastantes cosas más (que ampliaremos en el número 7). Ya podéis ir afilando los tentáculos...





a 1 - cantarillas de la ciudad. Cuatro tableros isoformes (¿hemos dicho isoformes?), más escenarios, más narizones, más reglas, y lo más importante de todo, más armas (y más gordas).

Spanish Cronicles, campaña publicada en dos módulos ambientada en las ciudades más características y carismáticas de *Fanhunter*. Escrita por Juan Cuadra, el descaharrante (si es que la acaba algún día) y por último *La Batalla de Montjuich*, después de casi cinco años, El Juego con mayúsculas. La recreación histórica de la famosa Batalla del Universo Narizonil.

Joc Internacional

Aquí tenéis su programación para los próximos meses. Como podéis comprobar, tienen intención de seguir en la brecha.

Para *Deadlands* anuncian la Pantalla del director, lo que no nos cuadra con las noticias que tenemos, pero bueno. Para *Star Wars* (a pesar de los problemas de WEG queda mucho material inédito) preparan *Technical Companion*, *Movie Trilogy Sourcebook* y una versión de iniciación. *Aquelarre* podría ver una nueva edición el año que viene, pero mientras se lo piensan hacéis boca con un nuevo suplemento que saldrá este mismo año.

En las líneas I.C.E. también preparan novedades. Para *Señor de los Anillos* prometen *Yermo del Norte* y *La Casa de Elrond* (ambos en noviembre), mientras trabajan en el primer libro de la nueva edición de *Rolemaster*. Piensan tenerlo listo, si la cosa no se tuerce, para Navidades, y los demás verán la luz con un mes de diferencia entre ellos.

Distrimagen

Distrimagen se lanza al mundo de la edición publicando en castellano *Fórmula De*, uno de los juegos de tablero de más tirón de los últimos tiempos. Se trata de una sencilla pero muy adictiva simulación de carreras de coches.

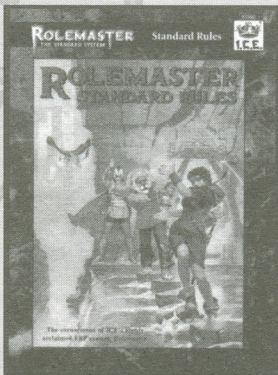
Internacional

A pesar de las recientes GenCon (de la que os ofrecemos cumplida información en este mismo número) llevamos una temporada de malas noticias desde el otro lado. West End Games, White Wolf, Avalon Hill, Chaosium, Talsorian, Steve Jackson... Demasiadas "históricas" con problemas. ¿Será el café? No maldigáis a Mr. Garfield en vano.

WEG, al borde de la desaparición

Hace poco Scott Palter, propietario de WEG, anunciaba que el futuro de la compañía de Pennsylvania (ver el nº 5 de 2d10) dependía de tres licencias clave (*Star Wars*, *DC Heroes* y *Xena*), y que el equipo creativo (con Tim O'Brien a la cabeza) se iba a mantener. Pues bien, acaba de perder la licencia de *DC Comics* y ha despedido al anteriormente mencionado, dejando a la empresa sin diseñadores.

El propio O'Brien ha dicho que podemos dar a WEG por muerta, ya que las deudas acumuladas superan el millón de dólares lo que, en una empresa de estas características, es demasiado. Una más, una menos, las barbas del vecino, en fin, todo eso que se dice.



Incierto futuro para Avalon Hill

Hasbro ha anunciado la compra de Avalon Hill por 6 millones de dólares. Pendiente de la aprobación de los accionistas, el nuevo propietario ya ha anunciado la cancelación de varias líneas, entre ellas el flamante *Runequest: Slayers* y la veteranísima revista *General* (sniff...).

Aunque AH seguirá distribuyendo hasta fin de año algunos juegos ya fabricados, Hasbro (que también ha comprado MicroProse por 70 millones de dólares) no ha anunciado sus futuras intenciones.

Chaosium

Otra veterana con aprietos económicos. Para salir de la crisis en la que está inmersa está buscando comprador para su línea *Pendragon*, que evidentemente ha sido paralizada.

A pesar de estas dificultades aseguran que seguirán sacando material para su juego estrella, *Call of Cthulhu*. The *Creature Companion* (*Call of Cthulhu*, noviembre

...en @red

A pesar del tarifazo telefónico merece la pena buscar páginas de rol en Internet. Hay cosas verdaderamente interesantes.

Y no nos creemos que no haya listas de correo por ahí que no merezca la pena anunciar en estas páginas. Escribidnos para anunciarlos.

List@s de correo

Esencia (esencia@etsiit.upna.es) salió revitalizada de la fumata blanca de las jornadas de Cantabria, pero parece que de todos modos lo que le gusta a la gente es la bronca.

Los principales temas tratados estos últimos meses han sido las fotocopias (otra vez), el realismo en los juegos de rol (con bizantinas discusiones sobre el significado de «realismo») y la cuestión de si un personaje de *Rolemaster* a la carrera es capaz o no de recoger sin pararse una moneda de mithril del suelo teniendo en cuenta que hay viento cruzado sudeste - noroeste.

El intercambio de información y los debates prosiguen en Tinieblas, la lista de correo especializada en los juegos del WoD. Los temas siguen abarcando todo lo imaginable, desde lo característico de la ambientación (dablerie, antediluvianos, efectos mágicos, etc.) hasta preocupaciones un tanto más mundanas (¿pueden contraer el SIDA los vampiros?). Estas últimas semanas han sido bastante devotas, con sedudas disquisiciones sobre la Fe y la posible relación entre el Wyrn y el demonio (¿lo es?, ¿no lo es?). La verdad es que la fiebre del *crossover* llega a todas partes, y la inminente aparición en castellano de *Changeling* hace las combinaciones extrañas se disparen.

Navegando

En la página www.gothtech.com/NS/main.htm encontraréis información sobre *Exile*, el juego de ciencia-ficción que el Sr. Rein-Hagen preparaba para White Wolf antes de largarse con la música a otra parte.

En <http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/4173/byakhee.html> encontraréis un generador de personajes para *Cthulhu* de los más cuidado. Merece la pena.

La Torre de Babel

¿Cuál debería ser la característica más cuidada de un juego, incluidos los de rol? Parece lógico pensar que la **jugabilidad**. Es decir, las posibilidades que ofrece de practicarse sin requerir excesivos recursos mentales, económicos, de espacio u otros. ¿No debería ser un juego lo más sencillo posible para que las cosas funcionasen bien? ¿No sería, en caso contrario, complicarnos innecesariamente la vida? Pues esto tan evidente parece olvidarse.

Los reglamentos de los jdr son cada vez más complicados y este hecho que damos por normal tal vez no lo sea tanto. Cada vez encontramos más reglas, más «realismo» y más psicología, una forma de crear juegos que mi amigo Agis define como construcción de juegos por «adición». Para ser completamente sinceros, es el mejor sistema para vender suplementos, que es lo que al fin y al cabo mantiene viva una línea, por lo menos en los términos en los que ahora concebimos las ampliaciones. Y no es sólo deseo de los editores, son los propios jugadores los que demandan una actuación así.

Agis propone, para su juego gratuito, unas reglas minimalistas, abordan los problemas que plantea el desarrollo del juego por «substracción». Según sus propias palabras: «cada vez que una regla plantea un problema se elimina». Se parte de la base de que los jugadores quieren jugar, es decir, que pondrán todo su empeño en sacar el juego adelante. Con esa premisa y las reglas justas para funcionar, ¿no serán capaces los propios jugadores de solucionar los problemas que puedan surgir? De hecho, si no existiese esa voluntad de trabajo cooperativo ni un millón de reglas pondrían el juego en marcha. Se trata de una apuesta arriesgada enfrentada al borreguismo al que estamos acostumbrados y que tal vez por ello no sea válida para todos los públicos. Sin embargo, aunque el sistema sólo funcionara para una minoría el concepto de «creación por substracción» seguiría siendo válido.

Estamos inmersos en una dinámica de reglas oficiales, mundos oficiales, suplementos de reglas oficiales y parches oficiales para las reglas oficiales. Lo que vende es lo que mueve este mundillo, pese a quien pese, y demuestra que queremos más reglas. En mi opinión se trata de un problema de falta de determinación a la hora de abordar un juego, mucho más que la recurrida excusa de falta de tiempo. Agis nos plantea una alternativa: «jugadores antes que juegos, y criterios antes que normas».

Nota: Goblins & Grutas es un pequeño juego de reproducción y distribución gratuita que podéis conseguir en la dirección particular de su autor, est@lix.intercom.es.

Sergio Benito Ríos

1998) es un rezumante y mucilaginoso libro que reúne a todas las criaturas de los Mitos aparecidas en relatos y suplementos, incluyendo algunas totalmente nuevas, así como láminas a todo color de algunos de los ganadores del concurso "R'lyeh: camiseta mojada": Azazoth, Shub-Niggurath, el propio Cthulhu...

FASA

Existen rumores prácticamente confirmados sobre la compra de la venerable fabricante de figuras Ral Partha por FASA (dicen las malas lenguas que por culpa de las deudas de la primera), pero sin embargo cancelan la línea *Earthdawn* por sus bajas ventas. Están buscando comprador para el juego, así que sus aficionados todavía no lo tienen todo perdido. *AD&D* era un hueso demasiado duro de roer.

New Seattle (Shadowrun, octubre 1998) detalla en profundidad la ciudad de la lluvia, pero adaptada al 2060, claro.

The Clans: Warriors of Kerenes (Battletech, octubre 1998) da un repaso a los Clanes, su sociedad y estructura. Incluye un mapa estelar de los mundos de esta facción del universo BT.

Hogshead

Uno de los bombazos en las recientes GenCon 98 fue un sorprendente juego del editor de *Warhammer FRP: The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen*. No necesita director y no utiliza dados ni cartas: consiste en reunirse y decidir como vencedor al que cuente la historia más increíble y fantástica, en la mejor tradición de su ilustre protagonista.

Aunque parezca mentira, incluye las reglas, el trasfondo y más de 200 aventuras en... ¡24 páginas! Ver para creer.

Ganadores de los Origin's Awards

Aquí os presentamos los ganadores de los premios Origins del año 1997. Se trata de un resumen, porque hay más categorías que en los Grammy:

Mejor jdr: *Legend of the Five Rings*, de Alderac.

Mejor aventura para un jdr: *Independence Day (Deadlands)*, de Pinnacle.

Mejor suplemento para un jdr: *Delta Green (Cthulhu)*, de Pagan.

Mejor jcc: *Shadowrun*, de FASA Corp.

Mejor juego de tablero: *Successors*, de Avalon Hill.

Mejor juego de figuras: *Deadlands: The Great Rail Wars*, de Pinnacle Entertainment.

Mejor juego por correo: *Middle-earth 4thAge, Circa 1000*, de Game Systems.

Mejor juego de rol de ordenador: *Final Fantasy VII*, de Eidos.



Pinnacle Ent.

La cosa va de ambientaciones: *Tales of Terror: 1877 (Deadlands, septiembre 1998)* es un suplemento que avanza un año entero la historia alternativa aparecida en el libro básico, describiendo en detalle todos los cambios sucedidos en ese tiempo.

La sorpresa que Pinnacle llevaba un tiempo anunciando es *Hell on Earth Rulebook (Deadlands, septiembre 1998)*, una ambientación completamente nueva para su juego del Extraño Oeste. Ellos lo anuncian como la secuela de su juego básico.

Steve Jackson

SJG es otra que se encuentra en dificultades, ya que ha tenido que reestructurar su plantilla. Aseguran que su ritmo de producción no se verá afectado (tampoco es de extrañar, porque es más bien bajo).

Y novedades tienen, nos os vaís a creer. Además de *GURPS Traveller*, que ya tiene fecha de salida (septiembre 1998), para los próximos meses tenemos *Killer 4ª edición (septiembre 1998)*, o cómo matar con estilo a tus mejores amigos, y una reedición de *GURPS (octubre 1998)* en tapa dura.

Behind the Claw (GURPS Traveller, octubre 1998) es una guía de la Marca Espiral en el universo alternativo al *Traveller* clásico. *GURPS Technomancer (noviembre 1998)* describe un mundo que combina ciencia y magia en un cóctel explosivo.



TSR

Vamos a señalar las principales novedades de cada línea:

Para AD&D a secas tenemos *Dawn of the Overmind* (octubre 1998), que completa la trilogía *Monstrous Arcana* contra unos enemigos clásicos: los poderosos Illithids.



Además, anuncian la salida inminente de un CD-ROM con las reglas básicas de AD&D y un generador de personajes que incluye todas las posibilidades de los *Options*. Son los tiempos.

Los aficionados de los *Reinos Olvidados* tendrán *Calimport* (octubre 1998), que amplía *Empires of the Shining Sea* presentando diversas aventuras centradas en esta zona, y *Demihuman Deities* (noviembre 1998), de contenidos evidentes.

El nuevo *Greyhawk* se refuerza con *The Doomgrinder* (noviembre 1998), la tercera entrega de *Lost Tombs*, en la que los personajes deberán evitar la destrucción del mundo. Lo habitual, vamos.

Para *Birthright* anuncian *Blood Spawn* (octubre 1998), el primer bestiario para Cerilia, presentado en forma de aventuras cortas y descripciones de guaridas. *Children of the Night: Werebeasts* (Ravenloft, noviembre 1998) presenta trece tipos de licántropo en diversas aventuras que pueden unirse en una campaña mayor.

Para terminar tenemos *Alternity: En The Last Warhulk (Star*Drive)*, octubre 1998) los jugadores se enfrentarán a una nave perdida que sigue peleando una guerra que ya terminó.

White Wolf

Ni siquiera WW es ajena a la crisis, y también aquí ha habido despidos.

Os suponemos enterados (si no, contra la pared con los brazos en cruz) de la comentadísima nueva versión de *Vampiro: La Mascarada* (octubre 1998), que en el próximo número podremos analizar en profundidad. *Libellus Sanguinis II* (*Vampiro: EO*, noviembre 1998) es un clanbook 3 en 1 que describe a los Tremere, los Toreador y los Brujah.

GenCon USA 98

Las Gencon USA de este año tenían una importante carga de morbo (del cual los lectores fieles de esta revista han tenido cumplida información). Organizaba Andon (la subsidiaria de WoTC). Boicots, protestas, adhesiones incondicionales... ya saben: lo habitual cuando el mercado anda revuelto ¡Y vaya si lo está! De entrada los rumores (más que rumores) hablaban de la compra de Ral Partha por parte de FASA mientras que Hasbro habría hecho lo propio con Avalon Hill. Si el primer movimiento parece razonable, todos nos cuestionábamos para qué quería Hasbro (que fabrica «sólo» 400.000 ejemplares del Trivial de *Star Wars* porque es un edición limitada) una empresa como AH, cuya mayor tirada inicial de un juego no supera los 5.000.

Volviendo a las ausencias, no estaba Palladium, WEG (por aciagas cuestiones, parece que ya están fuera de toda posibilidad de recuperación) ni Talsorian (citando los más reseñables) pero sí acudió al final Steve Jackson, uno de los instigadores del boicot. Para no quedar muy mal lo hizo a través de una tienda de la zona que cambió su cartel oficial por una cartulina rotulada a mano con el nombre de la empresa.

White Wolf, TSR y FASA tenían, como de costumbre, los stands más apabullantes, centrando sus esfuerzos en la promoción de sus últimos lanzamientos. En este sentido la nueva tendencia apunta al desarrollo de carismos juegos de tablero basados en ambientaciones populares del mundo del Rol: *Deadlands* (*Great Rail Wars*), *L5R* (*Clan Wars*), *Trinity* (*Trinity Battleground*), *Fading Suns* (*Noble Armada*) eran algunas de las apuestas más fuertes, a las que se sumarán en breve otros como *Hombre Lobo* desarrollado y pospuesto ya varias veces por AOG.

Las otras empresas de solera siguen pasando apuros, y solventándolos como pueden. Aun así su presencia era más que significativa, con demostraciones de nuevos juegos como *Cult Across America* (o *Cithulhu* llevado al tablero) desarrollado por Atlas con licencia de Chaosium. ICE por su parte dedicó buena parte de su espacio a un nuevo

juego de pirámides a mitad de camino entre el parchís y las damas, tan divertido como olvidable.

US Games System, tras el éxito de su tarot-juego *El Señor de los Anillos* (importado aquí hace algunos meses) ha abundado en el género con un nuevo juego de cartas (no coleccionable) titulado «*Jack the Ripper Rummy*» que es eso, un Rummy con elementos de investigación. Será el primero de una serie de casos policíacos.

Por el lado chauvinista comentaremos que Holistic regalaba nuestros marcapáginas de *Fading Suns* y los tenía expuestos en el mostrador que dos compatriotas lideraban las demostraciones de *Star Wars* en el stand de Decipher.

A pesar de lo que os hemos comentado hasta ahora conforta ver como siguen surgiendo empresas nuevas que se esfuerzan por hacerse un hueco. Un dato, a muchos de los que conocimos en abril, y que sólo habían lanzado el básico, acudían a Gencon con una, incluso dos ampliaciones.

Los jcc seguían acaparando mucho espacio. Era curioso ver como WoTC se sigue esforzando en diversificar su catálogo hasta el punto de que *Battletech* se había mudado al stand de *Legends of the Five Rings*; no había demostraciones de *Vampire* o *Netrunner*, y sólo dos de las más de treinta mesas disponibles estaban dedicadas a *Magic*. Sus nuevos juegos familiares capitalizaban todo su trabajo.

Por último constatar que el mundo de los juegos sigue siendo un coto cerrado de escasa difusión. De hecho ni el abuelito Gygax, ni los dibujantes de *Magic* ni nada semejante... como siempre las mayores colas (con perdón) las tenía una actriz de ciencia ficción (Babylon 5) que se hartó a firmar fotos, posters, barajas, portadas y todo lo que se le ponía a tiro. Y es que, señores, lo que trasciende, nos duela o no, es la televisión. De hecho nos encontramos el mismo panorama en la ComicCon de San Diego el fin de semana siguiente, pero eso es otra historia...

a la de la Jerarquía sobre el reinado de Caronte. Una no muy agradable...

Inanimae: Secret Way (*Changeling*, octubre 1998) presenta una raza de Kith perdidos que se oculta en el propio Mundo de Tinieblas. ¿Son amigos o enemigos?

Continuando con los *Field Reports* tenemos *Alien Races* (*Trinity*, octubre 1998), también a todo color, con una exhaustiva descripción de nuestros amiguitos verdes de ojos saltones: los Qin, los Cromáticos y la Coalición.

URZA en Dosdediez

Internacional

Lo que se predijo hace unos años es un hecho y podemos considerar que los jcc forman un nuevo tipo de entretenimiento con su propios seguidores. Ya contamos con un buen puñado de juegos asentados en el mercado y, si bien los nuevos lanzamientos se posponen para favorecer a los conocidos, no es menos cierto que, cada vez, se afina más y se juega sobre seguro.

● **Rage**, el jcc basado en el jdr *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, ya tiene su nueva ampliación: **Rage Across the Desert**, la primera desde que White Wolf decidiera no

seguir publicándolo. Esta nueva colección, que ejerce de nuevo básico, con nuevas reglas y una revisión del sistema de juego, consta de seis episodios.

● Para celebrar que el jcc por excelencia cumple 5 años, los señores de WotC han decidido hacer

Anthologies, una caja con dos barajas pre-construidas con cartas desde Alpha hasta *La Saga de Urza*. El primer mazo, llamado "Defensores de la

causa" es blanca/verde de defensa. "Alianzas Oscuras" es rojo/negro de ataque con muchos *Trasgos* y las mejores criaturas negras de *Magic*.

● Gracias al gran éxito de **Unglued**, muy por encima de lo esperado, WotC prepara la segunda parte para las mismas fechas del año que viene (9 de agosto). Se titulará **Unplugged** y anuncian que su humor será mucho más descabellado. ¿Más??

● Si eres de los que pasas de hacerte la colección de *Magic*, porque cuesta una fortuna, pero te gustaría tener todas las cartas (nos ha *fastidiado*) con las enciclopedias puedes estar más o menos al día por un módico precio. Se prepara la tercera que contendrá todas y cada una de las cartas de *Tempestad*, *Fortaleza*, *Éxodo*, *Vanguard* y *Portal 2*. Eso sí, en inglés.

● Desde Five Rings Pub. nos llega que la saga del próximo año de **Legend of Five Rings**, dará un giro completo al juego, variando la historia como nunca hasta ahora. El C° del Mundo, que marca la evolución de la historia en Rokugan se lo llevó el Clan Grulla (Crane) con 10 jugadores entre los 32 primeros. A semifinales llegaron cuatro clanes: Crane, Unicorn, Lion y Dragon.



