

dos de diez

juegos de rol

Módulos

el Señor
de los anillosLa Leyenda
de los
Cinco Anillos

Presentaciones

LA LLAMADA de
CTAULAU

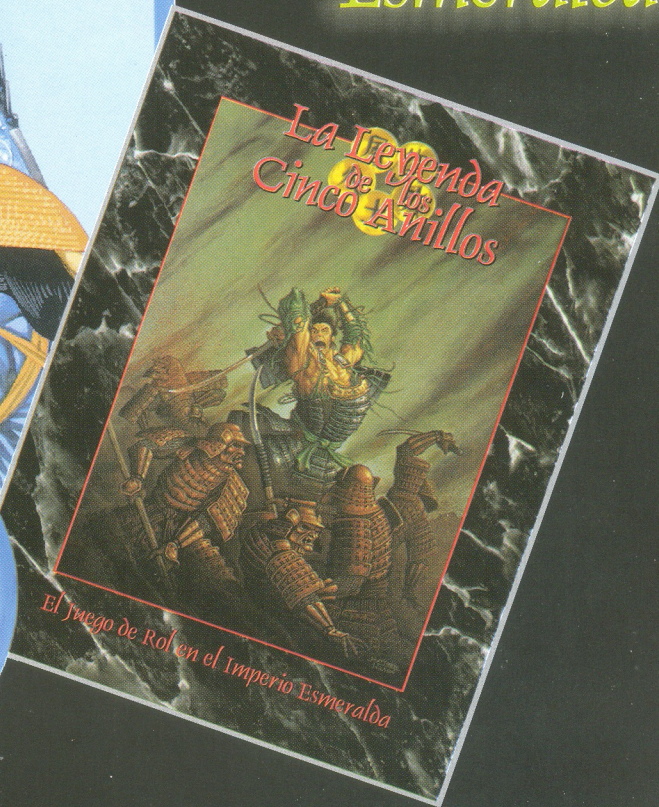
WARZONE



DICIEMBRE DE 1998

La Leyenda de los Cinco Anillos

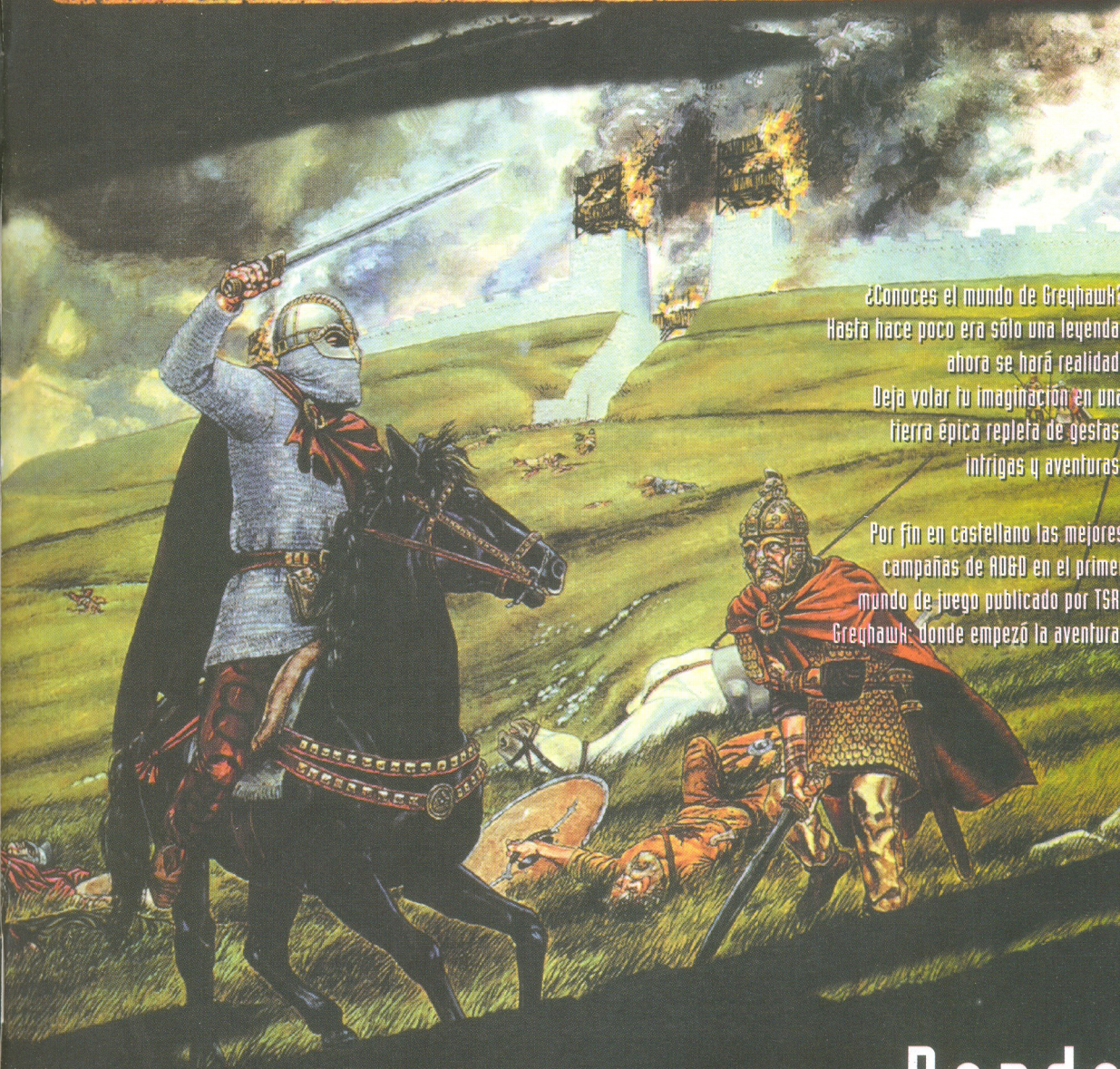
Bienvenido al
Imperio
Esmeralda



Galardonado como
mejor juego de rol del
año en Origins'98



GREYHAWK®



¿Conoces el mundo de Greyhawk?
Hasta hace poco era sólo una leyenda,
ahora se hará realidad.
Deja volar tu imaginación en una
tierra épica repleta de gestas,
intrigas y aventuras.

Por fin en castellano las mejores
campañas de AD&D en el prime
mundo de juego publicado por TSR.
Greyhawk: donde empezó la aventura.

Donde Empieza La Aventura



Ediciones Martínez Roca, S.A.
Enric Granados, 84, bajos · 08008 Barcelona
Teléfono 93-415 39 11 · Fax 93-415 38 30

ARTES

En la variedad está la diversión

DE TODO EN JUEGOS

ROL-CARTAS
TABLERO
FIGURAS
CAMISETAS
WARGAMES

DE TODO EN LIBROS

CIENCIA FICCIÓN
FANTASIA
NOVELA HISTÓRICA
FANZINES-REVISTAS
EDICIONES RARAS

DE TODO EN COMICS

FORUM-NORMA
VID-DUDE
PREVIEWS
MANGA-GLENAT
LA CÚPULA
ÁLBUMES, ETC.

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14

HILARION ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43

PLAZA LOS TERCEROS, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS LEON, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70





Dirección y producción Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Coordinadores
Novedades David Alabart
Noticias y Módulos Carlos Lacasa

Colaboradores
Arturo Alonso
Jaime Hernández Luis A. Amador
Carlos Lacasa Ana Álvarez
Daniel Leguina María Barragán
Jesús Montesinos Sergio Benito Ríos
Eliseo Pérez Povedilla Diana Calvo
Santiago Ramos Juan Codina
Jaime Rodríguez Marcos Enviso
Jon Urzaga Julián Fuentes
Juan Urbina Esteban García Cruz
Gerardo Vega Mirmoto Jinto

Portada Mathew D. Wilson
TM © & © 1998 Five Rings
publishing Group Incorporated. Authorized user La
Factoría de Ideas

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

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

Depósito Legal: M-31670-1993
ISSN: 1135-6242

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.distribucion.es

E-mail: factoria@distrimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urzaen Dosdediez	12
Novedades	15
Presentación Cihulhu	20
Presentación Vampire3ª	22
Presentación Warzone2ª	24
Presentación Triple	26
Presentación Fórmula Dé	28
Módulo Leyenda 5 Anillos	29
Módulo El Señor de los Anillos	33
Módulo Changeling	37
Módulo MektonZ	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 Cihulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *Cyberpunk 2020* es © R.Talsorian en español M+D; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE; en español ya veremos; *Elic* es © Chaosium, en español, de momento, Joc Internacional; *Dendlands* es © Pinnacle, en español, en efecto, La Factoría; *AD&D* es © TSR; *La Leyenda de los cinco anillos* es © Alderac, en español La Factoría. Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 7

Diciembre de 1998

Edi Rol

«El asesino del fútbol?». Según la portada de los periódicos del país, un animal mató de una puñalada a un seguidor de la Real Sociedad el pasado 9 de Diciembre de este año que se nos va. Es la decimo-segunda víctima «del fútbol» en los últimos siete años. Doce pues, han sido doce los heridos o muertos por aclamar, o llevar distintivos de su equipo preferido. Podríamos hablar, pues de una pasión que mata. Sería interesante que los programas de entrevistas (y de tertulianos) de nuestras televisiones reflexionaran sobre los criminales del fútbol y su peculiar idiosincrasia agrupativa; o que la prensa fuera a las tiendas de deporte del país en busca de esa foto del fan con la bufanda de su equipo en una mano y la navaja amenazadora en la otra. Por fortuna esto no sucederá. La opinión pública en general comprende que es un hecho aislado respecto al número de aficionados que se desplazan cada semana para ver a su equipo. Se hacen votos por el cese de la violencia y se exige a los dirigentes de los equipos que dejen de apoyar a esos grupos paranazis.

Que nadie nos entienda mal, incluso a algunos insensatos de la redacción nos gusta el fútbol, simplemente nos encantaría que el raciocinio y la mesura reinara siempre y agente se diera cuenta de que un idiota no idiotiza necesariamente a su entorno.

Sólo eso, nada más.

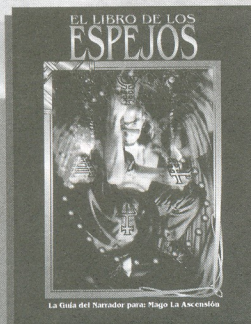


la factoría



d i c i e m b r e

MAGO: LA ASCENSIÓN

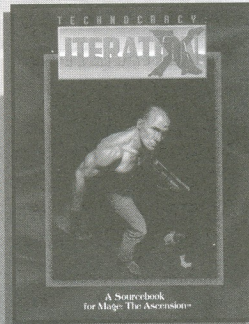


Libro de los Espejos

3195 Ptas • 160 páginas • 3005

Promo: Marcapáginas, poster
El Narrador de Mago: La Ascensión 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.

MAGO: LA ASCENSIÓN

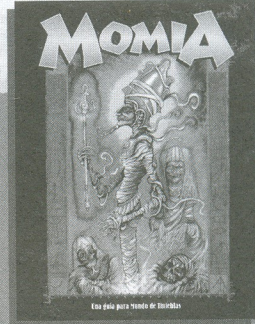


Iteración X

1995 Ptas • 72 páginas • 3202
Promo: Marcapáginas

El agua del vaso tiembla cuando las legiones de la tecnocracia destrozan la puerta de tu casa para apuntarte con su retícula láser y mostrarte su cañón desde el interior de su espalda... y disparar. No dejes que hagan eso o hazlo tu.

MUNDO DE TINIEBLAS

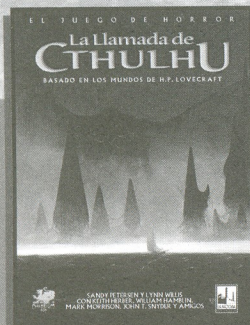


Momia

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.

LA LLAMADA DE CTHULHU

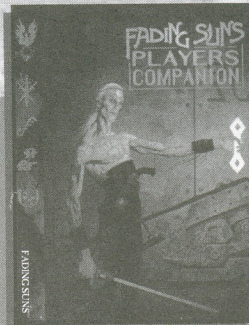


La Llamada de Cthulhu

4250 Ptas • 304 páginas • LF401

Promo: Marcapáginas
Experimenta el Horror, siente el Frio, sufre el Dolor, aguanta el Grito, condena a los Dioses. Con La Llamada de Cthulhu te olvidarás de respirar. La versión 5.5 del juego de horror más esperado por todos ha llegado.

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

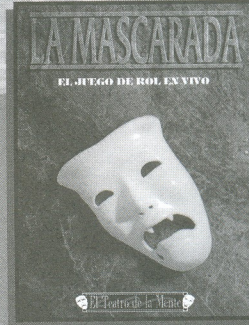


Guía del Jugador

PSD Ptas • 208 páginas • LF229

Promo: Marcapáginas
Construye con este libro las más increíbles historias de trasfondo para tus personajes de Fading Suns. Maldiciones y bendiciones, privilegios y defectos de todas las razas son descritas aquí con todo lujo de detalles. No te lo pierdas.

VAMPIRO: ROL EN VIVO



La Mascarada

3195 Ptas • 168 páginas • 1901

Promo: Marcapáginas
Ya no necesitaras esforzarte en imaginar como sería presenciar un abrazo, ni tirar una serie de dados para poder escapar al acoso de esa banda de anárquicos. Para que sentarse si puedes correr y vivir. Sólo una advertencia: no duermas.

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.

Utiel, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distriimagen.es
Cabrero, 35. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distrib@distriimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Ya hemos llegado a una nueva campaña navideña. A continuación, y para que abráis boca, os desglosaremos las diferentes novedades que verán la luz a lo largo de los dos próximos meses. Pasadlo bien, jugad mucho y sed buenos.

Nacional

En nuestro país sigue el movimiento de licencias. Esta vez le toca el turno a *Deadlands*, de Pinnacle Entertainment, que pasa a manos de La Factoría de Ideas.

La Factoría

Como acabamos de señalar, la principal editorial nacional abre una nueva línea (y van...). *Deadlands* fue uno de los juegos del año durante 1997 en Estados Unidos y ya cuenta con juego de tablero, de cartas, y multitud de suplementos merced a su tremendo éxito. Esperamos que, a partir de ahora,

podamos contar con novedades de manera más regular que durante el último año. La primera novedad para *Deadlands* será *La Ley del Oeste* (diciembre de 1998), la pantalla de este juego del Extraño Oeste.

Los próximos lanzamientos para *Vampiro: La Mascarada* serán el *Libro del Clan Giovanni* (diciembre-enero de 1998), en el que se responde a todo lo que siempre quisiste saber sobre este intrigante clan veneciano y nunca te atreviste a preguntar, y *Turbios secretos de la Mano Negra* (enero de 1999), toda una fuente de inspiración para Narradores sádicos (o sea, todos). Ni siquiera el propio Sabbat sabe cuáles son los objetivos reales de este grupo...

La siguiente novedad para *Vampiro: Edad Oscura* será *Tres Pilares* (febrero de 1999), que describe en profundidad la

dura sociedad de la Edad Media a través de sus tres principales grupos alimenticios: la nobleza, el clero y los campesinos.

Los aficionados de *Hombre Lobo: el Apocalipsis* pueden ir afilando las garras. *Axis Mundi: El Libro de los Espíritus* (febrero de 1999) da un extenso repaso al mundo de los espíritus de Gaia, amenazados de muerte por la imparable corrupción del Wyrm.

Comienzan a editarse los libros de Tradiciones de *Mago: La Ascensión* (el equivalente a los de *Clan de Vampiro*). El primero será el de los *Adeptos Virtuales* (marzo de 1999), con todo tipo de maravillosos tecnoguajes para vuestros jugadores.

Se preparan dos lanzamientos para *Wraith: el Olvido*. El primero es *Espectros* (diciembre de 1998), un brutal suplemento que explora los aspectos más desagradables, sórdidos y oscuros del Mundo de Tinieblas.

Los PJs serán espectros al servicio del Olvido dedicados a la corrupción y la destrucción del universo. *Mediums* (marzo de 1999) da toda la información necesaria para crear una crónica con mortales capaces de atravesar el Manto, como los ya clásicos Benandanti.

Qué miedo...

Changeling ha comenzado su andadura con muy buen pie. Las más de 20 presentaciones que se hicieron del juego por todo el territorio nacional fue-

ron un tremendo éxito y le auguran un futuro bastante interesante. Tras la *Pantalla del Narrador* (con la aventura *El Síndrome Quijote* y unas normas para jugar con *changelings* en toda la línea del sistema narrativo), se preparan importantes novedades para el próximo año.

El siguiente suplemento para *Fading Suns* será *Byzantium Secundus* (febrero de 1998), una completa descripción del trono de los Mundos Conocidos, lleno de intrigas y peligros. Descubre quién es quién en el Imperio de Alexius...

Para *Warhammer Fantasy* se anuncia *Muerte en el Reik* (enero de 1998), segunda parte de la campaña *El Enemigo Interior* (que se inició con *Sombras sobre Bögenhafen*), en la que las apuestas del Caos subirán mucho.

Y, después del atracción de *La llamada de Cthulhu* que os vais a dar estas

Navidades, nada como una buena *Pantalla del guardián* (febrero de 1998).

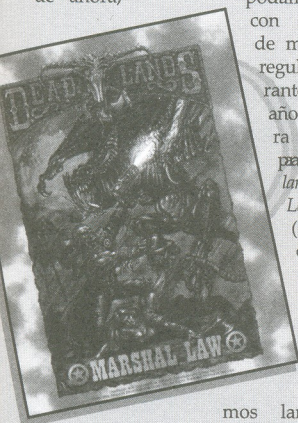
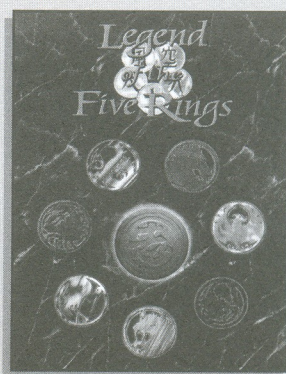
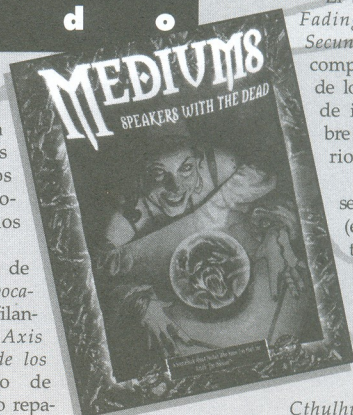
Para *Leyenda de los Cinco Anillos* también empiezan a anunciarse suplementos. El primero será la *Pantalla del Director de Juego* (febrero de 1998), para continuar con una aventura para introducir a los personajes al juego.

Farsa's Wagon

Suburbia, la nueva ampliación de *Fanhunter Batallas* para luchar en las alcantarillas (ugh), saldrá a la venta en diciembre. Afilad los narizones.

Para disfrutar de *Spanish Show* o *Spanish Chronicles* (título por decidir), la campaña en dos partes que saca *Fanhunter* de Barnacity (sede del poder de Alejo), habrá que esperar un poco más, hasta la primavera de 1999. Nunca es tarde si la dicha es buena.