Una vez pasado el tornado de la edición de los jcc en castellano, con un único superviviente, las noticias nacionales han de centrarse, de manera obligatoria en *Magic*.

Nacional

Uno de los últimos rumores que circulan por los mentideros habituales, es que Martínez Roca se está planteando publicar *Legend of Five Rings* jcc en castellano. Es un magnífico juego y, aunque se harían la competencia a sí mismos, por lo menos se ofrecerían alternativas.

SATM no sigue en español

Debido a las dificultades económicas de Joc, *El Balrog* ya no se publicará en castellano. Sobre el papel parece una de las ampliaciones más interesantes para los coleccionistas (en primer lugar) y los jugadores (en segundo). Sólo se venderá en mazos pre-construidos, con dos únicas variantes (roja y verde) con cuya compra se consigue la colección completa. Cada uno contendrá 132 cartas, tanto nuevas (en borde negro) como de ampliaciones antiguas (en borde gris) para poder formar barajas, basadas en la expansión, altamente competitivas.



Grand Prix en Barcelona

WotC ha decidido repetir el próximo febrero en la Ciudad Condal. Se habla de la confirmación de hacer uno cada año en España, alternando ambas ciudades.

Por cierto, ¿para cuándo un Pro Tour en nuestro país? Ya se han celebrado en Francia, Italia y Alemania.

Lo siguiente de Magic

La Saga de Urza es la primera ampliación del *Ciclo de Urza*, que constará de otras dos ampliaciones menores, que tendrá el difícil papel de sustituir en el entorno de juego Estándar (Tipo II) a *Espejismo*, *Visiones* y *El Vientoligero*.

La siguiente, *El Legado de Urza*, se presentará en todo el mundo el 6 de febrero y su fecha, de comercialización es el 15 del mismo mes. A ésta le seguirá *El Destino de Urza*, cuya presentación está programada para el 29 de mayo, para ponerse a la venta el 7 de junio. Todo, por supuesto, son fechas provisionales.

Star Wars en castellano

Tras varios anuncios fallidos, y solventados los problemas de distribución, parece que esta vez va en serio. Antes de final de año se presentará en toda España, con un gran despliegue publicitario, la edición en castellano de la *Premiere Edition*. La traducción está terminada, y entregada a Decipher, desde hace tiempo y sólo falta que Carta Mundi cumpla con las fechas.

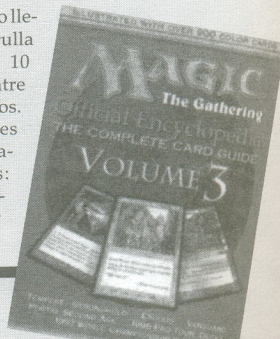
All Stars de Magic

Porque así se puede llamar al *Duelist Invitational* que todos los años celebra WotC y donde reúne a los mejores jugadores del mundo. En esta ocasión (días 6 y 7) será en Barcelona en el Hotel Barceló Sants (donde se jugó el Campeonato de España del año pasado).

Este torneo tan especial, es una selección que hacen los lectores de la revista *The Duelist*. Una vez realizada, los jugadores se enfrentan en todos los formatos habidos y por haber para ver al final quién es el jugador del momento.

Invitacional Español

El año que viene se celebrará el español, a imagen y semejanza del americano. Sólo un reducido grupo de jugadores (los mejores de cada ranking DCI, así como los ganadores de algunos torneos puntuales) podrán tomar parte en él.

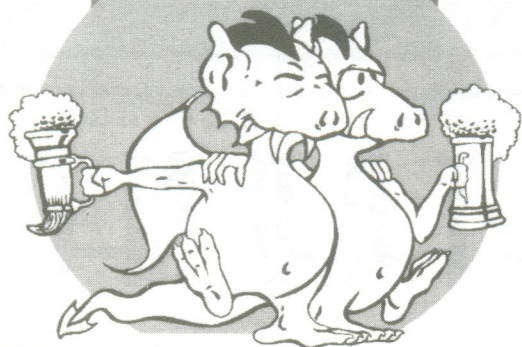


TRINIA™

HOPE ▲ SACRIFICE ▲ UNITY

ALGO ALTERARÁ 1999

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

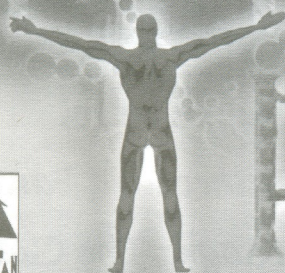
El Orco Risueño



**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

material de supervivencia

NOSTROMO

juegos

comics

video

especialistas en importación
disponemos de servicio por correo

CARLOS CAÑAL 24 41001 SEVILLA

TLFAX 954 211 818

<http://www.lv426.net>

novedades

D E L M U N D O

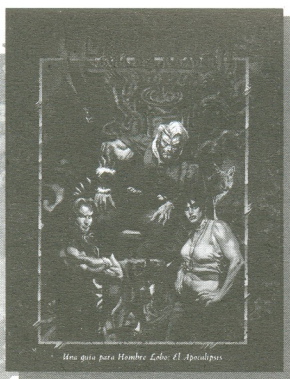
Mientras en España el verano no es la temporada más propicia para sacar novedades, las GenCon americanas de agosto consiguen que las editoriales americanas fueren las máquinas y tiren la casa por la ventana para presentar sus nuevos productos (si queréis más información al respecto consultad la sección de noticias).

Sin embargo, no tenéis más que echar un vistazo a esta misma revista para comprobar con qué fuerza se inicia el nuevo curso: un suplemento solicitado una y otra vez por los aficionados, uno de los juegos más esperados de los últimos tiempos (por fin se cierra el *Mundo de Tinieblas* «moderno») y la resurrección en castellano de

todo un clásico, tres versiones después de su última aparición por las estanterías de nuestro país. Y si todo va bien dentro de poco podremos disfrutar de otros dos juegos básicos, *La Leyenda de los Cinco Anillos* y *AD&D*, de la mano de La Factoría y Martínez Roca respectivamente.

El próximo número podremos hacer un resumen del año 1998 en nuestro país, pero ya parece que el balance será agri-dulce: varias (y muy importantes) compañías están tocadas, pero la proliferación de nuevos juegos y el afianzamiento de las ventas presagian un buen 1999.

La situación en el exterior es muy inestable, y sólo las más grandes editan novedades a buen ritmo. Esperemos.



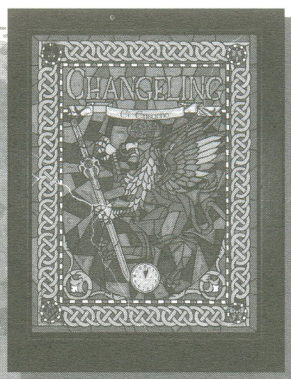
Hombre Lobo: Guía del Jugador

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1998. Suplemento para HL: El Apocalipsis. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 232 páginas. 2800 ptas.

Todos los años de espera han valido la pena. Esta 2ª edición de la Guía es un volumen imprescindible para todos los aficionados a **Hombre Lobo: El Apocalipsis**. Aparte del material habitual (nuevos Dones, Habilidades, Méritos y Defectos, etc.), encontramos información adicional sobre todas las tribus, así como dos detallados capítulos acerca de la vida en la sociedad Garou y su relación con los espíritus (con nuevos fetiches, tótems y demás, por supuesto). Sin duda lo mejor de todo el libro es el amplio capítulo dedicado a las demás razas cambiantes, por no hablar de las reglas de Harano, envejecimiento, Kailindo y duelos de klaives.

Los aficionados a este juego llevábamos bastante tiempo aguardando esta Guía y, que al final se haya publicado la 2ª edición, remite un poco el desánimo de la espera.

Diana Calvo



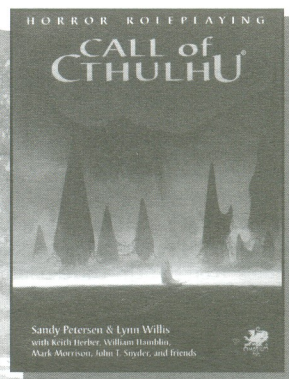
Changeling: El Ensueño

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1998. Juego básico, 5º del Sistema Narrativo. Cubierta a color en cartón, interior b/n. 298 páginas. 4250 ptas.

Por fin se publica la versión en castellano del último juego de la serie del Mundo de Tinieblas. Los jugadores interpretan el papel de Changelings, hadas y duendes a mitad de camino entre Arcadia y el mundo real, mestizos que no pertenecen por entero a ninguno de los dos mundos, debatiéndose entre la Banalidad y la locura. El original uso que hace la ambientación de la fantasía y la imaginación infantil hace que los jugadores puedan vivir auténticos cuentos de hadas, míticas epopeyas o gestas gloriosas, sin desdeñar las aventuras cortesanías y las intrigas palaciegas.

Uno de los mejores juegos del Sistema Narrativo, y todavía más en esta segunda edición, tanto en el aspecto gráfico como en los cambios en las reglas, que agilizan el engorroso sistema de cantrips de la primera versión.

Juan Urbina



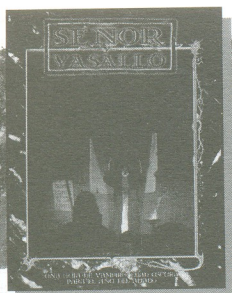
Call of Cthulhu Edition 5.5

Petersen, Willis y otros. Chaosium Inc. Julio de 1998. Juego Básico de Horror. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 288 páginas. 30\$.

Tras años esperando la versión en castellano de la 5ª edición americana de este juego, al otro lado del charco ve la luz la 5.5, en la que Chaosium ha logrado comprimir más información que nunca y que comienza nada menos que con el relato de Lovecraft que da nombre al juego.

Los principales cambios con respecto a la 5ª Ed. tienen lugar en los capítulos de libros arcanos, locura y hechizos, y se incluye uno nuevo sobre tecnología alienígena. También, como acostumbra, han insertado en muchas de las secciones todo el material nuevo que ha ido apareciendo desde entonces en los suplementos. El contenido de esta edición supera en calidad al de la anterior, por no hablar de la ya milenaria 3ª edición traducida hace eones en España, y lo único negativo que se le puede achacar es la arcaica maquetación de que hace gala (sin olvidar esa "indescrutable" ilustración de Hastur).

Gustavo Adolfo Díaz

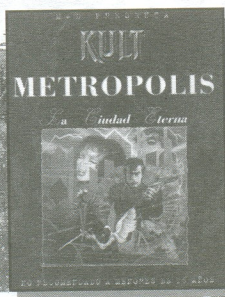


Señor y vasallo

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Septiembre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 96 páginas. 2100 ptas.

Está dedicado a los ghouls de la Edad Oscura, los mortales que sirven a los vampiros protagonistas del juego. Aunque hay detalles sobre nuevas Habilidades, Méritos, Defectos y poderes (magia vulgar), el libro consagra la mayor parte de sus páginas a describir los distintos ghouls según sus funciones, orígenes y cometidos, el clan al que sirven y sus relaciones con sus amos. Incluye las reglas para creación de PJs ghouls (con su ficha correspondiente), y varias ideas para aventuras.

Marcos Enviso

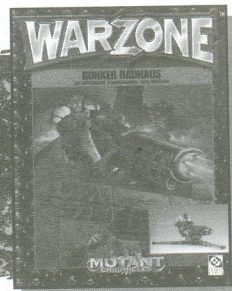


Metrópolis

Varios autores. M+D. Septiembre de 1998. Suplemento para *Kult*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 144 páginas. 2995 ptas.

Si presumes de ser jugador de *Kult* consigue YA *Metrópolis*. Incluye todo lo que siempre quisiste saber sobre La Ciudad y nunca te atreviste a preguntar: cómo llegar hasta ella (dicen que lo interesante es el viaje), los palacios de los Arcontes descritos en profundidad, todo tipo de habitantes ("normales" y no tan normales), objetos y artefactos relacionados, y muchas, muchas ideas para crear largas campañas. Imprescindible. De verdad de la buena.

Ana Álvarez

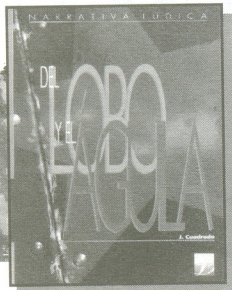


Búnker Bauhaus

John Robertson. M+D-Target. Agosto de 1998. Caja a color, interior b/n. 32 páginas, 16 troquelados y dos miniaturas exclusivas. 3995 ptas.

La caja incluye todos los elementos necesarios para montar dos juegos de Búnkers de la corporación Bauhaus, unas potentes fortificaciones de despliegue rápido compuestas por un cuerpo central y dos fortines auxiliares. Además de las habituales y sangrientas historias para entrar en ambiente se incluye una figura exclusiva, una ametralladora montada que es una auténtica salvajada. Aparecen reglas para el combate en en interiores.

Daniel Leguina

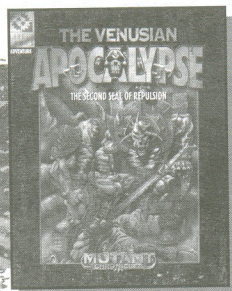


Del Lobo y el Águila

Juan Cuadrado. Ludotecnia. Septiembre de 1998. Módulo para *Mutantes G2*. Cubierta a color en rústica, interior 138 páginas b/n, formato 17x23. 1800 ptas.

Nos encontramos en la Rusia de los chanchullos, la mafia y la inmensa pobreza. Aunque de comienzo un tanto titubeante merece la pena continuar para disfrutar de las últimas tres cuartas partes del libro. Protesto ante las abstractas portadas del ínclito Tellaetxe (todos sabemos que puede dar más de sí) y no puede por menos que sorprenderme de su claudicación de la palabra rol, para nombrar como Narrativa Lúdica a lo que hacen. Muy interesante.

Juan Antonio Gutiérrez

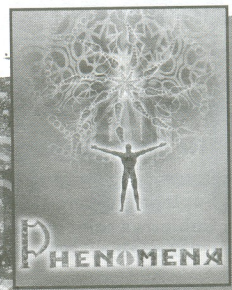


Apocalipsis Venusiano

Varios autores. M+D. Septiembre de 1998. Campaña para *Mutant Chronicles*. Cubierta a color en rústica, interior 120 páginas b/n. 2850 ptas.

Apocalipsis Venusiano es una campaña en tres partes que aquí se ha editado en un solo tomo. Se desarrolla completamente en Venus, donde los jugadores ayudan (sin saberlo, claro) a romper el Segundo Sello de Repulsión. Evidentemente, se lee la de Dios. La idea general es bastante buena, y no es difícil de adaptar a otros juegos (*Fading Suns*, *Star Wars*...). Los personajes no tendrán un momento de respiro, garantizado.

Eliseo P. Povedilla

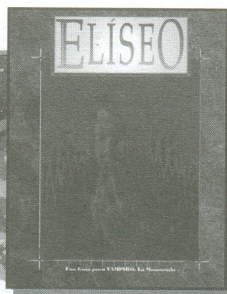


Pantalla del Director de Phenomena

Enrique Garrido Ramos. La Factoría - Tridiaman. Julio de 1998. Pantalla del DJ para *Phenomena*. Pantalla en color, cuadernillo 16 págs. bn. 1495 ptas.

La útil y compacta pantalla de *Phenomena* viene acompañada de un interesante módulo, donde se mezclan ingredientes de películas de serie B de culto (científicos locos y organizaciones que quieren dominar el mundo), con elementos del mejor cine de John Woo. Se ha utilizado una conocida fórmula que funciona, la utilización de malos carismáticos en un entorno hostil para los PJs. Acción e investigación de las buenas.

Joaquín Rodrigo

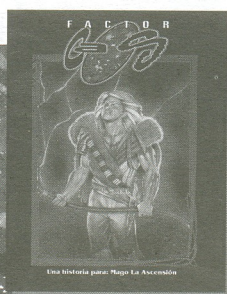


Elíseo

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1998. Suplemento para *Vampiro*. Cubierta a color en rústica, interior 86 páginas b/n. 2195 ptas.

Elíseo explica en profundidad la «ecología» de los antiguos: sus peleas por el poder, sus intrigas, sus modos de actuar y, sobre todo, su miedo a ser desplazados de la poltrona por los vampiros más jóvenes. Lo más interesante son las reglas de creación de personajes antiguos, una fábrica de *munchkins* si el Narrador no diseña dramas a la altura de tan ínclitos protagonistas. Una experiencia totalmente diferente que precisa de una actitud totalmente diferente.

Ana Álvarez

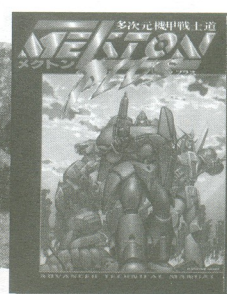


Factor Caos

J. Moore. La Factoría. Suplemento para *Mago*, compatible con *Vampiro* y *H. Lobo*. Septiembre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 136 páginas. 2775 ptas.

Es uno de los suplementos más famosos del Sistema Narrativo. Está ambientado en Ciudad de México, paraíso del Sabbat, el Wyrm y la Tecnocracia. La primera parte del libro se dedica a describir la geografía de la región y sus letales habitantes. La segunda es el módulo propiamente dicho, una aventura difícil y peligrosa, en la que los PJs se enfrentan a la amenaza suprema del Mundo de Tinieblas. Estermecedor y divertido, pero no apto para novatos o flojuchos.

Jon Unzaga

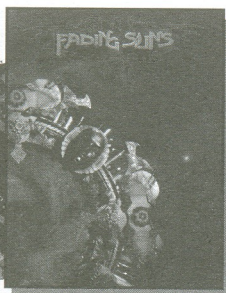


Mekton Z Plus

Varios autores. M+D. Septiembre de 1998. Suplemento para *Mekton Z*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 160 páginas. 3250 ptas.

Mekton Z Plus es un voluminoso y necesario complemento del libro básico. Sus bazas fundamentales son las nuevas reglas de generación de mechas (el llamado Sistema Técnico de Mekton), que amplían y mejoran las del libro básico, un interesante sistema de generación de campañas y reglas para integrar *Cyberpunk* en *Mekton Z*, o viceversa. Además, se relacionan las estadísticas de los mechas incluidos en la Pantalla Táctica, modificadas por las reglas incluidas en este suplemento.

Gerardo Vega

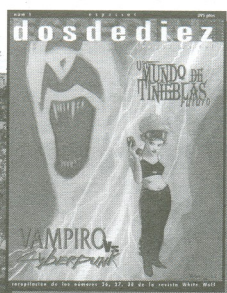


Pantalla del Director de Fading Suns

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 1998. Pantalla del DJ para *Fading Suns*. Pantalla en color, cuadernillo interior 24 páginas b/n. 1795 ptas.

Además de la propia pantalla con las consabidas tablas, en el cuadernillo interior vienen dos aventuras escritas por los propios autores del juego y la descripción de una estación espacial de la Liga Mercantil. Incluye la fe de erratas del libro básico y la hoja de personaje y el mapa del universo corregidos. Las aventuras son bastante variadas. El dibujo de la pantalla es la portada de la edición americana de FS. Interesante.

Daniel Leguina

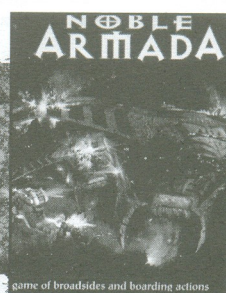


Dosdediez Especial Vampiro vs Cyberpunk

Deirdre Brooks. La Factoría. Número especial de *Dosdediez*. Septiembre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 32 páginas. 395 ptas.

Con este especial podremos integrar el universo vampírico en el entorno sombrío del 2020. Se analiza la sociedad vampírica y se nos dan las reglas necesarias para jugar a *Vampiro* en el futuro, incluyendo la Técnica como nueva disciplina, el efecto del ciberequipo en la progenie, etc. También se nos presenta a los PNJ importantes para una Crónica en Night City y una aventura en la que usar la información que se nos ofrece. Un buen final para este monográfico.

Oscar Díaz

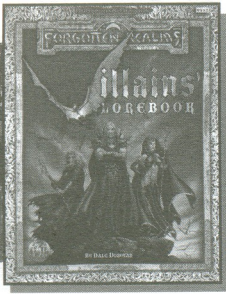


Fading Suns: Noble Armada

Chris Wiese y Ken Lightner. Holistic Design Inc. Agosto de 1998. Juego de miniaturas espaciales para *Fading Suns*. Traducción en castellano. 10175 ptas.

Se trata de un juego independiente de batallas espaciales, pero es compatible con *Fading Suns*. El sistema de movimiento es bastante original, y el juego en general es relativamente ágil. El objetivo es conseguir abordar a las naves enemigas con los marines y llegar hasta el puente de mando. Incluye muchos modelos de naves. Como juego aislado es bastante interesante. Como suplemento de FS es imprescindible.