Sobre *Invasores*, por desgracia, no tenemos buenas noticias (no hay ninguna noticia, vamos).



Píldoras de aquí

• Los incondicionales de 2d10 ya sabréis que la gente de **Rol&Rock** compró la cabecera de **Líder**. Pues bien, aquí están sus intenciones (a través de la compañía Pandora): 72-88 páginas, portada en color, separata con la información de los módulos incluidos y un CD-ROM con demos de juegos de rol y estrategia. Ahí es nada. Tienen planificada una periodicidad bimestral. Aguardemos.

• No ha habido que esperar mucho para ver el segundo número del Fanzine **Raven** (nº 1), editado por «La cintura de Melian» (Pinondo Etxea, Jardines de Pinondo nº 1, 48200 Drango -Vizcaya-). Que siga así.

• **Kadolon** (nº 3) es otro Fanzine muy bien editado con opinión, crítica, relatos y módulos. No proporcionan forma alguna de contactar con ellos.

• Los días 26 a 28 de diciembre se celebrarán las VI Jornadas de rol de **Villena** (Alicante), que girarán en torno a la ciencia-ficción. Interesados, escribir a clubrol@villena.com.

• En fechas similares (26-29 de diciembre), pero en **Torrelavega** (Santander), se celebrarán las jornadas ECARES 98. Si queréis acudir escribid a gallojl@mundivia.es.

de allí

• Un rumor sobre la traída y llevada película de **El Señor de los Anillos** de Peter Jackson: Frodo podría ser interpretado por... ¡Michael J. Fox! Tom Cruise funcionó como Lestat...

• Los aficionados a **Dark Conspiracy** están de enhorabuena: **Demonground** es una revista electrónica que podéis encontrar en www.42north.org/~demonground/

• Holistic Designs, editores de **Fading Suns** y **Noble Armada**, lanzan **Carnage**, un sencillo y adictivo juego de batallas de miniaturas que ha tenido un gran éxito en las convenciones en las que ha sido presentado.

• La Corte Suprema californiana ha rechazado la querrela contra Electronics Arts/Origin presentada por numerosos jugadores de **Ultima Online** debido a numerosos problemas técnicos (como la lentitud...).

• **Avalanche Press** sigue su implantación en el mercado contratando al diseñador alemán Reinier Knizia (**Titan: the Arena** y **Modern Art** entre otros) para desarrollar diversos juegos de guerra históricos.

M+D

Vamos a por las novedades anunciadas por los chicos de M+D:

Para **Cyberpunk**, el juego ambientado en un futuro muy bestia, anuncian dos suplementos: **Edgerunners INC.** (enero de 1999) describe diversas organizaciones dispuestas a ofrecer trabajo a los indocumentados de los personajes. Incluye muchas ideas para aventuras y numerosos PNJs. **La Guía de la Red** (**Cyberpunk**) tras diversos problemas de producción finalmente estará disponible en abril del próximo año.

La siguiente novedad para **Kult 2ª Edición** será **El Grial de Judas** (enero de 1998), una tenebrosa campaña que comienza en Madrid y que hará que los personajes pierdan por completo la identidad para poder sobrevivir.

Los aficionados a **Mekton Z** tendrán que esperar un poco más. **Starblade Batallion** (abril de 1998) será el próximo suplemento lanzado al mercado.

Si os gustan los juegos salvajes os gustará **Mutant Chronicles: Capitol** (febrero de 1998) describe con todo detalle los secretos de esta inmensa megacorporación.

Los aficionados a los juegos de figuras de Target Games están de enhorabuena con la aparición de **Warzone 2ª Edición** (80 figuras, listas completas de ejércitos, reglas revisadas...). Además, hay un nuevo suplemento para **Chronopia**, el juego de fantasía oscura: **La Tierra Caída** (diciembre de 1998) nos describe una inmensa y peligrosísima jungla en el extremo este del Imperio Primogénito, protegida por los Goblins del Pantano y los Elfos del Loto Amarillo.

Martínez Roca

La aparición del anhelado **AD&D** se ha retrasado un poco, pero cuando leáis esto ya deberían estar en la calle los dos libros básicos, el **Manual del Jugador** y la **Guía del Master**. Tendremos que esperar ya a enero para ver los primeros suplementos para el mundo de **Falcongri** (sí, han traducido **Greyhawk**, que serán la aventura **El Retorno de los Ocho** y el libro **Guía del Jugador de Falcongri**).

En febrero saldrá la segunda guía básica de este universo, **Donde empieza la aventura** (el manual del director de **Falcongri**), así como la historia **Títulos de las Estrellas**. Los planes de MR para el año que viene son sacar cinco novelas de **AD&D**, dos de esas cajas tan jugosas y llenas de material que tanto nos gustan y otros tres suplementos por determinar (uno será el **Monster Compendium** a todo color). Aún están pendientes de decidir si se editará el **Vademécum de Campaña de los Reinos Olvidados**, que podría salir para las próximas GenCon en Barcelona (9, 10 y 11 de abril de 1999).



La nueva revista **Dragón** que saldrá en estas jornadas (preparada por Farsa's Wagon, traductores de la línea), incluirá exclusivamente aventuras (tanto de la edición americana como de cosecha propia), aunque podrá aparecer de vez en cuando algún artículo de fondo.

Camaleón

En el último número de 2d10 os informábamos de la aparición para Navidades de un juego de rol de ciencia ficción, **Cosmoera**, pero problemas de última hora les han obligado a retrasar su aparición hasta enero o febrero. Seguiremos informando.

Ediciones La Sombra

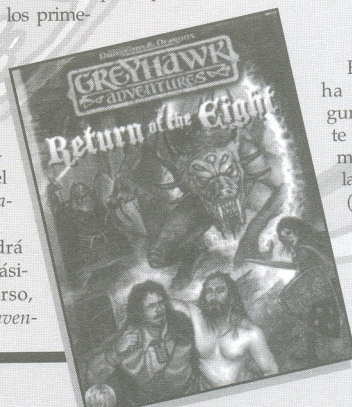
Los aficionados van a tener que esperar un poco más para poder ver novedades de esta nueva editorial española. Tanto sus proyectos de un nuevo juego de rol como el de la nueva revista **Sire** se enfrentan al problema de la falta de tiempo de sus responsables.

Febrero-Marzo son las fechas más probables para empezar a ver novedades. Nunca es tarde si la dicha es buena.

Ludotecnia

Esta ya veterana compañía ha sacado recientemente algunos suplementos largamente esperados, y anuncian más material. Tienen previsto lanzar **Asuntos Internos nº 5** (la revista de formato extrañito donde se tiran flores), **Foxtroten** en **Babilonia** y **MAIA**.

Esperemos que puedan mantener la regularidad que piden los aficionados.



Norma

La editorial ultima para Navidad, *Dragon Ball GT*.

Será similar al popular *Dragon Ball*, y consiste en un juego de cartas coleccionables con tablero. A lo largo de enero y marzo aparecerán diversas ampliaciones que dependerán del ritmo de ventas.

Joc Internacional

La pérdida de la licencia de *Deadlands* hace temer cada vez más por el futuro de la empresa decana del rol en nuestro país, que, como sabe cualquiera que nos siga regularmente, atraviesa una situación crítica.

Todavía no ha salido al mercado ninguna de las novedades que os anunciamos en el último número de 2d10, y las posibilidades de que alguna llegue algún día a ver la luz son cada vez más escasas.

En una reciente conferencia en Girona (enmarcada en unas jornadas de rol) Francesc Matas, presidente de Joc, achacó su crisis a las cortas tiradas, a la pérdida de licencias y al mal momento en general que atraviesa el sector en E.E.U.U. Sin embargo, precisamente en estos momentos, el mercado nacional está en expansión después de una negra temporada, y los motivos por los que Joc tiene problemas de liquidez y ha perdido licencias son de sobra conocidos (una mala gestión en el duro mundo de las temibles cartas coleccionables y una cierta desidia a la hora de sacar suplementos heredada de los tiempos en los que era la única compañía que tiraba del carro).

También se quejaba de tener listo *Cthulhu en Vivo* y no poder publicarlo al haber perdido la licencia, pero la verdad es que ha dispuesto de dichas licencias durante años sin publicar suplemento alguno. En fin.

Ahora Joc confía en los juegos de I.C.E. (*El Señor de los Anillos*, *SATM* —no escarmienta— y *Rolemaster*) además del juego de cartas de *Star Wars* para salir del atolladero. Seguiremos informando.

Internacional

Nada nos gustaría más que anunciar que han cesado los temblores al otro lado del Atlántico, pero de momento las aguas siguen revueltas y no parece que la campaña navideña vaya a ser muy espectacular. Sin embargo, se avista en el horizonte alguna novedad de lo más interesante.

AEG

Y ahí va una: para primavera de 1999 está prevista la aparición de *Seventh Sea*, un nuevo juego que según su autor, John Wick, será para Europa lo que *Leyenda de los Cinco Anillos* fue para Japón.

Cada nación europea tendrá su contrapartida ficticia. El juego estará lleno de piratas, nobles con poderes mágicos, vudú e intriga cortésana. El sistema de juego será similar al de *L5A*.

Seventh Sea formará parte de un proyecto multimedia que incluirá jdr, jcc, de miniaturas y otro de ordenador, todos con características intercambiables. A esperar armados de paciencia.

Para *L5A* anuncian *GM Survival Pack* (diciembre de 1998), con todo tipo de ayudas para el director, y

The Lesser of two evils (diciembre de 1998), una aventura situada en las Tierras Sombrías.