Eliseo P. Povedilla



Villains Lorebook

Dale Donovan. TSR. Agosto de 1998. Suplemento para *AD&D-Forbidden Realms*. Cubierta a color en rústica, interior bicolor y color. 158 páginas. 22,95 \$.

Ampliación del histórico (y descatalogado) *Hall of Heroes* y continuación y complemento de *Heroes Lorebook*. En este libro podemos encontrar las estadísticas de juego de todos los malos malosos que han aparecido por las páginas de cada uno de los suplementos y novelas dedicadas a los *Reinos Olvidados*. Artemis Entreri (enemigo de Drizzt), Fzoul Chembryl y The Zanathar (el Beholder más malos), entre otros, cuentan con su correspondiente ficha e ilustración. Por si os aburríais.

Santiago Ramos

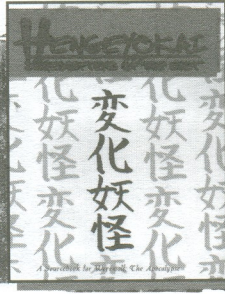


Way of the Clans 4: The Way of the Crane

Ree Soesbee. Alderac Ent. Group. Julio de 1998. Suplemento para *Legend of Five Rings RPG*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 128 páginas. 14,95\$.

Continúa el ritmo frenético de aparición de suplementos de uno de los mejores jdr del momento en Estados Unidos. En esta ocasión, sin apenas respiro, nos presentan otro de los clanes básicos: Los Grulla. Aquí podemos encontrar el honor elevado a la enésima potencia. Es éste el que está detrás de todas las motivaciones del clan más noble de la corte de Rokugan. Como siempre, encontraremos nuevas reglas, habilidades, técnicas y personajes.

Santiago Ramos

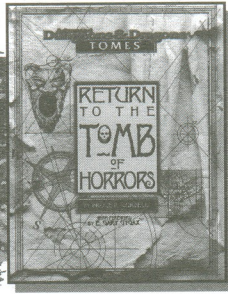


Hengeyokai

Varios autores. White Wolf. Agosto de 1998. Suplemento para *Hombre Lobo: el Apocalipsis*. Cubierta a color en rústica, interior en 192 páginas. 20,00 \$.

Estamos ante un extenso repaso a todo lo que Oriente puede aportar al mundo de *Hombre Lobo*. Incluye nuevos cambiaformas (mis favoritos son los Kumo, unos repugnantes hombres-araña -nada de Peter Parker, ¿eh?), un montón de información sobre ambientación en el Lejano Oriente, un repaso a su Umbra y la descripción completa (a lo *tribebook*) de los Kitsune. Pertenecen al *Año del Loto* que, durante todo el 98 ha situado al MT en el lejano oriente. Es curioso el manga que viene al principio.

Eliseo P. Povedilla



Return to the Tomb of Horrors

Bruce R. Cordell. TSR. Agosto de 1998. Campaña completa para *AD&D*. Caja con 4 libros en color, bicolor y color para un total de 240 páginas. 29,95 \$.

¡Qué campaña, qué presentación, qué aventuras! En la caja puedes encontrar todo lo necesario para arbitrar una campaña de varios meses sin mover un dedo. Hay planos (a color, con todos los sitios que se pueden visitar), un libro con la información y otro lleno de ilustraciones para mostrar a los jugadores... Increíble. *Return to the Tomb...* es la continuación del histórico primer módulo publicado para *D&D* por G. Gygax (que además viene dentro en formato facsimil).

Juan Antonio Gutiérrez

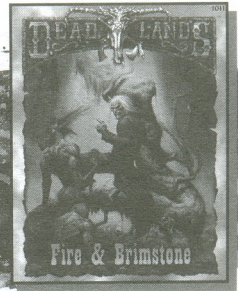


Star*Drive

David Eckelberry y Richard Baker. TSR. Suplemento para *Alternity*. Cubierta a color en cartón, interior color. 256 páginas. 29,95 \$.

Despliegue por todo lo alto en torno al nuevo juego de ciencia ficción de TSR. Como ya nos tienen acostumbrados, primero nos venden el *Manual del Jugador*, luego el del *Master* y, enseguida, la primera ambientación. *Star*Drive* es a *Alternity* lo que *Forbidden Realms* a *AD&D*. Docenas de descripciones de planetas (todos con su banderita, eso sí), tecnologías extrañas, razas alienígenas, corporaciones, estadísticas, planos, y la consabida historia del entorno para situar nuestras aventuras. A mí me gusta.

Juan Antonio Gutiérrez



Deadlands: Fire & Brimstone

John «Salman» Goff. Pinnacle Ent. Junio de 1998. Suplemento para *Deadlands*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 127 páginas. 20 \$.

Si creías que se había escrito todo sobre los dioses y sus circunstancias en los jdr, es que no has leído este suplemento. En él podemos encontrar una descripción de las principales religiones, un buen puñado de milagros de todas las formas y colores, más reliquias y artefactos legendarios, docenas de dones para incorporar a tus partidas y varias formas de intervención divina. Hilarante e irreverente. Si has leído los cómics de *Predicador*, imprescindible.

Santiago Ramos

FORMULA D

AHORA EDICION EN

CASTELLANO



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

SIMPLEMENTE ADICTIVO

También:

- Circuitos de ampliación:
(Cataluña, Japón, Monza...)
- Coches de plomo

DISTRIMAGEN

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



Changeling

Entre dos mundos

Ο ΜΗΙ ΠΙΣΟ ΜΑ ΟΔΩΝΩΝ ΤΟΥΜΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

Presentamos aquí *Changeling*, el esperado quinto libro de Mundo de Tinieblas, que completa el primer ciclo del controvertido sistema narrativo. Nos encontramos ante un libro que parece diferente, pero que guarda muchas más similitudes con sus predecesores de lo que, a simple vista, pueda parecer. No es un juego sobre hadas y duendes. Ni sobre Vampiros, Hombres Lobo, Magos o Wraiths. No es sólo eso. NO. Es más, mucho más.

El despertador zumba. Te levantas. Son las 7:00. Viernes 21 de Junio de 1999. Los gritos de los vecinos

atravesaban las delgadas paredes. Otro maldito y rutinario día más.

Como la vida misma

El primer rayo de sol del alba acaricia tus párpados. Alzas tu somnolienta cabeza y decides que es el momento de levantarse. Amanecen las primeras horas del Solsticio de Verano. En el exterior, los dulces trinos de los pájaros acompañan con su melodía tu despertar. Otro amanecer, otra oportunidad de vivir mil y una aventuras diferentes.

Un mísero café con leche que sabe a agua sucia. Sales corriendo. Te apretujas en el metro junto a centenares de hediondos extraños. Cuatro paradas después, luchas y empujas por salir. En la oficina, los gritos del jefe, machacándote por tu impuntualidad, acompañan a cien cabezas que solo ven su trabajo.

¿O no?

La hidromiel tiene un sabor especialmente delicioso esta mañana. Con aire tranquilo y majestuoso, cruzas el umbral de tu morada. Montas a Brisa del Norte, tu caballo alado, y surcas los cielos hacia el Feudo donde te reunirás con tus compañeros de Juramento. Nuevas proezas deben ser hechas y cantadas. Al llegar al castillo, te reciben con la sonrisa de la alegre amistad en sus rostros. El duque Proteo en persona ha decidido salirte a recibir esta mañana, y se inclina graciosamente ante ti.

Cuatro horas de tedioso trabajo. Pausa para comer. Cuatro horas. Sales de la oficina. Compras comida enlatada y vuelves a tu minúsculo apartamento. No hay nada en la tele, para variar. Te aburres dos horas más. Decides cenar algo (comida congelada, ¿qué, si no?). Tal vez más tarde saldrás un rato.

Compartes con tus amigos una nueva aventura. Un hada ha sido atrapada por los Dauntain, los destructores de duendes, y debe ser rescatada. Os lanzáis, sin dudar, en busca de la compañera en peligro. Asaltáis la guarida del malvado, y tras grandes peligros, al fin la encontráis. Un hermosa Sidhe, de la más alta cuna. La acompañáis al Feudo del duque Proteo. Un narrador Eshu empieza a relatar vuestra victorias y andanzas mientras se os sirve una opípara cena, digna de tan ilustres aventureros.

Cierras el piso. ¡Mierda! Te han vuelto a robar el radiocassette del coche. Y van tres veces en un año. Coges un taxi y te vas a Disco's, la discoteca de moda. En la puerta, un gorila enorme. Por supuesto, no te deja pasar. Una hora de discusión. 3.500 ptas. Consigues entrar en el local. Música atronadora. Humo cegador. Setecientos cuerpos sudorosos que empujan y avasallan. En el rincón, parece haber un tía buena...

Tal vez no...

Tras el festín, sois invitados al baile que se celebra en la corte para celebrar el Solsticio. Ataviados con las mejores galas (un regalo del duque por los favores prestados) hacéis vuestra entrada en el gran salón. El troll que guarda la entrada se inclina ante vosotros, saludando vuestro valor. La música acompaña vuestra presencia mientras avanzáis por la sala. ¿Quién es esa hermosa dama...?

Te acercas a la chica. "Hola". Su respuesta: "Vete a la mierda, imbécil, déjame en paz."

La dama no es sino Lady Estrella, la hija del duque, a quien rescatasteis esta mañana. Se te acerca y te susurra: "Me alegra que nos volvámos a ver..." y su sonrisa ilumina la noche.

Mortal. Banalidad. Tedio y apatía

Changeling. Glamour. Aventura y emoción.

El juego

Changeling: El Ensueño es el quinto manual de la serie Mundo de Tinieblas. Con el mismo sistema que los anteriores, este juego de rol que ahora edita la Factoría de Ideas refleja la dualidad de los duendes, seres de fantasía y viveza atrapados en un mundo de Banalidad que los consume lentamente. Sin embargo, necesitan de esa Banalidad para ocultarse de los inquisitivos ojos mortales. Sus Artes mágicas, basadas en el Glamour, pueden combatirlos a veces (Invocando a la Fantasía), pero no es

suficiente para contrarrestar los efectos de un mundo que no cree en ellos. Luchan una batalla perdida de antemano, pero que no quieren evitar. A caballo entre los combates contra dragones y la rutina del trabajo, los changeling crean su propio mundo.

En este manual aparecen por primera vez los méritos y defectos en el mismo, no debiendo esperar a que salga la Guía del Jugador, como era habitual en los productos de White Wolf hasta el momento. Esto se debe a que *Changeling: El Ensueño* es la traducción de la segunda edición que hizo la compañía norteamericana de este magnífico juego. Para los conocedores de la primera edición cabe resaltar un nuevo poder, añadido en esta edición para facilitar la interacción de los duendes con el resto de criaturas del Mundo de Tinieblas, sin que se conviertan en carne de cañón: Invocar la Fantasía. Mediante esta capacidad, común a todas las hadas, el changeling puede hacer que los efectos químicos funcionen como reales gastando un punto de Glamour y uno de Fuerza de Voluntad.

Por cuanto hace referencia a los Privilegios y Flaquezas, los poderes y debilidades inherentes a cualquier Linaje de los changeling, éstos han sufrido pocos cambios. No ha sucedido así con sus Afinidades con las Artes. Ahora todos los duendes tienen afinidades con Reinos (Escena, Duende...) y no con Artes (Viaje, Soberanía...). Los Sidhe son la excepción. No tienen ninguna afinidad debido al poco tiempo que llevan en la tierra (desde 1969).

El relato de introducción al juego, *El Joven Caballero*, es sencillamente maravilloso y evoca perfectamente el ambiente de *Changeling: El Ensueño*. El manual se divide a continuación en tres Libros o apartados. En el libro uno se nos presenta la historia de los duendes hasta la fecha, se explican los diferentes Linajes (Troll, Sático, Sidhe...) y se enmarca todo el transcurso de juego que servirá después para llevar adelante las Crónicas. El libro dos está plenamente dedicado a los jugadores, mostrando las reglas de creación de personaje y el funcionamiento de las reglas. Las Artes y Reinos, la magia de *Changeling: El Ensueño*, tienen todo un capítulo dedicado a ellas. En el libro tres se detallan los Sistemas, tanto de Glamour como Dramáticos, para llevar a buen término una crónica de *Changeling*. Finalmente, en el Apéndice, se puede encontrar información sobre los Pródigos (Vampiros, Magos, Garou...),

posibles antagonistas y sobre cómo aprovechar la experiencia (¡ah! esos ansiados PX).

Valoración final

Por lo que respecta a mi opinión personal, *Changeling: El Ensueño* es uno de los mejores juegos que he jugado nunca. Permite la interacción plena de la Fantasía con la Tediosa Realidad, y desde el punto de vista de los aficionados a Mundo de Tinieblas, permite un rayo de luz (titilante y apenas visible, pero ahí está) en un ambiente oscuro y deprimente. ¿Significa esto que *Changeling* es un juego alegre y liviano? Ni mucho menos.

La lucha por la supervivencia de los sueños en un mundo de Banalidad es tan terrible (o más) cómo la pugna por evitar la Gehenna o el Apocalipsis, o el Olvido... Pero *Changeling: El Ensueño* permite una amplitud de crónicas que es mucho más difícil de conseguir en otros juegos. ¿En qué juego pueden ser los protagonistas todos niños? En *Changeling* no sólo es posible. Según sea la Crónica, ¡hasta es recomendable!

Así que ya sabéis. No deéis escapar esta joya de Glamour. Permitid que vuestros sueños os guíen y liberad a vuestras pesadillas. Ellas os darán cuanto necesitáis para disfrutar de este juego. No se trata de jugar con hadas. *Changeling: El Ensueño* va mucho más allá. Se trata de soñar, tanto sueños agradables como horribles pesadillas. Se trata de crecer, ganando sabiduría y perdiendo nuestra alma, en favor de una sociedad fría y comercial. Se trata de morir y renacer, llevando dentro de nosotros nuestro espíritu más puro. Se trata, simplemente, de llegar a la tierra donde moran las quimeras (pedazos de sueños hechos realidad), donde seremos aceptados por lo que somos en vez de rechazados por lo que parecemos, donde disfrutaremos del Glamour que nos envuelve, y que yace ahora atrapa-

do por esa oscura capa de Banalidad. Se trata, en definitiva, de regresar a Arca-dia, el país que nos cerró sus puertas cuando la gélida Razón dominó el mundo. Bienvenidos a la aventura. Tomad vuestras armas químicas, convocad a vuestros aliados y preparaos a partir. La búsqueda del Ensueño nos aguarda.

Pero ya basta de cháchara sin sentido. Coge el Kit Introductorio que viene adjunto a este número y que empiece la búsqueda...

Luis Rodríguez



La Leyenda de los Cinco Anillos

Ο ΜΗ ΜΕΤΟ ΜΑ ΟΘΟΝΩΝ ΤΟΜΕΤΗ

P R E S E N T A C I Ó N

El juego que aquí os presentamos ha supuesto un impacto de tal calibre en Estados Unidos, que se ha situado, en menos de un año, a la cabeza de ventas de los jdr. Y eso no puede ser casualidad. A un sistema de juego casi perfecto (y no exageramos) se une una ambientación que fascina a todos los que la prueban. El sentido de la maravilla a tu disposición ¿Podrás aguantar hasta Navidad?

La brisa azota la cara de Mirumoto Jinto. Su rostro, sin embargo, permanece impassible, como si fueran los rayos del sol los que acariciarán su faz, y no este maldito viento que parece venido de los más oscuros pozos de Fu Leng, en las Tierras Sombrias. Su cuerpo no se mueve. Recuerda las palabras de su sensei, Mirumoto Kensai: "La espada no tiembla. ¿Por qué debería hacerlo la mano que la empuña?" Toda su atención se concentra ahora en el enemigo que se alza frente a él.

En medio de la batalla, el estandarte de la Grulla refulgía como un destello de plata en la oscuridad. El Grulla, Doji Kadashi, lanzó el desafío. Un reto a Duelo. Una llamada al Honor. Una oportunidad de Gloria. Una posibilidad de Muerte. Pero el bushido es el bushido, y un guerrero debe seguir sus pasos. La muerte no es eterna. El des-

cabeza. "Concéntrate. Reune tus fuerzas. Tu hoja es tu alma. Tu alma pertenece a tu Damimyo. Ultrajar tu alma es afrentar a tu Daimyo". *Foco.*

Los músculos se tensan. Finalmente, una hoja sale de su vaina y vuela hacia su objetivo. *Golpe.*

El cuerpo decapitado de Doji Kadashi golpea el suelo. Jinto se inclina, en un postrer saludo ante un enemigo honorable. "Nunca fuimos enemigos, Kadashi-sama. Ojalá nuestro encuentro hubiera podido ser en circunstancias mejores. Pero el camino de la espada es duro de recorrer." Con este último pensamiento, Mirumoto Jinto se lanza de nuevo al combate. En

este día de gloria, si debe hacerlo, morirá por su señor.

honor sí. Kadashi-san empieza a proclamar sus gestas. Una voz que le recuerda a la suya propia le contesta. *Desafío.*

Tarda unos segundos en darse cuenta que es su voz. Dos manos se dirigen a las respectivas sayas, las vainas de las katanas. Dos miradas se cruzan. Alrededor de ellos, la batalla prosigue. Nadie en su sano juicio interferiría en el duelo de dos samurai. Al menos nadie que desee seguir vivo de forma honorable. Los ojos chispean. *Foco.*

El chi se acumula. La fuerza interior inunda el cuerpo de Jinto, a punto de desenvainar. *Foco.*

La tensión es casi insoportable. El Dragón está a punto de liberar su espada, pero la voz de Kensai resuena en su

De las "Crónicas de Mil Batallas" de Akodo Tadaki.

Desafío

Rokugan, tierra de samurai, misterio y magia. Una tierra que recuerda al Japón feudal, pero con toda la magia de un mundo fantástico. Siete grandes clanes se reparten la mayoría del terri-

torio: Los valerosos *Cangrejo* defienden las fronteras del Imperio Esmeralda frente a los ataques de las criaturas de las Tierras Sombrias. Los *Grulla*, cortesanos y duelistas sin igual, controlan la política. Los misteriosos y versátiles *Dragón* recorren el territorio. Los *León*, guerreros feroces y hábiles, defienden al Emperador Hantei de cualquier peligro. Los traicioneros *Escorpión* manejan, con sus turbios complots, más recursos de los que nadie podría imaginar. Los magos por excelencia, los *Fénix*, prosiguen su búsqueda de conocimiento místico. Los *Unicornio*, extraños a la cultura que los vio nacer, cabalgan sobre sus poderosos sementales.

Es una tierra dominada por la aventura. Los bushi, los guerreros samurai, defienden con sus armas y vidas un imperio amenazado por mil peligros. Peligros que no sólo surgen de los pozos sin nombre del dios loco Fu Leng, en las Tierras Sombrias, sino que a veces provienen del interior de los corazones de quienes deberían defenderlo. Los shugenja, los magos samurai, intentan con sus hechizos contrarrestar el *maho*, la magia negra que devora el alma de quien la usa. Pero algunos, dicen los rumores, han sido atraídos ya a esta oscura práctica...

En las cortes imperiales, la intriga domina el país. La posición del emperador, antes fuerte y consolidada, cada vez es más inestable. Hay quien se atreve a dudar de los designios del Señor Supremo de Rokugan. Cortesanos, historiadores, espías, guardaespaldas. No solo con el acero y la magia se escribe la historia. Libres, los ronin vagan sin un señor que los gobier-





Dentro de cada Clan existen diversas Escuelas, tanto de combate como de magia. Cada escuela enseña diversas técnicas, que se van aprendiendo a medida que el personaje progresa y sube de Rango dentro de la escuela. Las escuelas de bushi enseñan técnicas de combate (atacar con dos armas, golpear dos veces, tener una iniciativa más alta...), mientras que las de shugenja enseñan hechizos.

Mención aparte merecen las reglas para manejar batallas multitudinarias, rápidas y sencillas, que permiten establecer resultados sin tener que dedicar horas a ello, o si se prefiere, narrarlas durante varias sesiones de juego.

Golpe

La Leyenda de los Cinco Anillos... ¿Qué os puedo decir? Después de años metido en este mundillo ha sido el juego que ha conseguido que vuelva a tener ganas de arbitrar partidas, de narrar historias, en definitiva, de jugar a rol. Nacido de un juego de cartas coleccionables, combina perfectamente reglamento e historia. Respecto a su presentación, en los márgenes acostumbra a presentar información muy útil e ideas breves para partidas, desarrolladas como si de un duelo se tratara (*Desafío: Presentación, Foco: Nudo, Golpe: Posibles desenlaces...*).