Y una mala noticia. Su revista *Shadis* abrirá un paréntesis de tres meses a partir de enero de 1999, para reestructurarla y frenar las pérdidas económicas. Volviera en abril con el número 55. Suerte.

Chaosium

En el número anterior de *Dosdediez* os anunciábamos que, debido a sus problemas, Chaosium buscaba comprador para *Pendragon*. Al final será Green Knight Publishing la que se haga cargo, y tiene intención de empezar fuerte.

Antes de fin de año esperan haber sacado una novela (*Arthur, the bear of*

@...en @red

Cada vez quedan menos excusas para no apuntarse a Internet, y el caudal de información de apoyo a los jdr existente en la Red debería vencer hasta a los más recalcitrantes.

Aprovechamos para hacer la ya clásica llamada a cualquier lista de correo interesada en anunciarse en estas páginas. Dicho queda.

List@s de correo

Las aguas no terminan de calmarse en Esencia (esencia@etsit.upna.es), pero últimamente están surgiendo algunos temas interesantes, como una discusión sobre la naturaleza de la Paradoja en *Mago: La Ascensión* y el modo de tratar de salvar la imagen de nuestra afición frente a los vándalos y demás ralea que en su nombre se dedican a sus «actividades».

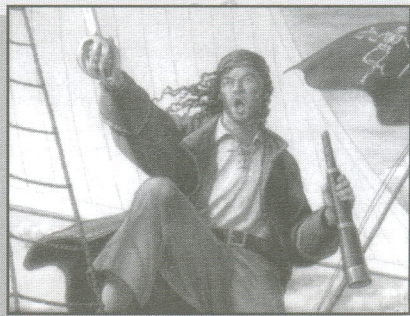
Tras algunos problemas de disciplina y orden interno que han tenido que ser resueltos por las malas, Tinieblas, la lista de correo especializada en los juegos del Sistema Narrativo, sigue su andadura. La publicación de la *Guía del jugador de Hombre Lobo* ha suscitado comentarios acerca de las nuevas Razas Cambiantes, y no cesan las dudas e intercambios de opiniones sobre otros dos suplementos que verán pronto la luz: *Mundo de Tinieblas: Combate y Turbios secretos de la Mano Negra*.

Aparte de esto, las cuestiones puntuales de siempre (este último mes se ha llevado la palma un *thread* sobre magos y francotiradores) y algunas preguntas sobre España Nocturna, el Eliseo y los peligros de la luz solar para el cutis de los Vástagos. Con todo, el "Mosquito ghoull" de oro a la propuesta más peregrina va a parar a la secta vampírica consagrada a la aniquilación total de la humanidad (y suponemos que al ayuno).

Navegando

Existe una página dedicada a jdr gratuitos en castellano mantenida por Jorge Coto. Los interesados, dirigirse a www.arrakis.es/~j20c/

Hay algunas cosas verdaderamente interesantes. Sírvanse ustedes.



La Torre de Babel

Se ha hablado entre roleros, en muchas ocasiones, de cual puede ser el mejor camino para solucionar el problema de la mala imagen que tiene el rol, derivada de asuntos tan desgraciados como el "asesinato del rol". Normalmente se termina abogando por una campaña intensiva de información y difusión de los juegos de rol, incluso en colegios e institutos. Una solución inviable en la práctica por la evidente carencia de medios.

Se me ocurre que la mejor manera de normalizar la situación del rol es normalizándonos nosotros primero, es decir, hacer del rol algo cotidiano y carente de misterio, aunque siempre será minoritario. Resulta además la manera más sencilla y menos forzada. Simplemente jugando, sin molestar a nadie, y limitándonos a difundir el rol entre aquellas personas que muestren interés se puede hacer más bien que tratando de explicar a quien no quiere escuchar.

En esta sociedad hipócrita en donde uno es culpable en cuanto así lo digan los medios informativos nos ha tocado poner a prueba nuestra paciencia. Ofendernos ante tales acusaciones o escondernos son dos reacciones extremas que, por desgracia, a ojos de los demás, solo hace que aumentar nuestra "culpabilidad".

Lo cierto es que no necesitamos luchar contra prejuicios fruto de la ignorancia. Son los hechos los que mejor hablan de nosotros. No unos pocos casos aislados de demencia, protagonizados por perturbados mentales para los que el rol no es más que la excusa que más a mano les vino. Me refiero a las miles de partidas que se realizan en nuestro país, año tras año, desarrollando la imaginación y favoreciendo el asociacionismo, la cooperación y la capacidad de comunicación de sus participantes. En cualquier caso, siempre una diversión sana.

Si alguien quiere hacer un verdadero juicio al rol, adelante, pero con verdades y no envenenadas historias sensacionalistas.

Sergio Benito Ríos

Britain), y para comienzos del 99 saldrán los suplementos *Tales of Chivalry & Romance* y *Tales of Magic & Miracles*.

The Necronomicon Files: the truth behind the legend (Call of Cthulhu, diciembre de 1998) pretende ser la guía definitiva sobre el libro maldito definitivo. Si tienes menos de 20 de Cordura no te acerques...

Chessex/Armory

Desde hace un tiempo se han venido sucediendo diversos movimientos entre las grandes distribuidoras del sector (por ejemplo WoTC, siguiendo el ejemplo de GDW, se ha lanzado a distribuir directamente sus productos).

Estos ajustes han cristalizado, después de meses de rumores, en la creación de Alliance, una compañía que fusiona a dos grandes, Chessex y Armory, tanto en su faceta de distribuidores como en la de fabricantes. Dicen que es para bien.

La enorme, y popular, cadena de libros Barnes&Nobles ha comprado Lightning Press, una distribuidora que permitía editar tiradas cortas a las compañías pequeñas. Esperemos que siga haciéndolo...

Pinnacle Entertainment

Tenemos novedades para las tres líneas de esta compañía. Para *Deadlands* anuncian *River o' Blood* (diciembre de 1998), que además de describir la zona del Misisipi incluye reglas sobre el vudú y los casinos fluviales.

Para el segundo juego del Extraño Oeste, *Hell on Earth* (ya os hablamos de él en el último 2d10), tendremos *Doomsayers* (diciembre de 1998), que se centra en los sacerdotes de la radiación y los cultos de la muerte. Para el juego de figuras *The Great Rail Wars* saldrá *Raid on Roswell*, con diversos escenarios, cartas y fichas para recrear el ataque de la Unión a la base secreta confederada en Roswell.

Steve Jackson

SGJ sigue tirando como puede. Esperemos que el lanza-



miento de *GURPS Traveller* les dé ánimos... y dólares.

Star Mercs, (para *GURPS Traveller*, en enero de 1998) incluirá todo lo necesario para crear una campaña militar en el futuro lejano: armas, equipo, enemigos... *In Nomine: Liber Castellorum* (enero de 1998) da un buen repaso a las moradas tanto de las criaturas angelicales como de las demoníacas.

TSR

El intento de boicot de las últimas GenCon y las críticas a la organización (de lo que habéis tenido cumplida información) parece que sí han tenido alguna repercusión: la dimisión de Gary Smith, director de Andon (propiedad de WoTC y organizadora de siete convenciones en E.E.U.U., incluida la mencionada), y su sustitución por David Wilson.

Y pasamos a las novedades:

Para AD&D a secas anuncian *Shattered Circle* (enero de 1998), una aventura para personajes primerizos, y *Dungeons of Despair* (febrero de 1998), una recopilación de aventuras para niveles bajos aparecidas en la revista

Dungeon. Para *Forgotten Realms* tenemos *Demihumans of the Realms* (enero de 1998), con casi 40 nuevos kits para aventureros no humanos.

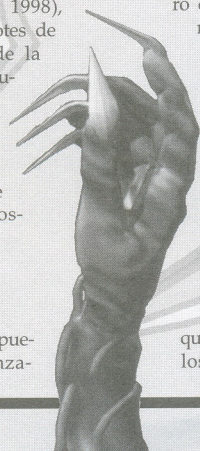
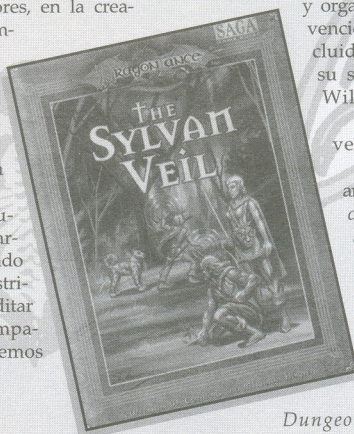
Los aficionados a *Ravenloft* disfrutarán con *Van Richten's Monster Hunter's Compendium Vol I* (febrero de 1998), una guía sobre criaturas de ultratumba. Para *Dragonlance* (sistema SAGA) tenemos *The Sylvan Veil* (febrero de 1998), una aventura que describe la mágica tierra élfica de los Silvanesti.

Para *Alternity* anuncian *Starships* (enero de 1998), con un montón de equipo nuevo y reglas para construir todo tipo de naves, y *Planet of Darkness* (febrero de 1998), una aventura en un misterioso planeta minero que esconde muchos secretos.

Se nota el anunciado parón en la producción, pero el ritmo de novedades parece sostenido.

White Wolf

Ya os hablamos de los problemas que había tenido White Wolf. Uno de los resultados más evidentes es el





lanzamiento de un nuevo sello, Arthaus, que se encargará de publicar juegos como el «nuevo» *Changeling* en blanco y negro.

Los costes de la edición en color eran prohibitivos comparados con la tirada. En esto del rol cada vez hay menos fronteras como vemos. Pasamos a comentar las novedades:

Para la flamante nueva versión de *Vampiro: La Mascarada* (en este mismo número tenéis un artículo de presentación) llega la nueva *Pantalla del Narrador* (diciembre de 1998). Sin comentarios. Para *Vampiro: Edad Oscura* hay anunciando un interesante suplemento: *Wolves of the Sea* (enero de 1999), que describe a los vikingos... tanto mortales como inmortales.

Gurahl (Hombre Lobo: el Apocalipsis) presenta a los temibles hombres oso, que seguro que hacen algo más que pescar en el río. *Rage across the Worlds 3 (Hombre Lobo: el Apocalipsis)*, enero de 1999) recopila *Rage across New York* y *Rage across Amazonas*.

Orphans Survival Guide (diciembre de 1998) es un suplemento para *Mago: La Ascensión* que proporciona todo lo necesario para interpretar a los Seres Huecos. *Tales of Magic I: Dark Adventure* (*Mago*, enero de 1999) es la primera parte de una extensa trilogía. *Castes & Covenants* (*Mago: La Cruzada*, diciembre de 1998) describe las moradas y refugios de estos magos renacentistas. Visto lo peligroso de la ambientación, ya pueden tener buenas murallas...

Land of Eight Million Dreams (Changeling, diciembre de 1999) permite explorar todos los secretos del Lejano Oriente a los jugadores de *Changeling*. Ideal para cambiar de ambientes.

El Año del Loto llega a la línea *World of Darkness* en *Tokyo* (diciembre de 1998), una ciudad asediada por los wraiths y los vampiros y dominada por la Tecnocracia. Toma ya.

Para terminar tenemos *Ascent into Light* (*Trinity*, diciembre de

Los 20 mejores Juegos de Rol

InQuest es una revista dedicada principalmente a los jcr que últimamente está dando cada vez más espacio a los jdr. En un número reciente dos de sus redactores elaboraron una clasificación (evidentemente subjetiva) de los 20 mejores jdr. Aquí os presentamos la decisión final (sólo se tuvieron en cuenta juegos para los que se siga sacando material):

1º) **Champions** (Gold Rush Games): lo consideran el juego más completo, flexible e influyente que existe. RTG editó hace poco una nueva versión con el sistema Fuzion, y Hero Games prepara la 5ª edición del sistema clásico del juego, como ya os informamos en estas páginas.

2º) **Mundo de Tinieblas** (White Wolf-La Factoría): por su originalidad, detallada ambientación y enorme influencia posterior.

3º) **Castillo de Falkenstein** (R.Talsorian-Martínez Roca): por ser uno de los juegos con más clase que existen en el mercado.

4º) **Star Wars** (West End-Joc): por su sistema elegante y espectacular y por su idoneidad para jugadores principiantes.

5º) **La llamada de Cthulhu** (Chaosium-La Factoría): por la perfección con la que captura el espíritu de la obra de Lovecraft.

6º) **Leyenda de los Cinco Anillos** (Alderac-La Factoría): por la brillantez de su sistema de reglas y la calidad de la ambientación y de los suplementos.

7º) **AD&D** (TSR-Martínez Roca): por su valor nostálgico y por el ingente caudal de material de ayuda disponible.

8º) **Shadowrun** (FASA-Zinco): por su atmósfera única y actitud cyberpunk.

9º) **Pendragón** (Chaosium-Joc): por su excelente recreación del universo artúrico y por la eficacia de su sistema.

10º) **CURPS** (S.Jackson-La Factoría): por la calidad de su sistema y por el gran número de suplementos disponibles.

11º) **Deadlands** (Pinnacle-La Factoría): por la calidad de su ambientación y por sus reglas innovadoras.

12º) **Cyberpunk 2.0.2.0** (R.Talsorian-M+D): por su solidez y su perfecta ambientación.

13º) **Over the Edge** (Atlas): por la originalidad y extremo detalle de la ambientación.

14º) **Ars Magica** (Atlas-Kerykion): por tener el mejor sistema de magia que existe.

15º) **Paranoía** (West End-Joc): por ser el mejor jdr de humor del mercado.

16º) **Feng Shui** (Daedalus): por su combate rápido y creativo.

17º) **El Teatro de la Mente** (White Wolf-La Factoría): por su sencillez y su capacidad para montar grandes partidas.

18º) **Heavy Gear** (Dream Pod 9): por ser el juego de anime más completo y su cuidada ambientación.

19º) **Warhammer Fantasía** (Games Workshop-La Factoría): por capturar e integrar perfectamente el juego de figuras.

20º) **Rifts** (Palladium): por su enorme apoyo popular y lo completo de su ambientación.

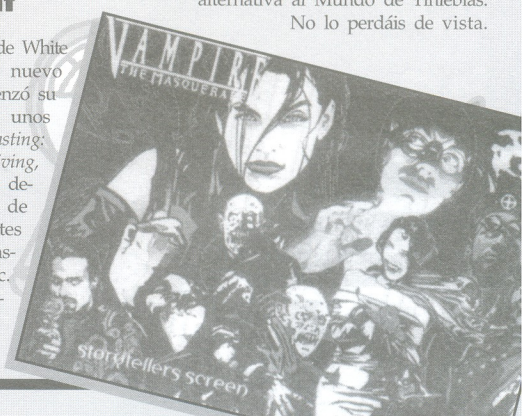
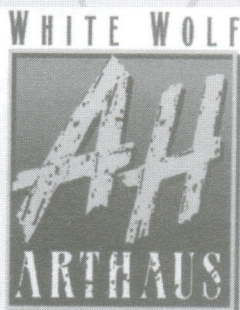
Los mencionados en el apartado de juegos «extinguidos» fueron *Amber*, *Gamma World*, *James Bond 007*, *Runequest*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* y *The Fantasy Trip*.



1998), la tercera y última parte de la campaña *Darkness Revealed*, que puede jugarse de forma independiente.

Visionary Entertainment

Steven Brown, ex-diseñador de White Wolf, fundó el nuevo sello VE y comenzó su andadura hace unos meses con *Everlasting: Book of the Unliving*, que describía en detalle todo tipo de muertos vivos (vampiros, fantasmas, ghouls, etc. ¿os suena de algo?) para su *Secret World*.



Después de la calurosa acogida recibida por el público amplían su universo con el segundo libro de la serie (hay cuatro anunciados): *Everlasting: Book of the Light* describe a los magos, ángeles, demonios, caballeros, hombres lobo y demás fauna. Parece que se está forjando una sólida alternativa al Mundo de Tinieblas. No lo perdáis de vista.

URZA en Dosdediez

Internacional

Como se esperaba, pasado el empujón veraniego, las cosas se tranquilizan y los lanzamientos se realizan sobre seguro. No se atisba ningún juego nuevo en el horizonte, de momento, y las ampliaciones para los más conocidos siguen llegando con regularidad a las tiendas. Normalidad absoluta.

Magic se mantiene como único jcc en castellano y extraña por estos lares que, dado el manifiesto éxito de que disfruta, no haya nadie decidido a publicar la alternativa.

Nacional

Mientras tanto, asistimos al despliegue organizativo de Martínez Roca que, para el próximo año, ha conseguido la organización de su Grand Prix (y van 3) y el invitational americano, con la asistencia de todas las grandes estrellas.

El Legado de Urza

El sábado 6 de febrero de 1999 se celebrará la presentación mundial de *El Legado de Urza*. El precio de inscripción ronda las 2.000 ptas e incluye 1 baraja de *La Saga de Urza* y 2 sobres de *El Legado de Urza* además de la carta promocional que, en ocasiones, alcanza un precio posterior cercano al de la entrada.

El *Destino de Urza*, la última ampliación del ciclo, se pondrá a la venta el 10 de junio. A finales de septiembre tendremos el nuevo ciclo independiente probablemente llamado Arquimedes.

Grand Prix Barcelona

Se celebrará el 6 y 7 de febrero en el Hotel Barceló Sants. El formato del torneo será Limitado de *La Saga de Urza* (1 baraja y 2 sobres) y habrá

numerosos eventos paralelos como producto de todas las ampliaciones en diversos idiomas, incluidos los más exóticos.

Invitacional español

Se celebrará durante las próximas Gen Con de Barcelona (9-11 de abril). La lista de los 16 participantes se determinará así: - El Campeón de España del 98; los 3 primeros clasificados de los formatos: Estándar, Limitado, Extendido y Compuesto; los tres mejores jugadores del país que saldrán de una encuesta que se celebrará durante los Clasificatorios para el Pro Tour de Los Ángeles. (Dado que se celebran 2 en Barcelona, sólo en el del día 19 de diciembre se realizará dicha encuesta).

L5R y Vampire:TES

Martínez Roca está manteniendo contactos con FRPG y WotC para crear un Customer Service de los jcc *Legend of Five Rings* y de *Vampire:TES*. Esto incluirá no sólo un teléfono y una dirección de correo electrónico dedicada a reglas y dudas en general, sino también planes de apoyo, soporte de torneos oficiales de ambos juegos, celebración de grandes eventos y, en general, creación de una infraestructura de juego organizado alrededor de ambos.

6ª Edición de Magic

Se pondrá a la venta en mayo y se rumorea que habrá cambios sustanciales en las reglas. Según dicen no habrá interrupciones (lo cual no significa que no haya *Contrahechizos*, sino que se jugarán como instantáneos), ni fase de prevención de daño y para colmo los artefactos funcionarán girados. Ante esto, el colectivo internacional de jugadores de *Magic* se está movilizándolo para que el juego no se convierta en una especie de *Portal* con instantáneos.

Todo esto es debido, según se comenta, a que *Magic* se ha convertido en un juego demasiado complicado en cuanto a reglas que impide que gente nueva se acabe metiendo de lleno en el mismo.