Los suplementos presentados en inglés hasta el momento mantienen plenamente la calidad del manual, y resultan una lectura amena e interesante, además de aportar ideas significativas para ampliar las historias ambientadas en Rokugan. Tanto los libros sobre los distintos clanes (en los que detallan las particularidades de los mismos, con unos capítulos de narración realmente exquisitos), como los módulos aparecidos hasta el momento (y que son de lo más completo e interesante que estos humildes ojos han podido leer en mucho tiempo) resultan adquisiciones imprescindibles. Y no porque no se pueda jugar solo con el manual básico. La estructura de edición de L5A lleva a una evolución progresiva del marco general de la historia, siguiendo la pauta creada por el juego de cartas.

Cabe destacar, para finalizar, que recientemente AEG ha editado Clan War, un juego de estrategia con miniaturas ambientado en el Imperio Esmeralda. Así, por primera vez en

la historia de los juegos de rol, se unen en el mismo universo las tres vertientes más extendidas de nuestra afición: El Juego de Cartas Coleccionable, el Juego de Rol y el Juego de Estrategia con un universo, personajes e historia en común. Rokugan. El Imperio Esmeralda.

En resumen, un ambiente maravillosamente desarrollado, un sistema sencillo pero completo y una serie de módulos y ampliaciones que complementan de forma idónea el que, en la opinión de este humilde Escorpión, es uno de los mejores juegos que se han publicado nunca.

Luis Rodríguez

guna de sus defensas, sin ninguno de sus beneficios.

Los monjes, extraños al Orden Celestial, se alzan por encima de los campesinos para defenderlos, enfrentándose a veces a samurais bravucones y sin respeto.

Foco

El sistema es sencillo y completo. Existen ocho características que se agrupa en cuatro Anillos (Tierra, Aire, Agua y Fuego). Hay un quinto Anillo, el de Vacío, mediante el cual el personaje puede mejorar los resultados de sus tiradas. Unido a esto, el jugador escoge una serie de habilidades a las que también asigna una puntuación. Para comprobar si se tiene éxito en una acción, se suman la característica y la habilidad y el resultado es el número de dados que se tiran. A continuación, el jugador escoge los dados que utilizará (tantos como puntuación tenga en la característica) y suma el resultado. Si la suma es superior al Número Objetivo que ha marcado el Director de Juego (DJ) como dificultad para conseguir la acción, se tiene éxito. A la dificultad marcada por el DJ el jugador puede decidir añadirle Aumentos. Un Aumento es subir la dificultad en 5 para conseguir un efecto mayor, más preciso, más rápido, etc...

Por lo que respecta a la magia, el sistema no es solo rápido, sencillo y adecuado, si no que refleja perfectamente el ambiente oriental que inspira el juego. Los hechizos, que se dividen también en Anillos, son pergaminos que deben ser leídos para que tengan efecto.



Hombre Lobo: Guía del jugador

Ο ΧΙΛΤ Ρ3ΤΟ ΝΑ ΟΔΟΝΥΝ ΤΟΜ3Π
P R E S E N T A C I Ó N

Hombre Lobo: Guía del Jugador es un completo volumen que hará las delicias de todos los aficionados a este juego. Si la primera edición ya era buena, la calidad de la segunda justifica con creces la condena al limbo de *La Factoría* a la antigua y la premura en publicar la versión en castellano de la nueva. La espera ha merecido la pena.

Por partes

El primer capítulo del libro se centra en la creación de personajes, con nuevas categorías de Rasgos, como los arquetipos de personalidad y los Méritos y Defectos: los aficionados a los demás juegos del Sistema Narrativo los conocen de sobra: junto a los generales, hay otros exclusivos de los Garou que servirán para dar más variedad a tu PJ, hasta hacerlo absolutamente exclusivo. Por cierto, hay que resaltar el hecho de que en esta segunda edición de la Guía han desaparecido los Méritos y Defectos basados en los aspectos planetarios de los personajes, pues el excesivo poder de algunos tendía a desequilibrar el juego. La oferta se completa con nuevas Habilidades, Dones y Ritos, así como un amplio surtido de deformidades metis.

Los capítulos segundo y tercero están dedicados a la sociedad Garou, describiendo con mayor profundidad las distintas tribus y sus Campos (facciones dentro de cada tribu), y la organización y funcionamiento de las manadas, clanes y tómulos. Aquí puedes encontrar toda la información necesaria acerca de la jerarquía y los retos en la manada, los distintos cargos y responsabilidades oficiales en un tómulos, y una detallada explicación sobre las Manadas de Plata, los grupos de héroes designados en las Asambleas para llevar a cabo misiones especialmente peligrosas e importantes. El capítulo incluye además reglas sobre corrupción, recuperación y mantenimiento de tómulos.

El cuarto capítulo detalla algo más las relaciones de los Garou con la Umbra, los espíritus, y especialmente los tótems, con unos cuantos fetiches de regalo. Tiene especial interés el apartado que describe las relaciones de los hombres lobo con los espíritus según su tribu: por ejemplo, los Fianna se llevan mejor con espíritus alegres y amantes de la diversión, y los Señores de la Sombra son aficionados a los complejos tratados de lealtad, de corte casi feudal.

De lo mejor

Pero sin duda alguna, lo más llamativo e interesante del libro (y lo que primero consultarán los lectores) es el largo y complejo capítulo dedicado a los demás cambiaformas: las Razas Cambiantes. Una introducción sobre la Guerra de la Rabia, el fratricida enfrentamiento entre los Garou y las demás razas al servicio de Gaia, inicia la parte de la Guía que va a cambiar muchas crónicas de *Hombre Lobo*.

Las diversas razas cambiantes (Ananasi, siniestros hombres araña; Bastet u hombres felino, con diversas tribus; los hombres cuervo o Corax, espías e informadores sin igual; Gurahl, los reposados y colosales hombres oso; esos atavismos prehistóricos que son los hombres cocodrilo o Mokolé, los discretos Nagah u hombres serpiente, los divertidos Nuwisha u hombres coyote, siempre dispuestos a la diversión; los escurridizos Ratkin u hombres rata; y por último mis favoritos, los sencillos y voraces hombres tiburón conocidos como los Rokea) están descritas con todo detalle, incluyendo su organización, costumbres, debilidades y demás.

Y, por supuesto, con sus propios Dones, Ritos y facultades especiales. Hay que dejar claro que la presencia de estas Razas Cambiantes puede alterar seriamente tu crónica: hay pocas cosas más perjudiciales para el ambiente de desesperado terror de *Hombre Lobo* que un grupo de

variopintos cambiaformas sin una buena razón para estar juntos. Aconsejo prudencia y moderación.

Para terminar

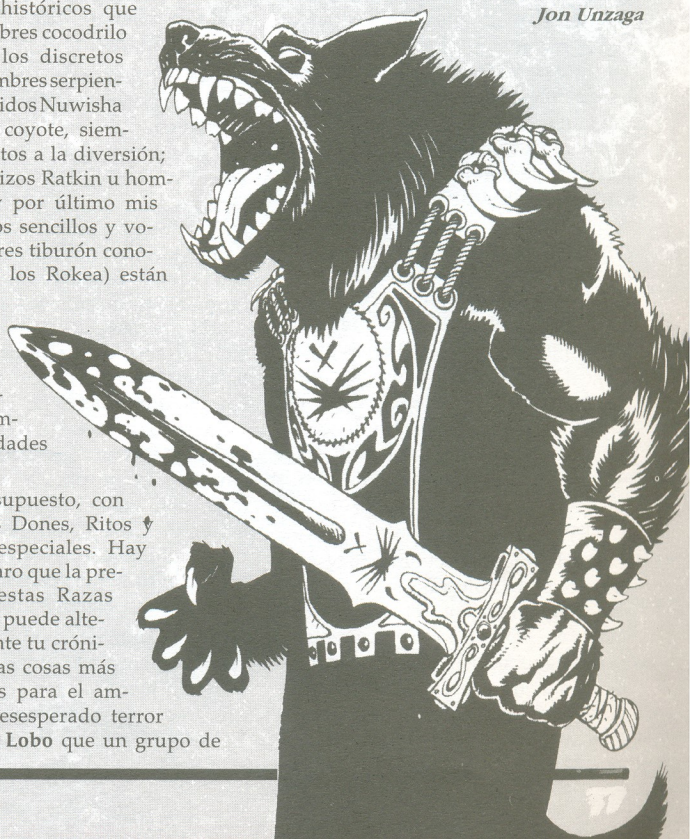
El sexto capítulo desarrolla algunos aspectos de las reglas que no estaban demasiado claros en el manual básico. Podemos encontrar consejos, ideas y criterios sobre partidas mixtas, reglas actualizadas para Abominaciones (hombres lobo Abrazados por un vampiro), armas exóticas, duelos, klaives... y, si, por fin en castellano las reglas de Kailindo, para que tu Pequeño Saltamontes Contemplaestrellas pueda usar este vistoso estilo de combate. Por último, también hay reglas y directrices para el Harano y el envejecimiento de los personajes.

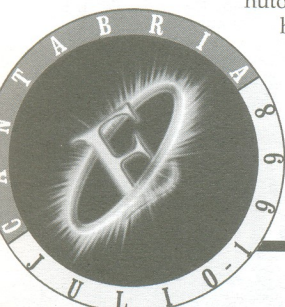
Cierra el libro un apéndice con consejos sobre la interpretación y la madurez en las partidas de *Hombre Lobo*, firmados por los máximos responsables de la línea.

Valoración final

En resumen, *Hombre Lobo: Guía del Jugador* es mucho más que un simple suplemento. Vuestra visión de los Garou y su mundo cambiará mucho una vez leído este libro, que se hará totalmente imprescindible para quien se moleste en hojearlo.

Jon Unzaga



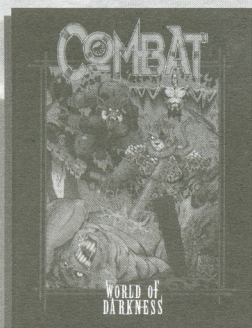


la factoría



n o v i e m b r e

MUNDO DE TINIEBLAS

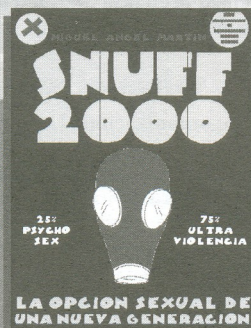


Combate

2500 Ptas • 112 páginas • 1703
Promo: Marcapáginas.

Todos los trucos, los golpes, las técnicas, los ataques más certeros y los juegos más sucios para que tu personaje sobreviviera a la dura vida de la ciudad en el Mundo de Tinieblas, seas un vampiro, un hombre lobo, un changeling...

MIGUEL ANGEL MARTIN

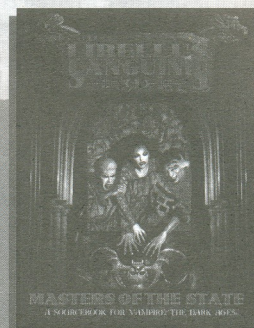


Snuff 2000

1195 Ptas • 56 páginas • LFS2000
Promo: Marcapáginas

Miguel Ángel Martín tiene tantas piernas y brazos como tú. Tiene dos ojos y una nariz, como tú. Tiene un aspecto normal como tú. Pero después de leer Snuff 2000 sentirás terror a que guarde alguna similitud más contigo...

VAMPIRO: EDAD OSCURA

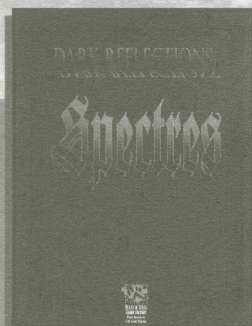


Libellus Sanguinis

2200 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

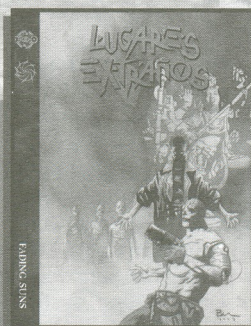


Espectros

1995 Ptas • 80 páginas • 4004
Promo: Marcapáginas

Los Oscuros Reflejos: Espectros es una guía para conocer sus deseos, sus poderes, su historia. Te abre las puertas del Laberinto y te muestra que algunas de las peores cosas se fijan en tu persona y que, además, tienen hambre.

FADING SUNS: SOLES EXTRAÑOS

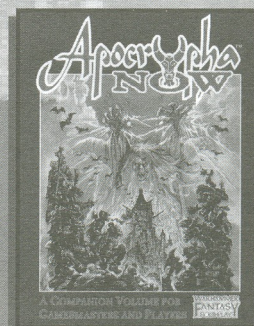


Lugares Extraños

2250 Ptas • 80 páginas • LF203
Promo: Marcapáginas

Lugares Extraños muestra en detalle siete puntos conflictivos y llenos de aventura dentro de los Mundos Conocidos. Explora los campos de Pentateuch, llega hasta la fortaleza bárbara de Kurga, descubre la capilla de Manitou...

WARHAMMER



Apócrifos ahora

2500 Ptas • 128 páginas • LF305
Promo: Marcapáginas

Ampliación a las reglas básicas. Nuevas profesiones, armas más poderosas, objetos mágicos, hechizos para los más estudiosos y en general un compendio de reglas y modificaciones que harán de tus partidas algo más.

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) 338 98 98 - 338 76 35 TelFax: (91) 338 81 40 pedidos@distrimagen.es
Coblenz, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 435 33 65 TelFax: (34) 322 85 91 coblenz@distrimagen.es

000T ΧΑΛΟΜΙΔΟΥ ΜΑΡΤΑΛΚΗΜΕΝΑ

M Ó D U L O





realidad un Ghoul de Cody y su hombre de confianza, por lo que éste permite ciertas libertades a los Hell Ravens.

En esta escena, el Narrador puede recrearse en la descripción de una fiesta de la banda, conocida en toda Texas por su brutalidad: música a todo volumen, concursos de lanzamiento de cuchillos, peleas singulares y torneos sobre motos en el exterior del local. Los asistentes reaccionarán ante los PJs según su aspecto y forma de actuar: los PJs con ropas y actitudes convencionales, aparentemente flojuchos o que no pasen una tirada de Manipulación + Etiqueta a dificultad 6, serán ignorados por la concurrencia en el mejor de los casos, y atraerán su hostilidad en el supuesto de un resultado de fracaso. Los PJs que consigan integrarse en la fiesta podrán escuchar algunos cotilleos interesantes:

A) El PJ que pregunte al encargado por Nicey Welles deberá pasar una tirada de Manipulación + Subterfugio (dificultad 7) para demostrarle que no es un policía. Lo único que sabe el encargado es que Welles no se encuentra ahí en estos momentos. Un éxito en Percepción + Empatía (dificultad 6) mostrará que Welles no goza de popularidad entre el personal: entre sus muchos defectos se cuenta la afición a golpear salvajemente a las prostitutas cuyos servicios contrata (ninguna de las habituales del bar aceptaría pasar un rato con él). Si el PJ intenta usar Dominación o Auspex con los empleados del bar, sólo conseguirá descubrir que son Ghouls ya dominados por un vampiro más poderoso (Cody, por supuesto).

B) Uno de los Hell Ravens retará amistosamente al PJ de aspecto más duro a un pulso / pelea / carrera de motos / exhibición de acrobacias / cualquier otra

cosa por el estilo (algo

en lo que el PJ tenga alguna posibilidad). Si el PJ rehúsa será ignorado durante el resto de la escena. Si hace el ridículo, el Hell Raven y sus amigos se burlarán de él (tirada de Autocontrol a dificultad 5 para digerir la humillación y no caer en un Frenesi salvaje). Si vence deportivamente o pierde con gallardía, los motoristas lo tratarán como a uno de ellos (gran honor) y le invitarán a beber de una botella de tequila. Rechazar el tequila sería un insulto, y vomitarlo, aún peor: el afortunado deberá pasar una tirada de Manipulación + Actuar (dificultad 6, 3 éxitos, es un trago largo) para fingir que bebe o beber de verdad, gastando un punto de Voluntad para no vomitar sobre sus nuevos amigos.

CODY Brujah 8ª

Fuerza 4	Carisma 4	Percepción 4
Destreza 5	Manipul. 3	Inteligencia 4
Resist. 5	Apari. 3	Astucia 4
Alerta 4	Atléticas 3	Pelea 4
Esquivar 3	Intimida. 5	Liderazgo 4
Callejeo 4	C. animal 3	Conducir 3
A. fuego 5	A. blanca 4	Superviv. 3
Ley 2	Política 3	
Potencia 4	Presencia 5	Celeridad 4
Protean 4	Fortaleza 2	Dominación 3
Ofuscación 2		Animalismo 3
Status 4	Recursos 3	Esclavos 5
Aliados 3	Contactos 6	
Concien. 3	Autocont. 2	Coraje 5
Humanidad 6		Voluntad 8

Mientras tanto, uno de los motoristas comentará algo así como «Ha sido el mejor (aquí pon el desafío que sea) que he visto desde que Chiquito Slater le pegó una paliza a Mike Guzmán», momento en el que otro de ellos contestará «¿No lo sabías? Dicen que Guzmán está

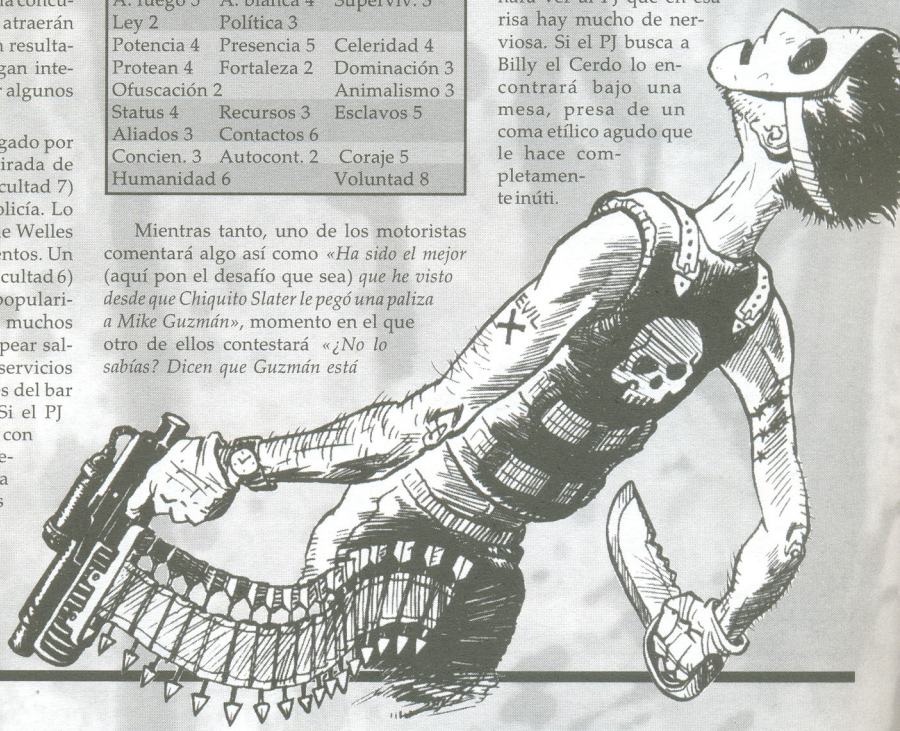
muerto. El y su banda fueron a por Nicey Welles y salieron escaldados. Los que salieron, claro.» En un momento, los Hell Ravens pondrán a su nuevo camarada al corriente del último rumor de los bajos fondos:

Las Serpientes Voladoras, banda de motoristas hispanos dirigida por el notorio Mike Guzmán (QEPD) han desaparecido misteriosamente. Lo último que se supo de ellos es que habían amenazado a Nicey Welles, exigiéndole un tributo («Operaba en su territorio ¿sabes, colega?»).

AMO Malkavian 9ª

Fuerza 4	Carisma 3	Percepción 5
Destreza 3	Manipul. 3	Inteligencia 3
Resist. 3	Apari. 1	Astucia 4
Alerta 3	Liderazgo 4	Esquivar 4
Pelea 3	Callejeo 3	Intimidación 4
Subterf. 3	A. fuego 2	A. blanca 3
Escond. 4	Supervivencia 3	
Ciencias Ocultas 3		
Auspex 4	Ofuscación 4	Protean 3
Presencia 2	Celeridad 2	Potencia 3
Fortaleza 1	Dominación 5	
Status 2	Rebaño 3	Esclavos 3
Concien. 0	Autocont. 0	Coraje 4
Humanidad 0		Voluntad 8

Parece ser que alguien muy poderoso protege a Nicey Welles. Si el PJ ha vencido en el desafío, uno de los motoristas susurrará en tono ominoso: «Esto es muy raro. Billy el Cerdo me ha dicho que encontraron a uno de los Serpientes muerto en la calle. Que no tenía heridas, pero estaba desangrado...». Los demás se reirán de su credulidad y lo imbécil que puede llegar a ser Billy el Cerdo. Una tirada de Percepción + Empatía a dificultad 8 hará ver al PJ que en esa risa hay mucho de nerviosa. Si el PJ busca a Billy el Cerdo lo encontrará bajo una mesa, presa de un coma etílico agudo que le hace completamente inútil.