• *Pokemon* (más conocido como *Pocket Monsters*) se convirtió en 1996 en el juego más vendido de Game Boy, con más de 8 millones de copias. La principal meta del juego de cartas es encontrar, entrenar y luchar con varios monstruos para convertirte en el mejor entrenador de monstruos *Pokemon*.

• Mike Long y Chris Bishop abandonan el panorama profesional de *Magic* para dedicarse por entero a su Centro de Juegos al estilo Wizards Game Center, llamado «The End». Lástima que un jugador tan polémico como Long deje el mundo profesional de *Magic*, ya que eran bastante divertidos sus conflictos y payasadas.

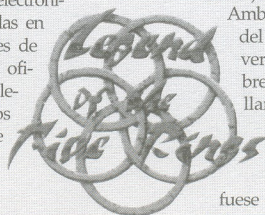
• Se prepara la salida de *7th Sea*, un nuevo jcc del tipo *L5R* pero de piratas. Ambiado en Europa y en los mares del Caribe, las naciones históricas se verán representadas con otros nombres (los Españoles serán los Castellanos, etc.) y habrá magia (vudú, imagino), bichos fantásticos y juego de rol paralelo.

• Antes de que el juego se fuese al traste USPC Games imprimió 5 cartas promocionales para el jcc *X-Files*, que nunca vieron la luz. Voyager Promotions ha comprado los derechos para publicar esas cartas y las vende a través de su página web: www.x-filesccg.com.

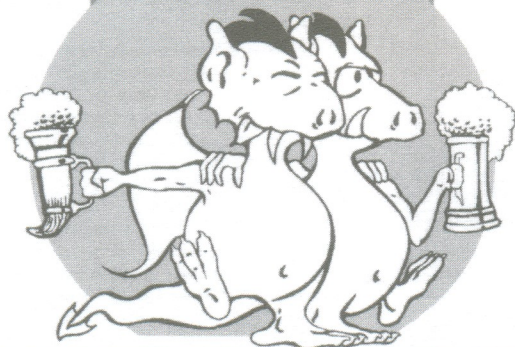
• Salio, *The Great War*, ampliación de 350 cartas para los amantes de *Babylon 5* y definida como muy militarista por sus creadores.

• La Liga Arena vuelve a amenizarse con las gigantescas cartas de *Vanguard III*. Esta vez los 8 personajes son *Takara*, *Multani*, *Sidar Kondo*, *Eladamri*, *El Oracle*, *Lyna*, *Rofellos* y la *Reina de los Fragmentados*.

• Ya se prepara para el verano de 1999 la segunda parte de *Unglued* para *Magic*, todo gracias al gran éxito obtenido por su predecesora. El tamaño todavía no se sabe pero será del estilo de *Unglued*. Esperad de nuevo almejas asesinas y terroríficas gallinas que harán que de nuevo no puedan jugarse en torneo debido a su poder.



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

TRINIA™

HOPE ▲ SACRIFICE ▲ UNITY

ALGO ALTERARÁ 1999

Todos los pagos serán por giro postal, en pesetas. A la recepción del dinero será efectiva la suscripción. Este cupón anula cualquier oferta de suscripción anterior. Nº 7

boletín de suscripción a

dosdediez

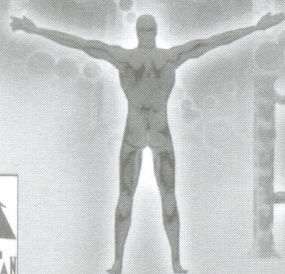
Enviar el cupón a La Factoría de Ideas, Departamento de suscripciones, C/ Plaza, 15. 28043 Madrid. También puedes contactar con nosotros por e-mail: factoria@distrimagen.es

Deseo suscribirme a la revista Dosdediez a partir del número _____ durante 6 números por 1.350 ptas

NOMBRE
DIRECCIÓN

POBLACION
PROVINCIA

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

Ya está aquí diciembre, con lo que ello conlleva: un montón de novedades interesantes y tiempo libre para jugar. Abajo tenéis los tres platos fuertes de la temporada, que como véis no están nada mal.

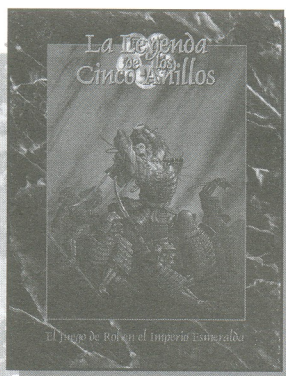
Además de todo el caudal de novedades que ha aparecido a lo largo del otoño (ver las siguientes páginas) esperamos

que la siempre importante campaña navideña le ponga las pilas a todas la compañías del país, grandes y pequeñas. Aguardamos el juego *Cosmoera* de Camaleón (muy buena suerte en esta andadura), el anunciado acelerón de Ludotecnia, los nuevos e inefables narizones de Farsa's Wagon y los primeros proyectos de Edi-

ciones Sombra, que parece ser que se retrasarán algo.

Si todo va bien la afición va a poder disfrutar en nuestro país de unas buenas Navidades roleras y de un próspero año nuevo (literalmente). Esperemos acontecimientos... y preparad las carteras.

En Estados Unidos la situación sigue siendo de lo más convulsa y no parece haber preparados grandes bombazos. Los que sigáis estas páginas con regularidad estaréis bien al corriente de la delicada situación que atraviesan muchas compañías clásicas del sector, y nada indica que la reorganización del mercado no vaya a continuar. Recemos por que el «tsunami *Magic*» no se lo lleve todo por delante.



La Leyenda de los Cinco Anillos

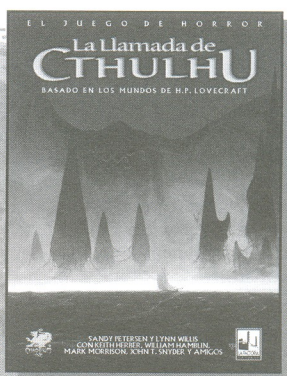
John Wick. La Factoría. Diciembre de 1998. Libro básico. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 260 páginas. 4250 pts.

Por fin llega hasta nosotros, de la mano de la Factoría, este magnífico juego ambientado en un mundo muy, muy parecido al del Japón feudal del siglo XVI. Inspirado en el juego de cartas del mismo nombre, ha compartido con este un éxito abrumador allende los mares.

En él se combinan la acción de los duelos, los combates y las batallas con la intriga de las maniobras políticas y el misterio de lo sobrenatural que acecha desde las Tierras Sombrias. El sistema de juego, por otra parte, es rápido, sencillo y completo. Los personajes pertenecen a la casta samurai, ya sean guerreros bushi o monjes shugenja, y se crean con el clásico sistema de puntos..

En resumen, uno de los mejores juegos que he visto en los últimos años: completo, atractivo, bien construido, bien escrito y casi, casi imprescindible.

Santiago Ramos - Sama



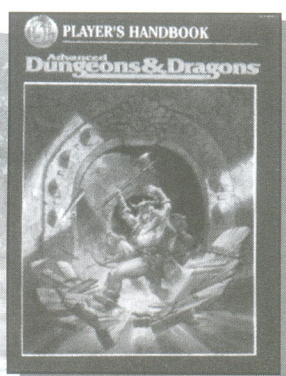
La Llamada de Cthulhu Edición 5.5

Peterson, Willis y otros. La Factoría. Diciembre de 1998. Juego básico. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 296 páginas. 4250 pts.

Nueva, novísima edición de un clásico entre los clásicos que no necesita presentación. La base del juego sigue siendo la misma, pero han cambiado muchas cosas. Esta última versión incluye una gran cantidad de material nuevo que permite jugar tanto en la era victoriana como en los años 20 y en la actualidad. Se incluyen nuevos capítulos, como el dedicado a la tecnología alienígena, y se amplían muchos otros (por ejemplo, el de Cordura).

Además de estas mejoras (y muchas otras) la edición española tiene una maquetación muy superior a la americana, además de incluir un capítulo (*Las Tierras del Sueño*) que no aparecía en el original. Como siempre, se trata de un juego de lo más recomendable. El que no piense echarse una partidita estas Navidades que me vaya tirando Cordura.

Daniel Leguina



AD&D Manual del Jugador

Varios autores. Martínez Roca. Noviembre de 1998. Juego Básico. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 320 páginas. 4750 pts.

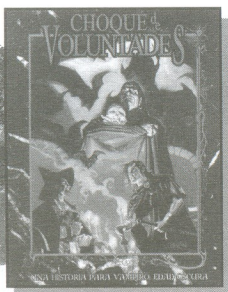
Por fin vuelve el juego original a nuestro país, seguro que para regocijo de numerosos aficionados.

Los contenidos de esta nueva versión no han variado mucho. El material básico para empezar a jugar se divide en los dos libros clásicos, el *Manual del Jugador* y la *Guía del Master*, sin incluir ninguna ambientación (la primera prevista para esta nueva encarnación de Martínez Roca será la nueva edición del clásico *Greyhawk -Falcongrís-*).

El primer libro describe la creación de personajes, la magia y el sistema básico de juego (que sigue manteniendo la sencillez de siempre), mientras que el segundo explica todo lo que a los jugadores les encantaría conocer y nunca deberían preguntar...

La maquetación es clara y correcta, y la presentación a todo color, espectacular.

Ana Álvarez

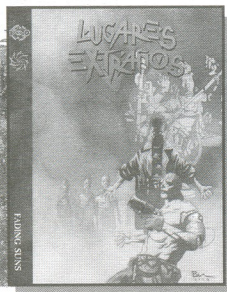


Choque de voluntades

Steve Miller. La Factoría. Septiembre de 1998. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*+*Pantalla*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 40 páginas. 1995 ptas.