NICEY WELLES Ghoul de AMO

Fuerza 2	Carisma 1	Percepción 4
Destreza 4	Manip. 4	Inteligencia 3
Resist. 2	Apari. 2	Astucia 4
Actuar 2	Alerta 3	Esquivar 3
Pelea 2	Empatía 3	Callejeo 5
Subterf. 4	Conducir 3	Etiqueta 3
A. fuego 2	A. blanca 2	Seguridad 1
Escond. 3	Ley 3	Lingüística 1
Potencia 3	Fortaleza 2	
Recursos 3	Contactos 8	
Todas las Virtudes a 0		
Humanidad 0	Voluntad 5	

● El PJ con mayor Apariencia entablará conversación con Lisa, una atractiva (Apariencia 4) jovencita que no hace honor a su nombre, vestida con ropa ajustada y una cazadora de motorista. Su charla ofrece algunos datos interesantes:

● Su novio, un mecánico llamado Biff, y ella han asistido a la fiesta con la intención (él) de presentarse a las pruebas de iniciación de los Hell Ravens y (ella) lucirse un poco.

● Lisa vive a alguna distancia de allí, *«y antes era horrible, con esos Serpientes Voladores haciéndole la vida imposible a todo el mundo, pero desde hace un mes ya no se le ve el pelo»*. Vive en Desert Heights, el barrio que hasta hace un mes era el territorio de los Serpientes.

El PJ puede intentar seducir a Lisa, pero si fracasa, ésta armará un escándalo, llamando a gritos a su novio Biff (un energúmeno con Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 4 y Pelea 4), que estará más que deseoso de demostrar lo mucho que quiere a su nena y lo mucho que odia a los moscones de su nena.

En caso de que la fiesta se desmadre excesivamente, o alguno de los PJs entre en Frenesí y no baste con los vigilantes del local, Cody intervendrá para poner orden. Si no es necesario, prefiere no tomar parte en la fiesta. Si se le pregunta por Nicey Welles, reaccionará igual que los empleados del bar: no sabe nada de él aparte de lo anterior, y aunque no ha vuelto a causar problemas no le acaba de caer bien, pero si se guiase por sus preferencias personales (y aquí lanzará una significativa mirada a los PJs) el «Perro Negro» estaría mucho menos concurrido.

WARREN Ventrue 8ª

Fuerza 3	Carisma 4	Percepción 3
Destreza 5	Manipul. 5	Inteligencia 4
Resist. 4	Apari. 4	Astucia 4
Actuar 3	Alerta 2	Empatía 4
Intimi. 3	Mando 4	Subter. 3
Conducir 2	Etiqueta 5	A. blanca 3
Buroc. 5	Finanzas 5	Política 4
Lenguas 3	Opera 5	Teatro 4
Domin. 5	Fortaleza 4	Presencia 5
Auspex 2	Celeridad 2	Potencia 3
Protean 2	Ofuscación 1	
Recursos 4	Status 5	Esclavos 7
Contactos 8		
Concien. 2	Autocont. 4	Coraje 3
Humanidad 5	Voluntad 6	

Toda esta escena está pensada para que los jugadores se diviertan relacionándose con los parroquianos. El Narrador puede acortar o alargar la acción cuanto desee (una pelea generalizada, proteger a Emilio de un Hell Raven camorrista, seducir más profundamente a Lisa, explorar el local, un combate con navajas en el foso, la aparición del agente Clayton con la policía, someterse al rito de iniciación de los Hell Ravens... etc.)

Una noche en la Ópera

El Príncipe de Houston es Warren, un Ventrue de 8ª Generación. A pesar de su Clan, el Príncipe se comporta como un Toreador, siguiendo una política centrada en la satisfacción de sus placeres y caprichos, de forma totalmente hedonista.

Si los PJs quieren recurrir a él, podrán encontrarlo en el Teatro de la Ópera de Houston, asistiendo al estreno de «El Holandés Errante». Este refinado Ventrue disfruta de su propio palco, y acceder al mismo no será fácil: dos Ghouls armados con subfusiles Ingram MAC-10 ocultos bajo sus chaquetas vigilan la puerta. Cualquier acción contra ellos violará las leyes del Eliseo.

BERENICE Ventrue 9ª

Fuerza 3	Carisma 4	Percepción 3
Destreza 4	Manipul. 5	Inteligencia 3
Resist. 3	Apari. 5	Astucia 4
Actuar 5	Alerta 1	Pelea 1
Esquivar 3	Empatía 4	Callejeo 2
Subter. 3	Conducir 2	Etiqueta 3
Cantar 3	Teatro 3	Lenguas 1
Esconderse 2		
Domin. 4	Fortaleza 3	Presencia 4
Auspex 4	Celeridad 1	Potencia 2
Ocultarse 2		
Mentor 5	Status 2	Recursos 3
Esclavos 3	Rebaño 3	Contactos 4
Concien. 3	Autocont. 3	Coraje 2
Humanidad 6	Voluntad 7	

Los PJS deberán recurrir a tácticas más sutiles. Si finalmente logran entrar en el palco, encontrarán al Príncipe rodeado de hermosas jovencitas y algunos vampiros de confianza. Parece hechizado por la música, y cualquiera de los PJs que sea tan grosero como para interrumpir la magia del momento tiene garantizada la cólera de Warren, así como el ridículo ante los miembros del Clan Toreador. Si, a pesar de todo, los PJs consiguen iniciar una conversación con Warren, éste le prestará escasa atención: «Dejad los asuntos del ganado en manos del ganado». En caso de que el grupo le haga participe de sus sospechas de que un vampiro está involucrado en el asunto, se removerá en su butaca, abandonando su pose lánguida y adoptando una actitud mucho más atenta. Una tirada con éxito de Percepción + Empatía (dificultad 6) permitirá constatar que está nervioso e incómodo: «Haced lo que queráis», dirá, «sólo os pido discreción». Warren reaccionará con brusquedad si los PJs le piden más ayuda, ordenándoles que se retiren de su presencia.

Cuando los PJs salgan del palco, una de las jóvenes abandonará a Warren para seguirles. Se trata de Berenice, la bella e intrigante Neonata del Príncipe. Se dirigirá al más atractivo y/o elegante de los PJs, proponiéndole una «charla privada» al abrigo de miradas indiscretas. Aunque Berenice no es más que una seductora aficionada a las conspiraciones y no tiene ninguna relación con el caso, el PJ que acceda a compartir sangre con ella se enterará de algunas cosas útiles:

● Warren está asustado por la actividad anárquica: cualquier actividad sospechosa atraerá una Cacería de Sangre.

● Tybalt, Antiguo del Clan Toreador, está propiciando un ambiente de «caza de brujas» rayano en la paranoia, con la intención de socavar los apoyos de Warren y exterminar a sus posibles rivales en la carrera por la sucesión.

● La situación ha empeorado con el descubrimiento de algunos cadáveres desangrados en los barrios bajos de la ciudad. Warren ha conseguido mantener a la policía alejada del asunto, pero quiere averiguar quién es el Vampiro que ha perdido el control.

● Warren es débil. Un grupo de Vástagos decididos, unidos bajo el mando de un líder energético (Berenice, obviamente) y dispuesto a recompensar a sus amigos sería capaz de hacerse con el poder en Houston...

Ni Warren ni Berenice saben nada de los inmigrantes. Están sumidos en sus juegos de poder, y no intervendrán de ningún modo, excepto declarando una Cacería de Sangre en caso de violación de La Mascarada.

Una habitación con vistas

Los PJs pueden intentar descubrir el escondite de Nicey Welles recurriendo a su Callejeo, Investigación o Contactos. El Narrador debería primar la iniciativa y creatividad de los jugadores (un PX extra al acabar la sesión para el que haya sugerido la forma de averiguarlo). Un resultado de fracaso hará que, a elección del Narrador:

A) Welles descubra que es perseguido por los PJs y se oculte junto a su amo, alertándole del peligro.

B) el agente Clayton tome a los PJs por mafiosos e intente detenerlos en su refugio con la colaboración de un equipo SWAT.

En caso de que los PJs consigan enconstrar el domicilio de Nicey, verán que se trata de un ático de lujo situado en la zona más cara de Houston.

El ático está registrado a nombre de un tal Rick Masters, agente artístico (la nueva falsa identidad de Nicey). Los PJs que interroguen al portero del edificio incurrirán en sus sospechas a menos que pasen con éxito una tirada de Manipulación + Subterfugio a dificultad 7 (variable según la Apariencia del PJ y la interpretación del jugador). Si no pasan la tirada, el portero se negará a dar

información, y si fracasan, avisará a los guardias de seguridad, que intervendrán de inmediato. Otras opciones son el soborno, la intimidación, o las Disciplinas de Dominación o Auspex. De cualquier modo, los PJs pueden conseguir estos datos:

A) El «señor Masters» es nuevo en el edificio: alquiló el ático (a través de una agencia) hace dos meses. Vive solo, aunque recibe frecuentes visitas femeninas.

B) Los horarios de Masters son de lo más irregular, cosa que no es muy sorprendente en alguien dedicado al negocio del espectáculo: sale todas las noches, no vuelve hasta el amanecer y duerme durante el día.

C) Parece sobrarle el dinero: además de su ropa cara y las abundantes joyas, las despampanantes «modelos» que acuden a su casa y el lujoso deportivo del garaje, sus propinas al servicio de seguridad son principescas, y los más refinados restaurantes le sirven la comida a domicilio. El portero sospecha que está metido en asuntos de droga: «las estrellas, ya se sabe...»

D) Los PJs no son los únicos interesados en Masters: el portero ha visto a un hombre de aspecto misterioso («parece de la CIA o algo así, con el traje y las gafas oscuras»), con un enorme Cadillac negro estacionado frente al

edificio en un par de ocasiones. Se trata de Russell Clayton, que intenta hacer que Welles se asuste y cometa algún error.

E) Ni el el portero de noche ni el del turno de día tienen copia de la llave del ático. El señor Masters hizo instalar una puerta blindada de máxima seguridad, con cerradura electrónica y alarma.

Será necesario sacar 3 éxitos (no acumulables) en una tirada de Destreza + Seguridad a dificultad 8 para forzar la cerradura, o de Inteligencia + Ordenadores a dificultad 7 para averiguar su combinación (en ambos casos, los PJs deberán disponer del equipo adecuado). Si el resultado es de fracaso, sonará una alarma en la Oficina de Seguridad del edificio, situada en la planta baja, los ascensores quedarán bloqueados, y tres guardias privados (estadísticas de agentes de la Policía, armados con porra y revólver calibre .38) llegarán al ático en dos minutos. Los PJs amantes del riesgo pueden salir por una de las ventanas del edificio e intentar escalar por su fachada hasta la terraza de Welles.

La decoración del ático es sobrecargada y hortera, con una cama de agua, jacuzzi, luces estroboscópicas y un mastodóntico equipo musical en la misma habitación. Los muebles están desordenados, y hay platos rotos con restos de comida esparcidos por el salón. Una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 6 permitirá descubrir rastros de polvo blanco (cocaína de gran calidad) entre la multitud de vasos y botellas. Evidentemente, alguien ha disfrutado de una fiesta salvaje.

Y tan salvaje. Un pie asoma por el borde del jacuzzi. Pegado al mismo, y bajo el agua, está el cadáver desnudo de una mujer joven, que debió haber sido bastante guapa antes de que alguien le deshiciese la cara a mordiscos. El cuerpo está cubierto de laceraciones y golpes, como si hubiese sufrido una tortura brutal. La sangre de las heridas se ha mezclado con el agua, y los PJs hambrientos deberán pasar una tirada de Conciencia a dificultad 6 para no caer en Frenesí. Quien falle saldrá aullando por los pasillos del edificio, golpeando todas las puertas y atacando a cualquier persona que encuentre, con la consiguiente alarma de los vecinos y la intervención de los guardias.

El cadáver es el de una prostituta llamada Evelyn Hatch, como podrá comprobar quien registre su bolso, tirado con el resto de sus ropas en un rincón de la estancia. Evidentemente, a Welles se le ha ido la mano en uno de sus juegos. Hay salpicaduras de sangre por toda la estancia, y las sábanas de la cama están desgarradas y ensangrentadas.

Pasando una tirada de Percepción + Seguridad a dificultad 7, los PJs descubrirán una pequeña caja fuerte oculta, tan difícil de abrir como la puerta del ático, y con la misma alarma. En su interior hay 25.000\$ en billetes usados de 100\$, una bolsita llena de cocaína, diversas pastillitas de colores (la droga de diseño que más le guste consumir al PJ vicioso de turno), un subfusil UZI

con tres cargadores y un sobre de color marrón con unas 20 fotografías Polaroid de Welles entregado a sus perversiones con varias niñas. Las fotos son tan repugnantes, violentas y detalladas, que los PJs que las vean y tengan una Humanidad superior a 6 deberán gastar un punto de Voluntad o pasar una tirada de Autocontrol a dificultad 6 para no entrar en Frenesí. El PJ que pase Percepción + Investigación a dificultad 7 se dará cuenta de que:

a) Las fotos parecen haber sido tomadas en una fábrica, almacén o local por el estilo.

b) Las niñas que aparecen en las fotos son todas de aspecto hispano.

c) La luz de las fotografías es siempre artificial, no diurna.

La última Serpiente Voladora

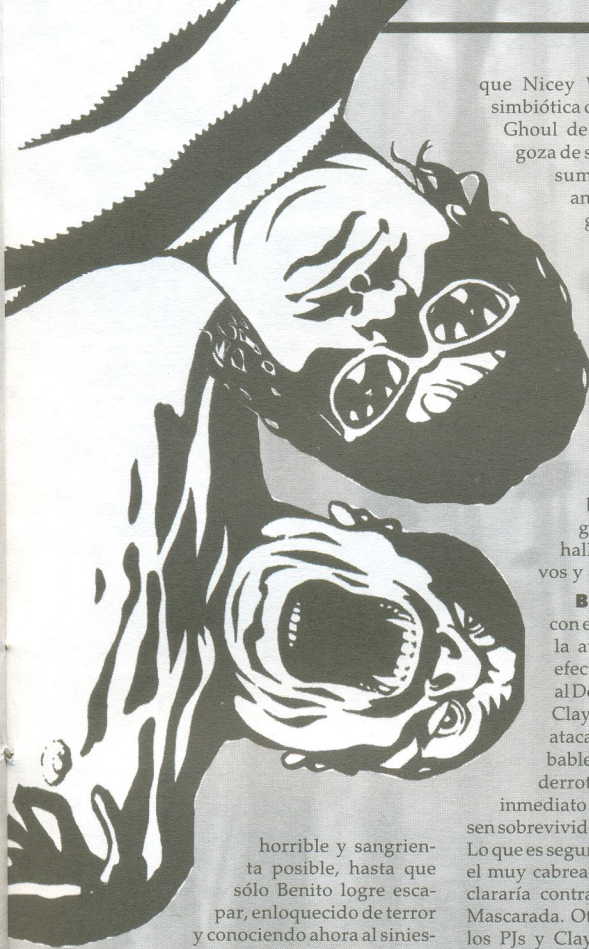
«Desert Heights» es el sarcástico apodo con el que sus habitantes llaman al decadente barrio al sur de la ciudad. Emilio informará a los PJs de que el barrio era hasta hace poco el feudo inviolable de Mike Guzmán y su banda, misteriosamente desaparecida. Sólo uno de los miembros de la banda, Benito Ramos, ha sido visto últimamente, y se comportaba «de un modo muy extraño».

Tras un poco de labor investigadora, el grupo encontrará a Benito Ramos oculto en un mísero cuartucho del hotel más asqueroso de la zona. Benito parece haber perdido la razón, y se ha rodeado de ajos, cirios, agua bendita y demás parafernalia antivampiros típica de las películas. Hará frente a los PJs con un crucifijo y una estaca en las manos, musitando letanías incomprensibles en español. Los PJs deberán recurrir a todas sus habilidades (Empatía, Subterfugio o Ciencias Ocultas) para convencer a Benito de que NO son vampiros. Un fracaso provocaría un ataque desesperado, estaba en ristre.

Si los PJs consiguen convencer a Benito Ramos de que no son vampiros y puede bajar la guardia, éste les contará su historia: la banda de Las Serpientes Voladoras cobraba un porcentaje sobre todos los negocios ilegales en su territorio. Al descubrir que Welles operaba en una fábrica abandonada cerca de Desert Heights, le hicieron saber sus exigencias. Welles se partió de risa en la cara de Mike Guzmán, el jefe de Las Serpientes, y lo tiró al suelo de un empujón, aconsejando a los pandilleros que no se metiesen en líos. Furioso y humillado, Guzmán organizó una expedición de castigo para aquella misma noche. Sólo Benito sobrevivió al horror que aguardaba en la fábrica...

En esta escena, el Narrador puede recurrir a la técnica del *flashback*: los jugadores abandonarán por el momento sus papeles de vampiros y se convertirán en Mike Guzmán, Benito Ramos y el resto de su banda. De esta forma, el Narrador puede describir cómo los tritura un grupo de Malkavian ocultos en la fábrica. El resultado está decidido de antemano: los pandilleros caerán uno a uno, de la forma más





horrible y sangrienta posible, hasta que sólo Benito logre escapar, enloquecido de terror y conociendo ahora al siniestro patrón de Nicey Welles...

El *flashback* deberá tener la atmósfera de las películas de serie B estilo «Viernes 13», comenzando con la llegada de la banda a la vieja fábrica abandonada, con ganas de juerga y dispuestos a pasar un buen rato tras apalear a Nicey Welles (incluso llevan bebida y unas cuantas amigas), para ir acumulando detalles ominosos (la misteriosa desaparición de uno de los motoristas, ruidos y risitas desde las sombras, alguna de las chicas que reprime un escalofrío y dice «Oh, Mike, esto no me gusta nada», el descubrimiento de un cadáver desangrado, etc...) y acabar con la matanza de Las Serpientes Voladoras a manos de Welles y sus nuevos amigos. Este *flashback* no es imprescindible: el Narrador puede, sencillamente, hacer que Benito cuente lo sucedido a los PJs.

Benito plantea un problema a los PJs: un mortal que ha visto en acción a los vampiros. Si Warren se enterase de esto podría culpar a los PJs de una violación de la Mascarada, al no haber acabado con tan molesto testigo. Por otra parte, liquidarle fríamente provocaría una pérdida de Humanidad.

Duelo final

Los PJs han conseguido averiguar que un grupo de vampiros enloquecidos tiene su guarida en una fábrica abandonada en las cercanías de Desert Heights, y

que Nicey Welles tiene una relación simbiótica con ellos: se ha convertido en Ghoul de Amo, el jefe del grupo, y goza de su protección a cambio de un suministro regular de presas anónimas, los inmigrantes ilegales que traslada ocasionalmente. Aunque al principio Welles tenía mucho cuidado, la codicia y sus propios vicios le han hecho perder el control.

Ahora, el grupo tiene varias opciones:

A) Pueden quemar la fábrica, destruyendo a los vampiros y a su ayudante Nicey Welles. El problema es que varios inmigrantes, entre los que puede hallarse Luis, están todavía vivos y encerrados allí.

B) Si los PJs han contactado con el agente Clayton a lo largo de la aventura, puede ocurrírseles efectuar una denuncia anónima al Departamento de Inmigración. Clayton y un grupo de SWATs atacarían la fábrica. En el improbable caso de que consiguiesen derrotar a Amo, deportarían de inmediato a los inmigrantes que hubiesen sobrevivido, el pequeño Luis entre ellos. Lo que es seguro es la Cacería de Sangre que el muy cabreado Príncipe de Houston declararía contra los PJs por haber roto la Mascarada. Otra variante del tema es que los PJs y Clayton se alíen para atacar la fábrica juntos.

C) Y queda también el camino heroico: enfrentarse a un Ancilla Malkavian en su propio terreno, acabar con él y con su estirpe y rescatar a los inmigrantes. La distribución exacta del espacio en la fábrica abandonada es lo de menos: el Narrador puede dibujar él mismo un mapa. Lo importante es crear la necesaria atmósfera de misterio, peligro y terror que se desprende de las viejas estructuras.

Las fuerzas a las que se enfrentan los PJs, aparte de Nicey Welles y sus dos ayudantes humanos, son las de Amo, un Malkavian de la 9ª Generación, totalmente dominado por la Bestia, y su progenie, tres vampiros más dispuestos a todo lo que les ordene su Mentor. Este grupo de Malkavians ha derrochado el retorcido sentido del humor propio de su Clan, colocando diversas trampas por toda la zona (sé creativo).

Epílogo, y algunas ideas

Si los PJs consiguen liberar a Luis y entregarlo sano y salvo a su familia, habrán tenido éxito en la aventura (un PX más a cada uno).

Si han exterminado a Amo y su progenie, poniendo fin a sus espantosas prácti-



cas,
su Humanidad subirá un punto, y otro más si consiguieron ver las fotos de Nicey Welles y han acabado también con él.

La comunidad hispana de Houston estará enormemente agradecida a los PJs, por lo que se les añadirá un punto más en Contactos y Aliados.

Si el agente Clayton ha sobrevivido, empezará a hacerse preguntas sobre la auténtica naturaleza de los personajes, pudiendo convertirse con el tiempo en un importante aliado, o quizá en un peligroso adversario.

En caso de que los PJs hayan mantenido algún tiroteo con la Policía o los SWATs, o hayan puesto en peligro la Mascarada, Warren los llamará inmediatamente a su presencia, haciendo que se sientan bastante incómodos durante un buen rato. La reprimenda no pasará de allí si el Príncipe sabe que han eliminado al responsable de las misteriosas muertes de los bajos fondos, y es incluso posible que la Posición de los PJs suba un punto.

Impresionados por su actuación, tanto Cody como Berenice ofrecerán a los PJs un puesto entre sus filas. Si éstos aceptan o no, y lo que ocurra después, puede dar lugar a nuevas aventuras.

La fábrica abandonada parece un refugio ideal para el grupo. ¿Qué tal si se apropian de ella como base de operaciones?

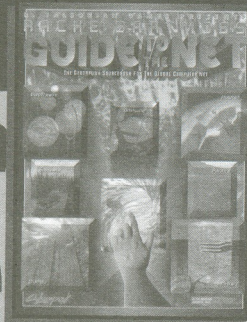
Si Amo (o alguno de su estirpe) ha podido escapar, los PJs tienen un nuevo enemigo, implacable e inhumano. Dar caza a esta criatura por las calles de Houston puede tener muy ocupado al grupo.

Parece ser que Amo actuaba independientemente, ¿pero estamos del todo seguros de eso? Podría no ser más que un peón de alguien más poderoso: quizá el enigmático Toreador Tybalt, o la misma Berenice, en un intento de desprestigiar a Warren. En ese caso, su venganza daría muchos problemas a los PJs...

David Alabort

NOVEDADES

octubre - noviembre



Guía de la Red

3250 Ptas • 152 páginas • CP115
Promo: Marcapáginas.

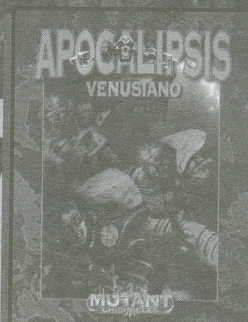
La red es un mundo aparte. Un mundo sin fronteras conocidas. Un mundo donde se puede hacer de todo, desde comprar helados hasta hacer el amor. En esta guía no te damos las claves para esto último pero sí te enseñamos otras cosas.



Tarotium

2525 Ptas • 80 páginas • KT207
Promo: Marcapáginas

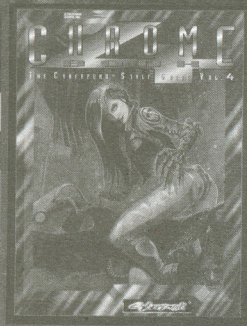
Es una serie de aventuras que trasladan a los personajes desde Londres hasta el Infierno. En esta campaña se nos cuenta la historia de la Tarótica, una baraja mágica de cartas creada para manipular la ilusión y alterar nuestra realidad.



Apocalipsis Venusiano

2750 • 120 páginas • MC304
Promo: Marcapáginas

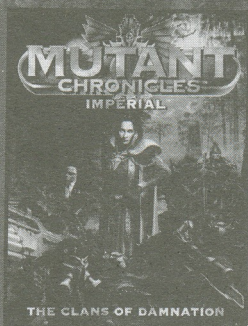
Una cucharada de lodo es capaz de echar a perder un barril del mejor vino. Entra en esta espectacular campaña que tiene a Venus como escenario de fondo y las casas de Bauhaus y Capitol como intérpretes principales.



Chromebook IV

1995 Ptas • 80 páginas • CP116
Promo: Marcapáginas

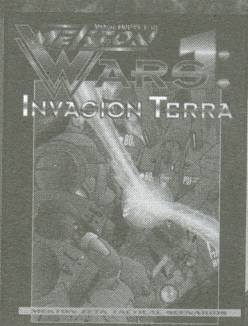
La cuarta entrega ya de estos magníficos suplementos donde se describen con todo lujo de detalles los "complementos" necesarios para sobrevivir en el mundo del mañana. Un mundo lleno de tecnología y muerte.



Guía Imperial

2250 Ptas • 80 páginas • MC305
Promo: Marcapáginas

La guía Imperial nos permite adentrarnos en lo más profundo de esta orgullosa y combativa corporación. Desde la estructura de sus clanes, a la descripción de su potente máquina de guerra y sus fuerzas especiales.



Invasión Terra

2350 Ptas • 96 páginas • MK404
Promo: Marcapáginas

Invasión Terra es el primero de una serie de libros acerca de las guerras Mekton. Este está dedicado a la historia de la Guerra Terrana-Imperial, y describe 31 batallas. Cada escenario es fiel al vertiginoso ritmo de Mekton Z.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

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.

DISTRIBUIDOR AGENTE

Utecs 91, 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel Fax: (91) 388 91 40 pschob@distriagen.es
Cabrero, 95, 08029 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405 33 65 Tel Fax: (93) 322 66 91 dmb@distriagen.es

La concubina imperial

000T 2X0T0DNU 100T2XU3TNY

M Ó D U L O

Éste es un módulo para *Mago: La Ascensión* que introduce a los personajes en una de las intrigas de Lo Pan, un barabbi antaño miembro de la Hermandad Akáshica cuyo Laberinto tiene su aspecto terrenal en Chicago. No debería haber más de cinco o seis magos en la cábala, y es necesario que al menos uno pertenezca a la Hermandad, a fin de captar tanto su interés, como su sentido del honor.

Preludio

Chinatown. Uno de los peores barrios de Chicago; y tan sólo unas calles más allá, el Aeropuerto Merrill C. Meights; los personajes se encuentran en el aeropuerto por algún motivo que queda a discreción del Narrador: la llegada de un amigo, un familiar, la despedida de un amor, cualquier cosa. Deja caer que se dice que en Chinatown han desaparecido tres jóvenes en el último mes, algo común en Chicago, pero raro en tan poco tiempo en ese barrio.

Como sea, los personajes deberían estar en el aeropuerto entre las 10 y las 10:30 de la mañana; en ese momento, junto al vuelo en que están interesados los personajes, se anuncia la llegada de un avión proveniente de Hong Kong. El público se dirige hacia las puertas de embarque y desembarque, y por un momento, es difícil librarse de la marea humana.

Aunque lo más probable es que los personajes no se den cuenta ahora, en el avión viaja también Henry Chang, profesor de arqueología de ascendencia china en la Universidad de Chicago, que vuelve con un manuscrito único y muy interesante llamado "*El Enigma del Cuatro*" (ver más abajo, "*Los enviaré al infierno para ser despellejados vivos...*").

Después, cuatro hombres pasan junto a los personajes transportando una pesada caja de madera, de unos dos metros de largo por uno de alto y uno de ancho; justo junto a uno de los magos, el Akáshico si es posible, uno de los obreros resbala o tropieza y, muy a su pesar, deja caer la caja encima del pie del personaje. Sigue la confusión, ya que ninguno de los obreros habla inglés, y la caja resulta ser muy pesada. Es más, con el golpe se ha abierto uno de los laterales, y de su interior cae lo que parece ser un cuerpo humano envuelto en una tela blanca.

Inmediatamente, alguien grita, posiblemente alguna turista histérica, y se forma un tumulto; los obreros se ponen bastante nerviosos, pero en cuanto llega alguien que hable cantonés, afirman que no se trata de ningún cadáver. Es de esperar que para entonces alguno de los personajes haya desenvuelto el supuesto cuerpo (si no, haz que "misteriosamente" toque el pie del personaje más cercano). Pronto se calma el tumulto; no se trata de un cadáver, sino de una estatua de madera y manos y cabeza de porcelana, una especie de muñeca a tamaño natural (incluso con pelo humano y perfectos ojos de vidrio) que representa a una dama vestida con ropajes chinos muy, muy antiguos. La caja tiene una dirección en inglés (una calle de Chinatown), e ideogramas en chino (cantonés) que parecen tener el efecto de alejar a todos los chinos de la escena... (lo que pone en los ideogramas es sencillo: "Propiedad de Lo Pan". Por si a alguien le preocupa, la muñeca no es mágica en sí, aunque parece estar bendita de alguna forma...

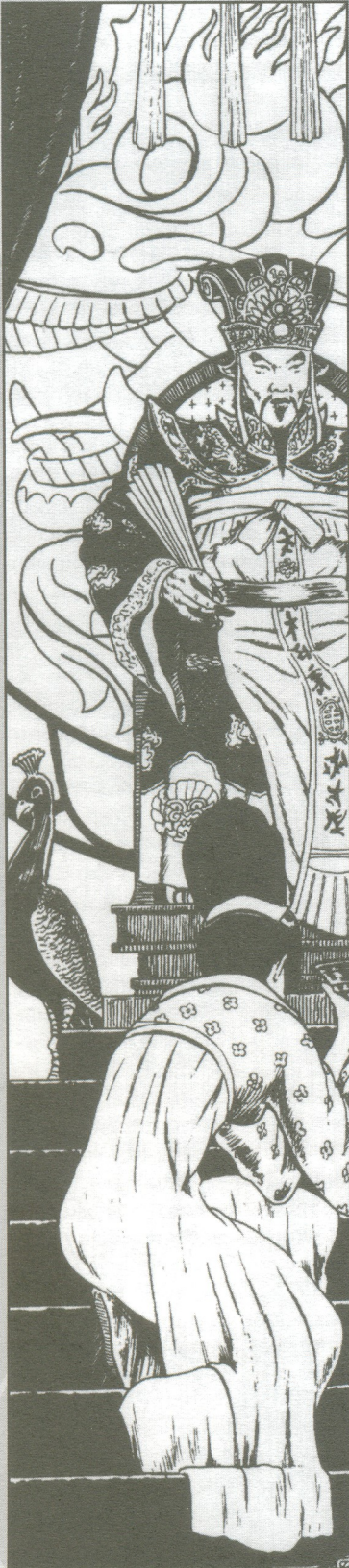
Lo que ha ocurrido antes

Lo Pan ha descubierto la receta para la inmortalidad, o al menos, así lo cree: gracias a sus estudios descubrió la localización de la tumba de una de las concubinas del mítico primer emperador de China, y utilizó sus contactos internacionales para saquearla y traer su cuerpo, si ello era posible. De ella se decía que había descubierto el enigma del número cuatro (que en cantonés suena igual que la palabra "muerte", *sei*), y que gracias a ello, había alcanzado gran poder místico; el emperador, aterrado, la había hecho emparedar viva en una tumba por mie-

do a perder su reino a sus manos. Él murió poco después, sin embargo.

Lo Pan dedujo que la concubina le había maldecido gracias al poder del número cuatro, y que si pudiera acceder a ella, casarse con ella y sacrificarla... Dispuesto a todo, Lo Pan desempolvó un antiguo ritual, llamado de las Cuatro Esposas, y se preparó para tomar como cuarta a la mítica concubina Lo Miei (a las otras tres ya las tiene encerradas e hipnotizadas, son las chicas que han ido desapareciendo). Cuando los agentes de Lo Pan enviados a China, miembros del Wing Kong, abrieron la tumba de Lo Miei, no la encontraron viva como esperaba el Demonio de Jade, sino que en su féretro había simplemente una estatua simbólica... estatua que Lo Pan mandó traer inmediatamente.





Y es en este momento cuando se cruzan los personajes; Lo Mie, que está viva aunque no como esperaba el Demonio de Jade, se encuentra consciente en el cuerpo de la muñeca fúnebre, y no tiene intención de someterse a los dictados de nadie. Es por ello que se toma muchas molestias para que uno de los magos la toque; planea usar a la cábala como cabezas de turco y deshacerse de Lo Pan, o de quien la haya sacado de su tumba (de la que no podía salir por sí misma) para luego dedicarse a imponer el terror. Cuando descubra que la han traído a un lugar que parece sacado de su China, su alegría no puede ser mayor...

"Los enviaré al infierno para ser despellejados vivos..."

Deja que los personajes se confíen y olviden la estatua por unos días (por supuesto, si se dedican a meter las narices en lo que no les importa llévalas directamente ante Lo Pan). Lo Pan descubre que la concubina sigue viva, y está dispuesto a efectuar la ceremonia que le casará con ella, aunque sea en forma de muñeca; en el momento cumbre ella se materializa y le comunica que todos sus intentos son vanos, ya que seres impuros han tocado este receptáculo de su espíritu, su efígie fúnebre. El barabbi entra en cólera, por supuesto, y manda a sus esbirros para capturar a los personajes y llevarlos a su presencia, en el Laberinto de las Puertas de Ébano.

Haz que la lucha sea terrible; los miembros del Wing Kong no son muy poderosos por separado, pero atacan en grupo y bien coordinados, aparte de que suelen llevar unos dos o tres esbirros por cabeza. Lo Pan está dispuesto a invertir cualquier esfuerzo en la captura de los impuros, y si la cosa se pone mal aparecerá en persona. No tiene intención de matar a los personajes, sino de sacrificarlos para aplacar a los poderes oscuros que vigilan sus pasos, mucho más desde que comenzó a realizar el Ritual de las Cuatro Esposas.

El Laberinto de Lo Pan es un castillo medieval chino situado en medio de un verdadero laberinto de arbustos que no pueden ser cortados, quemados ni sobrevolados. Es una fortaleza de maldad en medio del corazón de Chicago. Y allí son llevados los personajes, directamente a hablar con él.

El maestro Nefando no tiene interés en los personajes salvo para sacrificarlos, pero la presencia de un miembro

de la Hermandad le hace reflexionar; al fin y al cabo, tiene miedo a morir y condenarse, y el encontrarse cara a cara con un antiguo miembro de su Tradición le hace tener pensamientos extraños a los que ya no está acostumbrado.

La clave se la da entonces Lo Mie; sin el conocimiento de Lo Pan, en el avión en que llegó la muñeca vino también un profesor de la Universidad de Chicago que trajo consigo el único ejemplar que queda de *El Libro del Enigma del Cuatro*, una obra poética que debería haber sido emparedada con ella, pero que fue robada por uno de los magos del emperador. Si los impuros recuperaran el libro, quizá sus versos puedan borrar la mancha que han dejado en la esencia de la muñeca fúnebre. Si así fuera, Lo Pan no tendría que sacrificarlos y enviarlos al infierno para ser despellejados vivos....

El Libro del Enigma del Cuatro

Y he aquí que los personajes se enfrentan a un dilema; ir a por el libro, o negarse a ceder a las demandas de un barabbi... Suponiendo que quieran seguir vivos, he aquí que acceder a Henry Chang es increíblemente fácil. Chang es un hombre confiado debido a su educación occidental, y no cree en ninguna de las horribles leyendas que se cuentan sobre el perdido libro de la concubina Lo. No accederá a venderlo, dado que su valor es incalculable, pero los jugadores deberían poder quitárselo (ya que copiarlo es inútil); pueden drogarle, dejarlo inconsciente, o incluso llevarlo ante Lo Pan. En cuanto al libro en sí, es pequeño, con páginas de papel de seda, y para cualquiera que sepa chino antiguo, legible. Para un hablante de cantónés moderno una mínima ojeada debería bastar para hacerle desistir. Se diría que los mismos caracteres giran en la página, dispuestos a sacarle los ojos al incauto...

(El Libro es, en verdad, un compendio de magia de los Nefandos. En él se encuentran varias horribles recetas. Si alguno de los personajes insiste de veras en leerlo, menciona que Lo Pan les está esperando... y los expertos en chino antiguo no son comunes).

El Sacrificio de los Muñecos

Si todo ha ido conforme a los planes de la concubina, ahora los personajes deberían estar ante Lo Pan con el *Libro del Enigma del Cuatro* en la mano. Ésta es



Wing Kong (miembro medio):

Naturaleza/Comportamiento:
Conformista/Bravucón

Atributos: Físicos: 3/4/4 Sociales: 3/2/2 Mentales: 2/3/3

Habilidades: Talentos y Técnicas, entre 2-4, normalmente Pelea, Armas Cuerpo a Cuerpo, Armas de Fuego, Seguridad, Callejeo... Conocimientos: 1-3, Ocultismo, Leyes, Cultura y Sociedad

Esferas: De 0 a 6 puntos en varias Esferas, normalmente Fuerzas, Cardinal y Correspondencia

Fuerza de Voluntad: 3-5 **Areté:** 0-3 **Quintaesencia:** 4 **Paradoja:** 3

la oportunidad que Lo Mieí estaba esperando; ante el Libro, su Poder espiritual se dobla; si consigue cogerlo se triplica. Al llegar los personajes, procederá a introducirse en la muñeca y esperará el momento adecuado para atacar a Lo Pan... o a los magos.

Congratulándose de su plan, Lo Pan manda a sus esbirros que traigan a sus otras tres futuras esposas, e invitará a los jugadores (no aceptando un no por respuesta) a que se queden a su lado. Acto seguido, comenzará el Ritual de las Cuatro Esposas (un ritual de Cardinal 5, Tiempo 5, Entropía 4, Vida 3 y Mente 3 cuyo foco es el sacrificio, una por una, de cuatro mujeres a las que el celebrante se haya unido en matrimonio. El efecto del ritual no es la inmortalidad, sino un envejecimiento retardado, a un ritmo de 1 año por cada cincuenta. Con el poder adicional de Lo Mieí, sin embargo, Lo Pan espera volver realmente inmortal).

Una tras otra se irá derramando la sangre de las novias del Demonio de Jade. Cuando la tercera haya caído, la concubina entrará en acción. Animará a

la muñeca (con el Hechizo del mismo nombre) e intentará, en primer lugar, apoderarse del libro (que Lo Pan habrá depositado en un altar, custodiado por dos de sus Wing Kong) y, en segundo lugar, matar o incapacitar a Lo Pan por atreverse a usar el poder del cuatro para sus egoístas fines.

Aquí pueden pasar varias cosas: Lo Pan, al darse cuenta de que el ritual ha sido interrumpido, puede limitarse a huir y dejar a los personajes a merced de la enfurecida concubina; también puede ayudarlos, bien guiado por los remordimientos, o por el deseo de hacer que le deban la vida. Lo Mieí, por su parte, desea más que nada el libro, pero puede muy bien decidir que huir es lo más importante. No escapará a la Umbra; sería muy peligroso dejar tanto la efígie como el libro en manos de Lo Pan. Si la muñeca es destruida, por supuesto, Lo Mieí se disipa en la Umbra.

Atando cabos

Según se haya desarrollado la partida, pueden pasar varias cosas:

1) Que Lo Mieí haya huido con *El Libro del Enigma del Cuatro*. Con el libro en sus manos es muy poderosa, y ésta opción puede dar lugar a aventuras muy interesantes.

Lo Mieí

A pesar de que su cuerpo murió hace siglos, Lo Mieí no es un wraith. Se ha mantenido en el mundo gracias a la estatua, y si la efígie es destruida, posiblemente se disuelva o se convierta en algún tipo de Perdición. Su aspecto es el de una dama de la corte Chou, bien vestida, pero de ojos totalmente fríos y carentes de cualquier sentimiento positivo.

Fuerza de Voluntad 8, **Rabia** 7, **Gnosis** 7, **Poder** 28

Hechizos:

Aparición, Corrupción, Descargar Llama, Influencia, Materialización, Posesión, Reformación (en su tumba en China) (sólo si la muñeca sigue intacta).

Notas: para animar la muñeca fúnebre, Lo Mieí usa una forma modificada de Posesión (ver página 299 de *Mago*). Sus atributos en esa forma son: Físicos 3/5/5 Sociales: 7/7/4 Mentales 7/7/7 Esquivar 4, Pelea 4. Tiene 7 Niveles de Salud. El coste en poder de esta forma de Posesión es 24.



Lo Pan

Naturaleza/Comportamiento:
Mártir/Confabulador

Atributos: Físicos: 4/4/4 Sociales: 5/6/2 Mentales: 5/6/4

Habilidades: De 3 a 5 en la mayoría de las Habilidades básicas. 5 en Do. 6 en Cultura y Sociedad, Documentación, Meditación y Ocultismo.