Este módulo para *Edad Oscura* está ambientado en Inglaterra, aunque no hay problema alguno en trasladar la acción a cualquier otro país. Un señor feudal arrepentido de su vida de pecado, una sustanciosa herencia... codicia, rencor y política Cainita se combinan en esta aventura que puedes unir fácilmente a tu crónica o utilizar como punto de partida para las nuevas correrías de tus personajes. Acción e intriga a partes iguales. No te lo pierdas.

Julián Fuentes

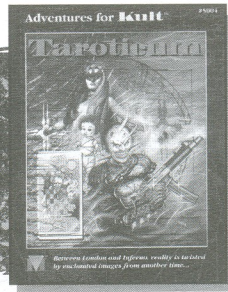


Lugares Extraños

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1998. Suplemento para *Fading Suns*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

Este primer suplemento para *Fading Suns* es un impagable collage de los Mundos Conocidos. Contiene siete escenarios para desarrollar, con bastantes indicaciones para hacerlo, e innumerables dramas: el planeta Pentateuco, Rimpoché (un mundo perdido), una capilla embrujada en territorio Vau, un valle en Kurga, una isla tomada por Simbiontes, el Mercado de Istakhr y un bazar espacial ambulante. Ningún director se sentirá defraudado. Tan variado como recomendable.

Daniel Leguina

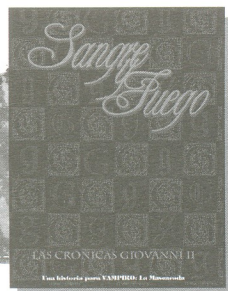


Taroticum

Varios autores. M+D. Noviembre de 1998. Suplemento para *Kult*. Cubierta a color en rústica, interior en b/n. XX páginas. 2195 ptas.

Taroticum es una campaña curiosa: comienza en 1884 en Londres, y concluye exactamente un siglo después. Todo gira alrededor de un líctor muy cabreado y una baraja de Tarot muy, muy poderosa. Desde luego la cosa es variada, ya que a lo largo de los cinco episodios (más el prelude) los personajes van a tener la oportunidad de hacer todo tipo de «amigos» y viajar muy, muy lejos, todo sin tener que abandonar la capital inglesa. Genial, sucia y oscura. *Kult*.

Ana Álvarez

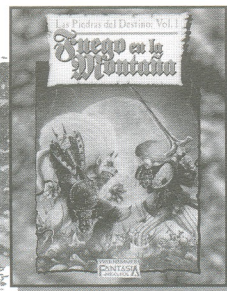


Crónicas Giovanni II: Sangre y fuego

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1998. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Cubierta negra en rústica, interior b/n. 117 páginas. 2550 ptas.

La campaña iniciada en *La última cena* continúa en este suplemento, ambientado en la Europa del siglo XVII. Menos dirigista que el primero, se divide en tres partes bien diferenciadas: la búsqueda de unos misteriosos pergaminos lleva a una investigación en Roma, una estancia en un monasterio suizo... y un espectacular fin de fiesta en Londres que culmina con el Gran Incendio de la capital. Divertido e imprescindible.

Julián Fuentes



Piedras del Destino I: Fuego en la Montaña

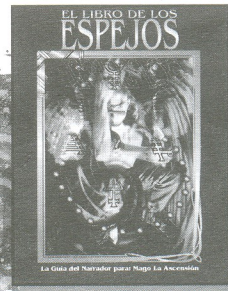
Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1998. Suplemento para *Warhammer Fantasía*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 176 páginas. 1995 ptas

Fuego en la montaña es la primera parte de una nueva campaña para *Warhammer Fantasía*, *Piedras del Destino*, y el objetivo es la búsqueda de los cristales del poder.

Los personajes (nivel medio) irán siguiendo una serie de pistas que los llevará desde un poderoso artefacto Orco hasta una antigua capilla Enana.

Una aventura muy sólida, con un interesante *dungeon* a la antigua usanza.

Diana Calvo

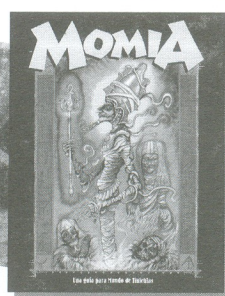
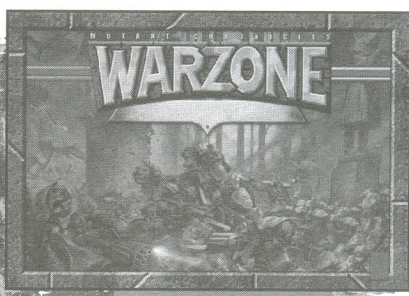


El Libro de los Espejos

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1998. Suplemento para *Mago*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 160 páginas. 3195 ptas.

Este completo suplemento es la *Guía del Narrador de Mago*, y está repleto hasta arriba de información de lo más útil. Explica cómo crear diferentes tipos de campaña, cómo diseñar una crónica duradera, cómo utilizar cada una de las facciones en la Guerra de la Ascensión, explica y aclara la compleja metafísica del juego y muchas, muchas cosas más. Incluye varios artículos bastante interesantes como el del papel de la mujer en el rol en general. Imprescindible.

Eliseo P. Povedilla



Rabia en el Amazonas

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Hombre Lobo*. Octubre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. 2450 ptas.

Este volumen ofrece acción sin tregua. Está ambientado en la salvaje guerra de la jungla amazónica, donde los Garou luchan desesperadamente por salvar su último baluarte de las garras de Pentex. Las oportunidades de ganar Gloria son muchas... y las de morir también. Reservado para los incondicionales del gatillo y el juego duro. Incluye ambientación, datos sobre las principales figuras del conflicto, dos aventuras y reglas especiales para combates de masas.

Jon Unzaga

Warzone 2ª Edición

Varios autores. M+D/Target. Juego básico. Diciembre de 1998. Caja con miniaturas y diversos libretos. 120 páginas. 10995 ptas.

Excelente. *Warzone 2* es una bendición para cualquier aficionado a la anterior edición, por motivos obvios.

Aparte de los cambios en el reglamento, tener reunidas al alcance de la mano las listas de ejércitos con todas las unidades aparecidas hasta la fecha en los diferentes suplementos es una gozada.

Y eso, aparte del hecho de que los nuevos aficionados puedan empezar a jugar nada más abrir la caja (viene un buen montón de figuras)...

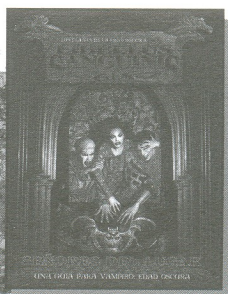
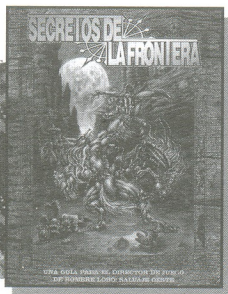
Daniel Leguina

Momia

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1998. Suplemento para *Mundo de Tinieblas*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 140 páginas. 2995 ptas.

Un nuevo tipo de personaje acecha en el MdT: las momias. Olvida la imagen tradicional del tarugo envuelto en vendas estrangulando arqueólogos: las momias del MdT son distintas, verdaderos inmortales que vuelven una y otra vez de la muerte. El libro incluye todo lo necesario para jugar con este tipo de personajes (magia, reglas y Rasgos especiales), y es compatible con cualquiera de los manuales básicos del Sistema Narrativo. Aviso: no es apto para los amantes de la acción

Juan Urbina



Secretos de la Frontera + Pantalla Hombre Lobo

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1998. Pantalla del DJ para *Hombre Lobo Salvaje Oeste*. Pantalla en color, cuadernillo 24 páginas b/n. 2495 ptas.

Secretos de la Frontera es el suplemento que acompaña a la pantalla del Narrador de *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*. En su interior, como ya es habitual en este tipo de suplementos, encontraremos información adicional muy útil: nuevos dones, fetiches, una explicación más amplia sobre los principales antagonistas de los Garou y sobre el resto de los seres sobrenaturales, y un capítulo dedicado a las otras razas cambiantes del Lejano Oeste.

Santiago Ramos

Libellus Sanguinis 1: Señores del lugar

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 1998. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 104 páginas. 2195 ptas

Los tres clanes mas aristocráticos de la Edad Oscura, Lasombra, Tzimisce y Ventrue, revelan sus secretos y costumbres en este suplemento. Tres minilibros de clan en uno, con la historia y situación de estos Cainitas, sus costumbres, poderes y relaciones, personajes pregenerados, etc. Especialmente aconsejable para los jugadores aficionados a estos clanes... y con información sobre la magia koldúnica de los Tzimisce.

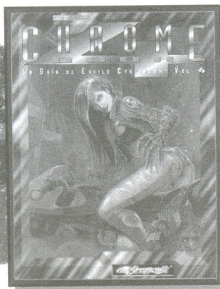
Diana Calvo

Guía del Jugador de Wraith

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 1998. Suplemento para *Wraith*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 192 páginas. 3695 ptas.

Este suplemento contiene todo lo que un jugador de *Wraith* podía desear: los clásicos Méritos y Defectos, nuevas habilidades, nuevos Arcanoi, una descripción detallada de cada una de las facciones de las Tierras de las Sombras, un laaargo capítulo dedicado a describir los diferentes Reinos Oscuros, algunas reglas nuevas, una tabla de Arcanoi, artículos sobre el juego... Si no te lo compras eres hombre muerto (he he he he).