Trasfondos: Aliados 8, Arcano 6, Avatar 7, Biblioteca 20, Destino 7, Influencia 6, Sueño 5

Esferas: Tiempo: 2; Espíritu, Materia: 3; Cardinal, Correspondencia, Mente, Fuerzas: 4; Entropía, Vida: 5

Fuerza de Voluntad 10, **Areté** 8, **Quintaesencia** 12, **Paradoja** 8

2) Que los personajes (con o sin ayuda de Lo Pan) la hayan forzado a disiparse. Lo Mieí vuelve gritando a su tumba en China, donde le espera su tormento eterno. Este final es bueno, si no fuera porque los personajes están en manos de Lo Pan...

3) Que Lo Pan haya huido, y Lo Mieí haya decidido (y conseguido, por supuesto) poseer a uno de los personajes jugadores. Sería mejor no pensar en ello...

4) Tablas: Lo Mieí huye sin el libro, que de Lo Pan procede a destruir sin más contemplaciones. (Consulta el final 2).

Personajes

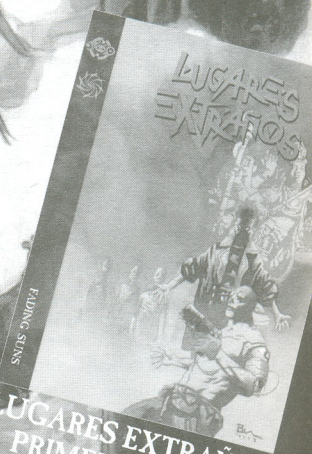
Tanto Lo Pan como sus secuaces y su Laberinto están descritos con todo lujo de detalles en *El Libro de las Capillas*. Échale un vistazo, pero aquí tienes al barabbi y un miembro medio del Wing Kong.

FADING SUNS

(Soles Exhaustos)



PANTALLA DEL DJ
SEPTIEMBRE 98



LUGARES EXTRAÑOS
PRIMERA AYUDA
NOVIEMBRE 98

Una civilización antaño gloriosa, comienza a desvanecerse
presa de sus propias intrigas. No hay esperanza.

¿Podrás evitar la hecatombe?

Fading Suns: Mucho más que un juego de ciencia ficción

El Anillo

ΟΟΟΤ ΜΟΛΟΠΙΔΝΟΜΟΟΤΛΚΜΕΥ

M Ó D U L O

El Anillo es una aventura para Phenomena ambientada en la España actual, donde los personajes se verán envueltos en la atmósfera de misterio de una tétrica mansión en la provincia de Toledo, con cierto famoso prestidigitador rondando cerca, y un anillo desaparecido hace mucho tiempo...

Ya estamos otra vez en líos...

Arturo López de Mendoza, un excéntrico millonario, adquirió hace varias semanas cierto misterioso inmueble, fechado a principios de siglo. Una finca en las afueras de Toledo, que se vendió a un precio excepcionalmente bajo. Pronto averiguaría el porqué de la ganga. El caserón parece embrujado debido a los extraños ruidos procedentes de diversos lugares y aposentos del edificio, y las luces se encienden y apagan constantemente. El señor López, aficionado a las ciencias ocultas y al espiritismo, llevó a cabo una sesión con una conocida médium, gracias a la cual averiguaron que la casa estaba habitada por cierto espíritu, no maligno, pero sí muy caprichoso e impredecible. En esa misma sesión, el ser que deambulaba por la mansión dio a la médium, Madame Carmen, cierta pista sobre un cuadro que debía regresar a ese lugar, y se lo comunicó al señor López.

Ni corto ni perezoso, Arturo inició sus pesquisas, y descubrió que el cuadro al que parecía referirse el espíritu era un cuadro titulado *El Anillo*, que curiosamente iba a subastarse en Madrid a la semana siguiente. El lienzo pertenecía a un autor desconocido, y no poseía una gran calidad. Pero en la subasta, sorprendentemente, dos personas pujaron muy fuerte por él. Llegado por la curiosidad, el señor Mendoza entró en la liza como tercer postor, subió a límites inalcanzables la puja y consiguió el cuadro a cambio de un desembolso de treinta y dos millones de pesetas ante el asombro de los asistentes a la subasta. Uno de los otros dos postores, un hombre mayor de pelo canoso con cierto acento centro-europeo, salió despacio de la sala tras la adjudicación del cuadro.

El otro individuo se acercó al finalizar la subasta a Arturo, y le invitó amablemente a deshacerse del cuadro, ya que le traería más mal que bien. Arturo se negó en redondo, y el individuo, un tipo estirado con una afilada perilla, le espetó un contundente "Usted no tiene ni puñetera idea de con qué está tratando", abandonando la sala a su vez, con un gesto ciertamente altivo.

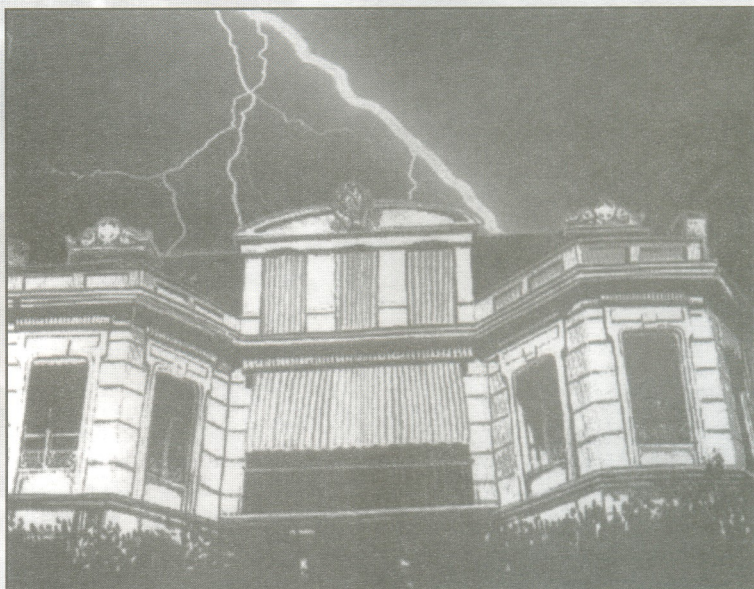
Arturo quiere saber que narices esconde el cuadro. Y no se le ha ocurrido nada mejor que recurrir a los PJs, para que investiguen que hay detrás del cuadro, la casa, y resuelvan el embrollo que parece haberse montado. El DJ puede hacer que Arturo sea un contacto o conocido de uno de los PJs y le pida un favor, o bien les contrate para resolver el misterio. Lo único que les comenta es que ha adquirido un cuadro para una de sus mansiones y que

le gustaría que redactaran un informe artístico e histórico sobre su nueva adquisición, sobre todo en relación con la casa donde lo ha colocado. Les ofrece una suma de dinero considerable por el informe, por supuesto, para pagar sus desvelos. No comenta una sola palabra sobre el espíritu de la casa, por supuesto, no sea que se le vayan a espantar los investigadores...

¿Qué hay detrás de todo esto?

En efecto, hay mucho más de lo que se podría esperar en un principio. El caserón que adquirió Arturo no es nada más ni menos que una propiedad que ha pertenecido a la familia de Eric Weiss, el verdadero nombre del famosísimo prestidigitador y escapista de principios de siglo Harry Houdini, que compró en una de sus visitas a nuestro país. Houdini era también el propietario de un valiosísimo anillo de oro con un rubí engarzado del que no se separaba nunca, y que a su muerte desapareció. Muchos buscaron el anillo sin éxito. Se rumorea que Houdini dejó un enigma para que el anillo apareciera, pero no se encontró a su fallecimiento en Detroit en 1926.

El enigma a que se refería Houdini era el cuadro *El Anillo*, que él mismo pintó. Fue robado a su muerte, y ha rondado por diversas colecciones privadas sin mucho éxito por su escasa calidad pictórica. El ladrón chafó a Harry Houdini su último acertijo. Y es





por ello que su espíritu desoyó a su muerte la llamada del Limbo, y decidió reunirse con su anillo, que se esconde en el edificio de Toledo que ahora pertenece al señor López de Mendoza, hasta que su último enigma fuera desenmarañado.

Al grano con el cuadro

El cuadro en sí muestra, con un marcado acento expresionista, una especie de figura escapando de un anillo resplandeciente, en el mejor estilo del propio Houdini. El cuadro está firmado del siguiente modo: "Reyes [rubricado] 6/2/1920". Lo que parece ser un nombre y una fecha es en realidad una indicación hacia un pasaje de la Biblia, que luego veremos qué es lo que dice. El cuadro está enmarcado y forrado por un cartel anunciando una actuación del propio Houdini, con la parte impresa hacia el lado interior del lienzo. Si se rasga este papel, además de descubrir lo que es, se podrá ver en la parte interior de uno de los lados del bastidor del cuadro un nombre escrito: "E. Weiss". Es el verdadero nombre de Harry Houdini, como ya sabemos.

Si llegan a saber el nombre del cuadro ("El Anillo") y averiguan que Eric Weiss era Houdini (húngaro de nacimiento, como podrán comprobar en cualquier enciclopedia), los PJs que tengan conocimientos de Mitos y Leyendas pueden intentar empezar a relacionar factores. Una tirada abierta revelará los siguientes datos (son acumulativos, claro):

- **Fácil:** "Harry Houdini tenía un famoso anillo que desapareció tras su muerte... Curioso, el nombre de este cuadro es *El Anillo*..."

- **Rutina:** "Ese anillo fue escondido por el propio Houdini, a modo de acertijo para generaciones venideras. Nunca más se supo de él. Además, se sabe que dejó pistas clave en cierto lienzo que no se sabe bien donde acabó..."

- **Complicado:** "Se rumoreaba por aquel entonces que ese anillo le concedía parte de su asombrosa habilidad como escapista y prestidigitador."

Sin duda, esto excitará la curiosidad de los PJs, que entenderán que están sobre la pista de un curioso objeto que quizás posea propiedades arcanas.

El caserón de Toledo

Esta impresionante mansión de dos plantas de altos techos, construida en

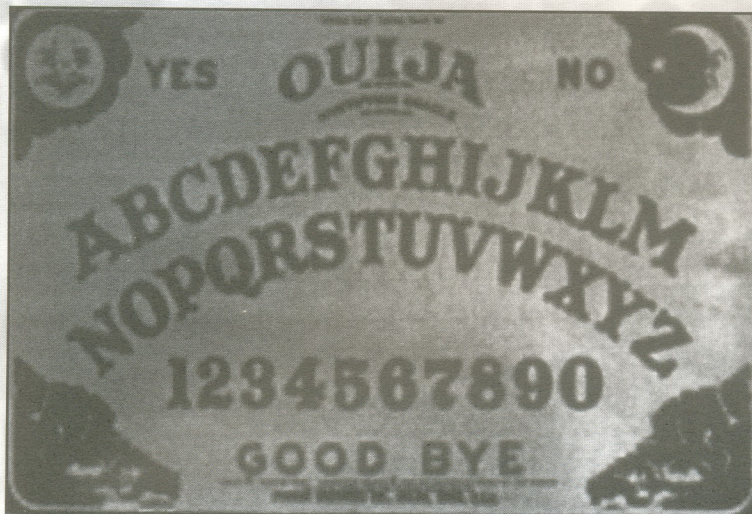
el más puro estilo colonial inglés, está cubierta de polvo y telarañas. La pequeña finca que la rodea también es parte de la propiedad, y posee una verja de unos tres metros de altura rodeando todo el edificio. Los caminos que llegan hasta aquí son de tierra, nada de asfalto.

Como primer problema, la llave de acceso al edificio no es la buena. Arturo les ha dado una llave de otra de sus mansiones, y lo PJs se las tendrán que apañar solitos si quieren entrar en la casa. Una rotura de ventanas o forzar la cerradura son buenas opciones, si bien quizás se arrepientan más tarde de haber reventado la entrada cuando lleguen ciertos indeseables. Hay una puerta trasera bastante más endeble que la sólida puerta doble de la entrada principal, que lleva a las cocinas y aposentos de la servidumbre.

El tiempo en el exterior comienza a empeorar rápidamente. Una furiosa tormenta se desatará, para convertirse en una persistente lluvia que no cesará durante toda la aventura. Los caminos se encenagrarán, y cualquier intento por salir en automóvil del lugar puede convertirse en un automóvil atascado en el barro. Recordemos asimismo que la lluvia puede dañar considerablemente al cuadro y comentémoslo distraídamente a los jugadores con una sonrisa cínica.

El caserón consta de un pasillo amplio que sigue a un hall, con aposentos a izquierda y derecha, y un gran salón con chimenea al fondo. Sobre la chimenea encontrarán el cuadro de Houdini. A ambos lados de la doble puerta que lleva a este salón principal, hay unas escaleras que conducen al piso de arriba, y que nos llevan a un nuevo pasillo con habitaciones a ambos lados, y un nuevo saloncito al fondo, sobre el hall de entrada. Una pequeña puerta al lado de las escaleras en la planta de arriba lleva a unas escalerillas que conducen a una buhardilla sucia y llena de trastos inútiles. La casa, a excepción de la buhardilla y el sótano, ha sido adecentada por un equipo de limpieza contratado por el señor López.

En el interior de la casa, hay una basta instalación eléctrica con cables colgando del techo y bombillas que ha hecho instalar Arturo. El generador de energía eléctrica está apagado, así que deberán encenderlo en el sótano, al cual se accede desde una puertecita a la izquierda de la entrada. El DJ puede



empezar ya a inquietar a los PJs con sonidos ominosos y golpes que proceden no se sabe bien de donde. Luego se descubrirá que vienen de una contraventana mal cerrada. Y luego, con todo bien cerrado, el DJ repite el golpeteo aun más fuerte si cabe. Otros efectos ambientales pueden ser las luces que se creían apagadas, se encienden de nuevo, y las encendidas se apagan solas. ¿Los interruptores pueden estar en mal estado?. El DJ debe sugerir sutilmente en todo momento que todo son imaginaciones de los PJs, que aquí no hay nada raro, para crear el ambiente adecuado. Súbitas bajadas de temperatura en los aposentos, espejos que parecen deformar la imagen y ante los cuales los PJs se quedan estupefactos, bombillas que oscilan en el techo sin la más mínima corriente de aire, ratas y otros bichos inmundos por toda la casa (¡el DJ puede aprovechar ciertas fobias de sus PJs!), el olor a húmedo y cerrado, y de repente... suena un teléfono.

En efecto, Arturo ha instalado una línea telefónica. El aparato está en el primer salón a la derecha desde la puerta principal, debajo de unas sábanas. En la parte dedicada a los postores veremos quién es el que llama.

En la biblioteca de la segunda planta (cómo no), se puede descubrir un pasaje secreto entre dos paredes que lleva a una minúscula habitación, con tres carteles de actuaciones de Houdini en sus paredes: New York, Los Angeles, y Detroit. Debajo de esta última, se esconde una caja fuerte. Esta caja, de excelente manufactura, se probará resistente a todos los in-

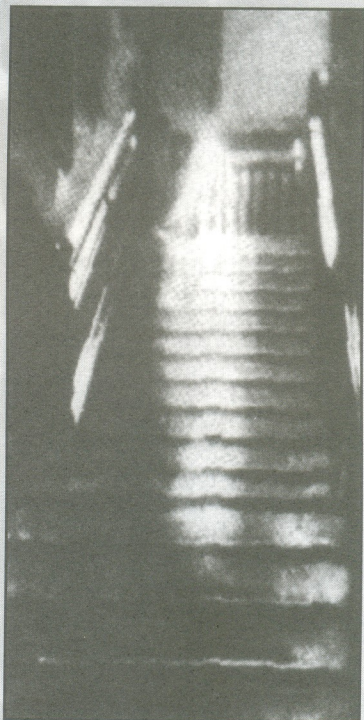
tentos de apertura forzada, ya que fue diseñada por el mismo Houdini, que era probablemente uno de los mejores cerrajeros del mundo. Además, posee un mecanismo que destruirá el contenido de la caja si se abre sin introducir la combinación correcta. La caja fuerte guarda celosamente el anillo de Houdini, que será incinerado si se fuerza la apertura. Una tirada de *Complicado de Mecánica - Cerrajería*, logrará descubrir que la caja fuerte tiene una combinación de tres números. Abrirla requiere un *Formidable de Mecánica - Cerrajería*. Una única rueda de combinaciones de cien muescas y una manija para abrirla es lo que se distingue sobre la caja fuerte, así como una inscripción: "MCMXX", el año de su construcción, que es el mismo que viene en la fecha del cuadro. En la misma biblioteca descubrirán multitud de libros de prestidigitación, magia, historia del ilusionismo, biografías de Houdini y otros magos famosos, bastantes libros sobre religión, y una Biblia, todo en inglés. Además hay otros libros, novelas y ensayos, irrelevantes.

Fijémonos en la firma del supuesto autor del cuadro. En el capítulo 6, versículo 2, del libro de los Reyes de la Biblia, se dice: "...El Templo erigido por el Rey Salomón a Yavé tenía 60 codos de largo, 20 de ancho, y 30 de alto...". Esa es la combinación de la caja fuerte, comenzando a girar hacia la derecha: 60, 20, 30. Es recomendable que el DJ tenga a mano una biblia real para dársela a sus jugadores cuando la soliciten y que ellos mismos descubran el pasaje.

En el saloncito del piso superior se puede descubrir una mesa con una tabla Ouija pirograbada en la misma. Recordemos que Houdini era aficionado a las ciencias ocultas, y esta era la sala que usaban para sus invocaciones cuando realizaban una sesión de espiritismo. Ahora los jugadores pueden utilizarla para comunicarse con el espíritu de Harry Houdini, presente en la casa, con un bono +1 a sus tiradas de Contacto. Houdini se comportará como un bromista caprichoso, pero puede dar alguna ligera pista sobre cómo resolver el enigma si los jugadores se atorán con el cuadro y no descubren su relación con la Biblia. Revelará su identidad sin ningún problema, y procurará reirse un poco de los PJs asustándoles o dando pistas falsas. El típico comportamiento de un espíritu burlón. Incluso puede intentar poseer a algún PJ para llevarle ante la biblia que necesitan para resolver el enigma, que está en la biblioteca.

Si usan la ouija, es recomendable que el DJ haga las veces de espíritu y se represente fielmente la sesión de espiritismo con una ouija real, moviendo el vasito mientras los sufridos jugadores ponen sus dedos encima del mismo. Es un efecto ambiental muy bueno.

En el sótano, hay una pequeña habitación que servía para acumular leña





para la chimenea. En la actualidad, está vacía y llena de ratas y otros animales desagradables. En la buhardilla es posible que los PJs encuentren algún antiguo artefacto de magia o escapismo de los que utilizaba el fabuloso Harry Houdini en sus actuaciones.

¿Qué hay de los postores?

Los otros dos postores entrarán en juego en la partida una vez los jugadores estén ya familiarizados con la mansión. Uno de ellos, el anciano, es uno de los descendientes de Houdini. Es un hombre tranquilo, que intentará recuperar la casa de su familia por las buenas, pagando una buena suma a Arturo López. Por otra parte, el individuo de la perilla es Jorge Sotomayor, un ocultista desequilibrado sin demasiados escrúpulos que ha seguido la pista del cuadro de Houdini durante mucho tiempo, y se le ha escurrido de las manos por la intromisión del señor López. Contratará a un par de tipos duros que lo roben de la mansión. Utilizando poderes adivinatorios cabalistas, ha logrado el número de teléfono del caserón. Llamará al edificio en el momento antes indicado, e intentará iniciar una conversación identificándose como el legítimo propietario de la casa, averiguando lo más posible sobre quién se encuentra en la misma para facilitar la tarea a sus esbirros.

Tras eso, enviará a sus dos hombres hacia allí, en un todoterreno para sorteear los caminos llenos de barro. Los PJs deberán enfrentarse a estos dos tipos, que entrarán en la casa a hurtadillas para llevarse el cuadro, y que se enfrentarán a los PJs con armas de fuego si es necesario. Cuando lleguen allí, cortarán la línea telefónica y si llegan al generador del sótano, lo apagarán, dejando el caserón completamente a oscuras, sólo iluminado por los ocasionales relámpagos de la tormenta. No matarán a nadie si no es necesario, sólo quieren el cuadro, pero van armados y son peligrosos, y responderán con contundencia a cualquier ataque.

Tras el corte de la línea, el teléfono volverá a sonar (para sorpresa de los que hayan descubierto que el teléfono está totalmente inutilizado). Es el espíritu de Houdini, que quiere avisar a los PJs del peligro que corren. Se le escuchará como una voz lejana y profunda, que dirá algo así como: "Hay intrusos en casa, amigos míos. Cuidaos de ellos..."

El señor Houdini ha logrado convencer a López para la adquisición del edificio y el cuadro, a cambio de una suma respetable. Esto no lo saben los jugadores. Realizará una llamada telefónica al edificio, identificándose también como el nuevo propietario del edificio. Evidentemente, por su voz y acento centroeuropeo, no es la

misma persona que ha llamado antes. Contará la historia tranquilamente, y confiará en la buena voluntad de los PJs si es necesario.

¿Y ahora qué?

Tras localizar el anillo y desembarazarse de los hombres de Sotomayor, la aventura se puede dar por concluida. La llegada del señor Houdini y Arturo López a la casa se producirá al poco tiempo, extrañados ante el corte de la línea, y anunciando a los PJs que Houdini es el nuevo dueño del edificio y del cuadro. Esto puede dar lugar a un ataque de paranoia de los jugadores, que les ataquen sin razón al ver que llega más gente...

Esta simple aventura puede dar lugar a otra mucho mayor. El anillo de Houdini en realidad es uno de los legendarios anillos del Rey Salomón, que proporcionan éxito y sabiduría a sus portadores. De estos anillos, uno lo poseía Houdini, otro lo tiene Sotomayor, y el resto están desaparecidos. Los poderes arcanos de cada anillo quedan a discreción del DJ. Muchos ocultistas los persiguen, y las inscripciones en hebreo de los anillos pueden llevar a subsiguientes pistas a lo largo y ancho del planeta. Una gran aventura, sin duda, que podemos aprovechar para futuras partidas de Phenomena.

Enrique Garrido

Perdidos en el mar

ΟΟΟΤ ΔΑΛΟΠΙΟΝΥΜΟΟΤΛΚΙΙΖΗΥ

M Ó D U L O

El Hierofante de Pikarayd, fiel servidor del Caos, ha decidido aumentar su poder y lanzar un ataque al corazón de las Islas de las Ciudades Púrpura. Tras reunir numerosas tropas de los excelentes mercenarios de Pikarayd, invoca al demonio llamado Badul como acólito para la batalla.

Los personajes jugadores, después de sufrir un violento abordaje, se verán envueltos en el asalto a Menii, capital de las Islas de las Ciudades Púrpura, y de ellos dependerá la resolución de parte de la batalla.

1ª parte: un espectro en el mar

Los PJs se encuentran a bordo de un velero rápido en la ruta Cadsandria-Menii, por motivos a discreción del Máster, o bien como continuación de alguna aventura anterior.

El barco se ve envuelto por una terrible tormenta que está a punto de hacerles naufragar (el Máster debería hacerles notar el peligro de morir ahogados). Sin embargo, al día siguiente la mar está en calma y siguen su curso habitual hasta que, de improviso, divisan un destartelado barco a la deriva, sin mástil, aparejos o signo alguno de tener tripulación a bordo.

El capitán del velero, Navin Drak, decide acercarse al barco a la deriva para rescatar a los posibles supervivientes de la tormenta, escogiendo un grupo de voluntarios entre los que podrían estar los PJs, si así lo desean.

En realidad, el barco pertenece a la flota de Pikarayd (una tirada exitosa de Reinos Jóvenes permitiría averiguarlo), que se prepara en aguas cercanas para el asalto a Menii. La nave ha quedado a la deriva tras la tormenta, que provocó el hundimiento de otros dos barcos de la flota. En su interior, la veintena de mercenarios supervivientes se encuentran emboscados a la espera de abordar a cualquier incauto que se aproxime a ellos. Los guerreros están extenuados por la tormenta, pero aún así son feroces y caapces de conquistar en poco tiempo

un velero de marineros poco experimentados con las armas.

Los PJs tendrán oportunidad de combatir, pero también pueden saltar al agua con la esperanza de agarrarse a algún cabo o aparejo mientras los mercenarios toman el velero y huyen con él. En el caso de que decidan combatir y resulten derrotados (si vencen haz que el velero quede inútil tras la batalla, con lo que quedarán igualmente perdidos en el mar) se verán despojados de todas sus pertenencias (si hay PJs femeninos, haz una tirada de Suerte para decidir si los mercenarios se sobrepasan con ellas).

2ª parte: mar de agua, mar de fuego

Dos días sin comida ni agua mermarán las fuerzas y esperanzas de los PJs, siendo necesaria una tirada de CONx1 cada 6 horas. Perderán 1 PV por cada tirada fallida.

Pasados estos dos días los personajes irán cayendo desmayados por el calor y la inanición. Todos ellos tendrán un «sueño» en el que una isla paradisíaca emerge del mar y en la que su barco encalla suavemente. Los PJs bajarán alegremente a la orilla y, justo en el momento en que el último de ellos abandone el barco, se convertirá en lava y la nave quedará consumida por las llamas. El aspecto de la isla cambiará para verse en un páramo totalmente llano sin vegetación alguna. Una figura humana y otra de animal (el Hierofante y su demonio, con forma de perro infernal) parecen aguardarles.

El primero se dirigirá a ellos, aunque ningún sonido parece salir de su boca, mientras el demonio se dedica a gruñir para atemorizarles. Uno de los PJs, a discreción del Máster (escoge al que se haya mostrado más agresivo con el Hierofante, o a uno que tenga aptitudes mágicas), sufrirá el hechizo «Mente del Hierofante», que le obligará a obedecer una orden del hechicero si no supera una tirada de POD vs POD (tabla de resistencia de la pág.52). El personaje en cuestión no percibirá que ha sufrido el hechizo (salvo por la marca que quedará grabada en su pecho), así que deberá mantenerlo en secreto hasta que actúe.



Nota: Los PNJs descritos en la batalla, se corresponden con los indicados a continuación, aunque respetando los valores de combate establecidos en la tabla de encuentros:

Miliciano:

Marinero, pirata (pág. 112)

Mercenario:

Marino (pág. 112)

Mercenario Veterano:

Guerrero Bárbaro (pág. 113)

Teniente de Flota:

Capitán de la Guardia (pág. 111)

Comandante:

Capitán de Barco (pág. 112)

Cuando los jugadores estén más desesperados despertarán del «sueño» (del que sólo recordarán terribles batallas defendiendo una ciudad: Menii), encontrándose de nuevo en el barco a la deriva, del que serán rescatados horas más tarde por, oh maravilla, un barco de guerra de la flota de las Islas de las Ciudades Púrpura.

Este navío, comandado por Vir Salom, hábil guerrero y navegante, se dirige a Menii. Durante el viaje, que durará día y

medio, se mostrará interesado por la salud de los PJs y les preguntará acerca de su percanze.

3ª parte: la marca del Hierofante

Una vez en Menii los PJs podrán recuperarse (aumenta su PV al máximo), aunque el PJ hechizado tendrá constantemente fiebres y pesadillas relacionadas con la batalla.

Pasarán dos días hasta el ataque del Hierofante, tiempo suficiente para que los PJs comuniquen sus temores sobre un asalto a las autoridades de la ciudad. Tanto si lo solicitan como si no, serán recibidos por el Gobernador de Menii en su palacio para que cuenten su historia. Llegados a este punto podrían ser necesarias tiradas de Oratoria o Charlatanería, dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos.

Si superan la tirada (y consideras que su interpretación ha sido correcta), el Gobernador les creará y organizará la defensa de la ciudad, poniendo a cargo de los PJs un pelotón de 10 soldados.

Si no la superan, sólo el Capitán Salom confiará en ellos. A espaldas del Gobernador solicitará su ayuda en la defensa de Menii.

Si ni siquiera tienen intención de revelar sus visiones y la amenaza que se cierne sobre Menii, la ciudad será arrasada por el Hierofante con los PJs dentro (obviamente no puede ser destruida, puesto que alteraría el curso de los Reinos Jóvenes, pero sí quedaría mermada en su riqueza y prosperidad durante algunos años).

4ª parte: una mente confusa

La noche previa a la batalla el PJ hechizado sufrirá el ataque mental del Hierofante, que le ordenará sabotear las defensas de la ciudad. Si el PJ falla la confrontación de POD, perderá el control de sus actos (se le considerará un

Hierofante, supremo hechicero de Pikarayd

(Sus características son iguales al personaje Theleb K'aarna descrito en la página 122 de Elric. Se debe añadir a su lista de hechizos el denominado «Mente del Hierofante», que describimos a continuación)

PNJ, aunque pueda realizar las tiradas y tomar decisiones menores), y sólo podrá ser detenido por sus propios compañeros si estos descubren sus intenciones.

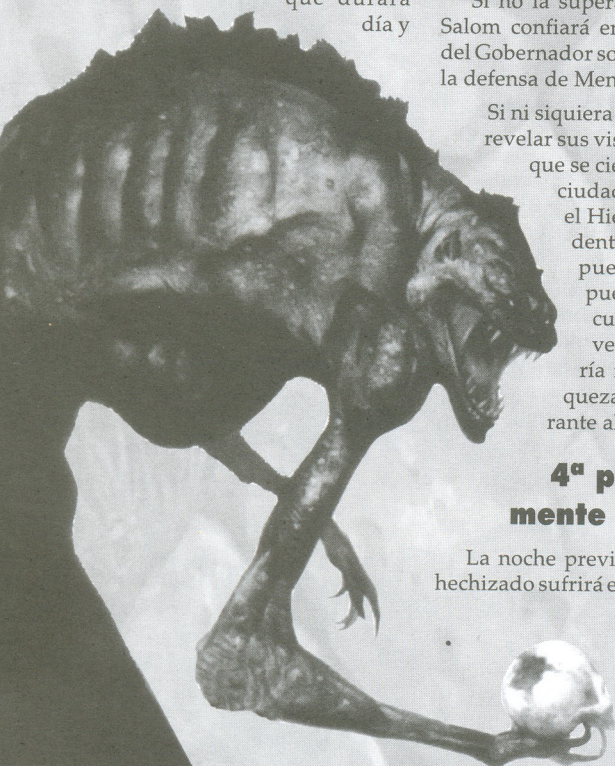
La defensa principal del puerto de Menii consta de una enorme esclusa que tapona la bocana del puerto, de modo que si está cerrada ninguna embarcación puede acceder al mismo. Esta esclusa se abre y cierra bajo el agua mediante un gran engranaje situado en la base del faro del puerto. La misión del PJ será inutilizar a los dos guardias que se encargan de la esclusa antes de que puedan cerrarla esa noche, dejando al Hierofante vía libre para tomar la ciudad.

Como hemos dicho, el resto de PJs podrán detenerle. Con una tirada exitosa de Escuchar descubrirán la sali-

Hechizo «Mente del Hierofante»

Este hechizo cuesta 4 puntos de magia y sólo puede ser realizado por el Hierofante en la cúspide de su poder (una vez al año en el octavo día del octavo mes).

Alcance 10 millas. Caótico. El lanzador inflige una señal en forma de octógono en el pecho de la víctima que debe estar dormida. Ésta añade 1D8 a su Valor de Caos. Por cada señal que posea la víctima (si se diera el caso) el lanzador puede poseer a la víctima si esta no supera una tirada de su POD contra el POD del lanzador en la Tabla de Resistencia. La duración de la posesión se prolongará hasta el siguiente amanecer o anochecer, o hasta que la víctima quede inconsciente. Tanto si la posesión tiene éxito como si no, la marca desaparecerá al final de la misma y, si tiene éxito, la víctima añadirá de nuevo 1D8 a su Valor de Caos.



Badul, demonio con forma Oonai

(pág. 135 de Elric)

FUE	34
CON	34
TAM	18
INT	9
POD	18
DES	14
PV	26
Bonus al Daño:	+2D6

Arma	%	Daño
Mordisco	70%	1D4+bd
Garras	50%(2 at/a)	1D8+bd

Armadura: 1D3-1 por piel

Habilidades: Rastrear 85%, Buscar 50%

Poder demonio: Sangre Ácida de POT 8 y 1D8 de daño por salpicadura. Ver pág. 95 para más detalles sobre este poder demonio.

- Si Vir Salom y sus seguidores se encargan de la defensa +20%
- Si no hay defensa de la ciudad -10%
- Si el PJ hechizado ha saboteado la esclusa -40%
- Si no ha conseguido sabotearla o ha superado el hechizo +10%

Una vez aplicados los modificadores se lanzará el dado. Si el resultado es menor o igual a 50 el Hierofante vencerá; si es mayor Menii resiste y gana la batalla.

Vim Salom, capitán de la flota de Menii

(Sus características son iguales al personaje Capitán de Barco descrito en la página 112 de Elric. Sin embargo, no posee hechizos dada su afinidad a la Ley)

cumpla la misión de sabotaje, sino que además ayude por voluntad propia al Hierofante durante la batalla. Si es así, el Hierofante lo tomaría como adepto hechicero, pero probablemente tenga que convencer a sus compañeros PJ, si queda alguno, para que se unan a su caótica causa (nue-

vo motivo para más aventuras tomando como base esta).

Epílogo

Los PJs serán recompensados siempre que Menii resulte vencedora. Según su comportamiento en la batalla, y teniendo en cuenta si avisaron del ataque o cualquier posible sabotaje, podrán desde ser nombrados hijos predilectos de la ciudad y cubiertos de oro, hasta simplemente recibir un reconocimiento a su valor con pillaje obtenido del enemigo.

En el terrible caso de que el Hierofante se salga con la suya los PJs supervivientes (si los hubiera) se verán obligados a huir de Menii hacia el interior de la isla para empezar una nueva vida. Podrían organizar la reconquista de la ciudad, lo que daría pie para otra aventura.

También puede darse el improbable caso de que el PJ hechizado no sólo



da nocturna del PJ y podrán seguirlo (incluso podrían tenerlo bajo vigilancia por sus extrañas visiones, pero eso es algo que debe ocurrírsele a ellos).

Con traición o no, la batalla comenzará al amanecer del día siguiente. El comportamiento de los PJs durante la misma no alterará su resultado, pero afectará a los enemigos a los que se enfrenten, según la Tabla de Comportamiento.

El resultado de la batalla puedes decidirlo directamente o descubrirlo haciendo una tirada de 1D100 con los siguientes modificadores, acumulables entre sí:

- Si el Gobernador ha preparado la defensa +40%

Tabla de Comportamiento

Dado para la tabla

Prudente	1D6
Heroico	1D8
Temerario	1D10

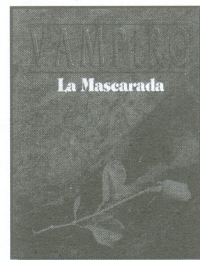
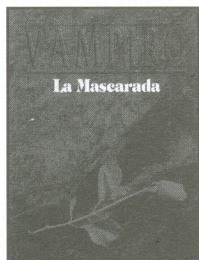
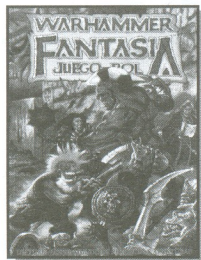
Una vez decidida su actitud ante la batalla, haz 1D3+1 tiradas por cada PJ en la siguiente tabla de encuentros, tirando el tipo de dado que se corresponda con el comportamiento de cada PJ:

- 1 El PJ queda protegido entre las filas de su ejército
- 2 Aciertan al personaje con un arma arrojadiza, pierde 1D8+2 menos su armadura
- 3 Se enfrenta a un miliciano con armadura de cuero y pica que maneja con un 40%
- 4 Se enfrenta a un mercenario con semiplacas, escudo 50% y hacha de batalla 50%
- 5 Se enfrenta a un mercenario veterano con semiplacas y hacha de los mares al 60%
- 6 enfrenta a un teniente con armadura de placas, escudo 60% y espada ancha 60%
- 7 Se enfrenta a un miliciano (ver 03) y a un mercenario (ver 04) al mismo tiempo
- 8 Se enfrenta a un comandante de flota con placas, escudo 70% y hacha de batalla 70%
- 9 Se enfrenta a dos milicianos (ver 03) y a un teniente (ver 06) al mismo tiempo
- 10 Se enfrenta al demonio Badul

Jorge Alarcón y
Agustín Lozano de la Cruz

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Tras un par de meses de dominio de *Fading Suns*, *Warhammer* vuelve a ocupar el primer lugar. Con la segunda edición en tapa dura, el interés ha vuelto a dispararse y sus ampliaciones están entre los diez más vendidos. Detrás se sitúa *Hombre Lobo: Guía del Jugador*, uno de los suplementos más esperados de los últimos dos años.

Los más vendidos (Básicos)

Vampiro sigue en cabeza a la espera de la vuelta de *AD&D*, mientras *Fanhunter*, que se coloca en un histórico tercer puesto, se aprovecha de la citada ausencia y la falta de novedades de *Joc*. *El Señor de los Anillos* (siempre 2º o 3º) cae hasta el sexto puesto, Mago sube uno y *Deadlands* (primer mes en la lista general) entra en un interesante sexto 11º puesto.

Los más jugados (Clubes)

Este mes se reduce un poco la distancia entre *Vampiro* y *AD&D*, mientras *Hombre Lobo* y *Mago* suben hasta el 3º y 4º puesto. Sorprende el 5º lugar de *Fading Suns* (demiado para el escaso tiempo que lleva a la venta) igual que la bajada de *Vampiro: Edad Oscura* al 6º lugar. *Warhammer* sube un poco y *Ars Magica* experimenta una gran subida.

1. Warhammer Fantasía	Básico	6,60
2. Hombre Lobo: Guía Jugador	Hombre Lobo	5,65
3. Fading Suns	Básico	5,25
4. Sombras sobre Bogenhafen	Warhammer	3,70
5. Vampiro EO: Companion	Vampiro: EO	3,15
6. Warhammer: Pantalla	Warhammer	3,10
7. Fading Suns: Pantalla	Fading Suns	3,00
8. Hombre Lobo: Salvaje Oeste	Básico	2,95
9. Libro del Clan: Ventrue	Vampiro: LM	2,65
10. Proscritos	M. Tinieblas	2,45
11. Factor Caos	Mago	2,40
12. Señor y Vasallo	Vampiro: EO	2,25
13. Fanhunter Batallitas	Fanhunter	2,20
14. Nueva Orleans: Nocturno	Vampiro: LM	2,10
15. Mekton Z Plus	Mekton Z	1,75
16. Metropolis	Kult	1,65
17. Wraith: El Olvido	Básico	1,60
18. Libro del Gremio: Artesanos	Wraith	1,45
19. Libro del Clan: Tremere	Vampiro: LM	1,15
20. Proteger y Servir	Cyberpunk	1,05

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,25
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	7,20
3. Fanhunter	Farsa's W.	5,50
4. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,10
5. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,55
6. El Señor de los Anillos	Joc	4,45
7. La Llamada de Cthulhu	Joc	3,60
8. AD&D Manuales Básicos	Zinco	2,75
9. Mutantes G2	Ludotecnia	2,55
10. Cyberpunk	M+D	2,30
11. Deadlands	Joc	2,00
12. Kult	M+D	1,95
13. Elric	Joc	1,65
14. Star Wars	Joc	1,60
15. Mekton Z	M+D	1,20
16. Ars Magica	Kerykion	1,10
17. Mutant Chronicles	M+D	1,00
18. Chronopia	M+D	0,80
19. Rolemaster	Joc	0,70
20. GURPS	La Factoría	0,55

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	6,75
2. AD&D	Zinco	5,15
3. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,05
4. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,80
5. Fading Suns	La Factoría	4,50
6. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	4,40
7. La Llamada de Cthulhu	Joc	3,80
8. El Señor de los Anillos	Joc	3,10
9. Warhammer Fantasía	La Factoría	2,75
10. Wraith: El Olvido	La Factoría	2,55
11. Cyberpunk	M+D	2,45
12. Fanhunter	Farsa's W.	2,25
13. Kult	M+D	2,00
14. Ars Magica	Kerykion	1,95
15. Mekton Z	M+D	1,75
16. Stormbringer	Joc	1,50
17. Rolemaster	Joc	1,20
18. Mutantes G2	Ludotecnia	1,00
19. Star Wars	Joc	0,80
20. Superheroes Inc.	Cronopolis	0,70

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Ludo Hobbis, Universal. Bilbao: Joker. Ferrol: Arte 9. 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: Kiosko Sousa. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 36.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, A Sak, Berserker, El Templo de Hécate, Eternal Knight, Exito Crítico, Exploradores del Averno, JRSIC, KuoruM, La Comunidad del Anillo, Lore del exilio, Los Caballeros de la Rosa Negra, Ludonia, Maestros de Sueños, Mitagos, Narya, Orkos verdes fritos, Portus Victoriae, Sangre y Almas, Sultans of Dungeons, Timanfaya y Yesod.

Suburbia:

Descenso a las profundidades



Recuerda: No es más que un sueño ...



CHANGELING

El Ensueño

2d10 • 6 • 195 ptas



¿... O no?

Completa tu colección.

El quinto juego del Sistema Narrativo, que empezó con Vampiro: La Mascarada, es el más seguido de la serie en todo el mundo. Averigua por qué.