Daniel Leguina



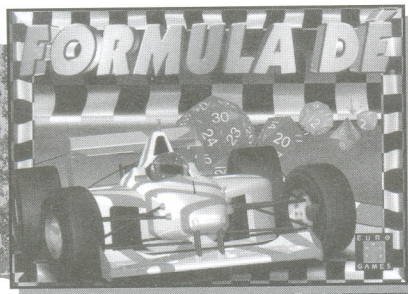
Chromebook IV

Varios autores. M+D. Noviembre de 1998. Suplemento para *Cyberpunk*. Cubierta a color en rústica, interior en b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

Ya os podéis imaginar lo que incluye: equipo y más equipo para los aficionados a los futuros cercanos y sombríos. Destacar el auge de la biotecnología, la variada selección de vehículos y la divertidísima sección de moda, que vuelve a vuestros Dataterm.

Hay algunos programas realmente interesantes (como el que borra sectores enteros de la Red), así como nuevos implantes (incluidos los soviéticos) y chips de lo más *freak*. Es muy interesante, pero no esperéis demasiadas sorpresas.

Eliseo P. Povedilla



Fórmula Dé

Laurent Lavaury y Eric Randall. Distrimagen, sobre licencia de Eurogames. Noviembre de 1998. Juego de tablero de carreras de coches. 6250 ptas.

Hablando de adicción, *Fórmula Dé* es el equivalente de tablero de *Magic*. La buena noticia es que este bombazo europeo acaba de aterrizar con una edición totalmente en castellano, de la mano de Distrimagen.

Se trata de una emocionante juego de carreras de coches fácil de aprender pero difícil de aparcir. En una tarde se pueden jugar varias partidas, y hay algunos circuitos de expansión en el mercado. Ya os hemos advertido: extremadamente adictivo. El nuevo *Circus Maximus*.

Daniel Leguina

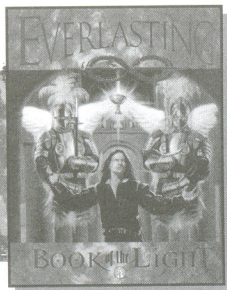


Pantalla Mutantes G2

Mikel Cabriada. Ludotecnia. Septiembre de 1998. Pantalla del AJ para *Mutantes G2*. Pantalla en color y b/n de tres folios y medio. 750 ptas.

Poco se puede decir de una pantalla que no contiene ningún cuadernillo interior, excepto reseñar su salida. Sin embargo hemos de resaltar su impecable maquetación, que ahorra de verdad trabajo al director de juego, y la maravillosa calidad del cartón: el más duro que he visto nunca para una pantalla (y no estoy exagerando ni un poquito, de verdad). El dibujo que ilustra la pantalla está bien, pero me parece poco currado para el nivel al que su autor nos tiene acostumbrados.

Juan Antonio Gutierrez



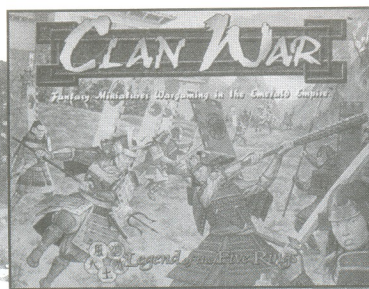
Everlasting Book of the Light

Steve Brown. Visionary Inc. Agosto de 1998. Juego Básico. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 256 páginas. 24,95\$.

Este es el segundo libro de *Everlasting*, el universo de este creador escindido de White Wolf. Al contrario que el primer libro, *Book of the Unliving*, este no describe a los muertos vivientes de su Mundo Secreto. Ahora le toca el turno a Ángeles, Demonios, Magos, Hombres Lobo y demás criaturillas.

Las similitudes con el Mundo de Tinieblas son muchas. Puede ser un cambio interesante, sin salir del género.

Eliseo P. Povedilla



Clan War

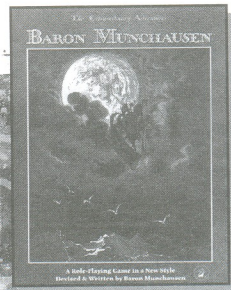
Varios autores. Alderac EG. Agosto de 1998. Juego de miniaturas compatible con L5A. Caja con figuras y diversos libretos. 74.95\$

Para empezar, una advertencia. *Clan War* es un juego de guerra, no una adaptación *light* de *Leyenda de los Cinco Anillos* para hacer un cambio en medio de una partida. Avisados quedáis.

Eso sí, como juego de guerra de miniaturas es fantástico. Movimientos detallados, diferentes estructuras de unidades, formaciones, una compleja secuencia de juego... Las figuras son excelentes.

Las reglas son concisas y elegantes, y simulan muchos de los aspectos del juego de rol: honor, gloria, duelos, shugenja...

Carlos Lacasa



The Adventures of Baron Munchausen

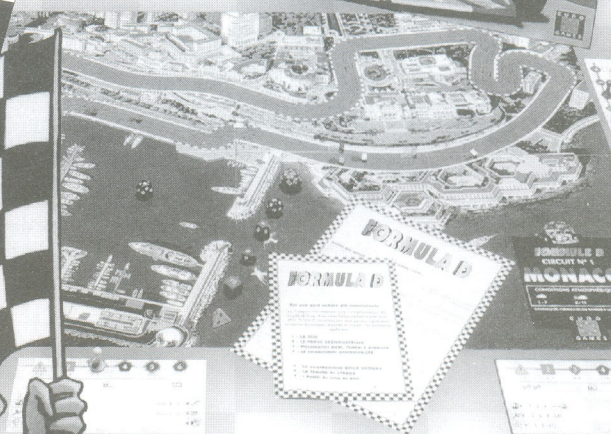
James Wallis. Hogshead Publishing. Septiembre de 1998. Libro básico. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 24 páginas. 5,95\$.

Toma ya. Un juego de rol completo (y de lo más divertido) metido en 24 páginas. Se trata de un JdR totalmente narrativo que consiste en tratar de contar la historia más fantástica e inverosímil (viajes al sol, desayunos en el fondo del océano con el rey de las ballenas, etc). El libro (libreto) está escrito en primera persona por el mismísimo Barón Munchausen (no le llameis mentiroso). Las ilustraciones son de Doré. Muy, muy, muy recomendable.

Carlos Lacasa

FORMULA D

**AHORA EN CASTELLANO. EL
JUEGO DE CARRERAS DE
COCHES MAS EMOCIONANTE
DEL MERCADO.**



**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**

DISTRI M AGEN

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

La Llamada de Cthulhu

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟΝ ΟΙΚΟΝΟΜΟΝ
P R E S E N T A C I Ó N

Ha vuelto. Ya está aquí. Las estrellas están en posición. Después de pasar una larga y aburrida temporada encerrado en la ciudad submarina de R'lyeh, el Gran Cthulhu emerge de nuevo de las aguas del océano Pacífico para extender la locura y la destrucción por el mundo. Recuerda: «No está muerto lo que puede yacer eternamente...»

Hemos tenido que esperar mucho tiempo para poder volver a disfrutar de este clásico entre los clásicos, pero parece que esta vez *La llamada de Cthulhu* está aquí para quedarse. La versión de La Factoría de Ideas es la 5.5, aparecida este mismo verano en E.E.U.U. La que estaba disponible en nuestro país era la 3ª ameri-

cana (que data de 1985), editada en castellano en 1988. Un poco más adelante señalaremos los cambios más importantes, pero antes...

Algo de historia

Por si hay algún tipo raro por ahí fuera que no sepa de qué le estamos hablando, haré un resumen de qué es *La llamada de Cthulhu*. Se trata de un juego de horror (el juego de horror, con permiso de los monstruitos de Mark Rein•Hagen) creado por Sandy Petersen y basado en la obra del genial e inquietante H.P. Lovecraft y en la de sus seguidores.

Los Mitos de Cthulhu tratan sobre un panteón de seres extradimensionales extremadamente poderosos y alienígenas (los Primigenios) que en su día dominaron sobre la Tierra, pero que de algún modo fueron expulsados o encerrados tras sellos arcanos. Llevan largos siglos aguardando a que las estrellas estén en posición, momento en el que podrán caminar de nuevo sobre la faz del planeta.

Los personajes de los jugadores son gente corriente que repentinamente se ve enfrentada al horror y a la locura de estas monstruosas criaturas o a los dementes planes de sus sicarios humanos para liberarlas, permitiéndolas así volver a reclamar la Tierra como suya... al precio de toda la raza humana.

Durante el juego es importante recordar que los personajes son gente normal, lo que se notará en la elevada mortandad. *La llamada de Cthulhu* no es un juego para perseguir dragones o enfrentarse a hordas de enemigos. Si ves una pistola, escóndete. Duelen. Además, no sólo están los peligros físicos. La salud mental (Cordura)

tiene un papel importantísimo en el desarrollo de la campaña, ya que el enfrentamiento con estos seres extradimensionales, criaturas mágicas y demás fenómenos extraños se cobrarán su peaje en el equilibrio mental de nuestros héroes, conduciéndolos de forma lenta pero segura hacia la locura definitiva que los aparte de la sociedad normal.

El juego original estaba ambientado en los años 20 (fechas en las que Lovecraft escribió su obra), pero a lo largo del tiempo habían ido apareciendo suplementos que permitían jugar en otras épocas, principalmente la Era Victoriana (*Cthulhu by Gaslight*) y la actualidad (*Cthulhu Now* de próxima aparición). Esta nueva versión 5.5 incluye reglas para poder jugar en cualquiera de las tres épocas, dando la información necesaria para adaptar los personajes de forma adecuada.

El sistema de juego

Es sencillo y directo, lo que permite concentrarse en la interpretación sin más preocupaciones. Se utilizan dados de porcentaje para resolver las tiradas de habilidad, que vienen también indicadas con un porcentaje. Eso es todo.

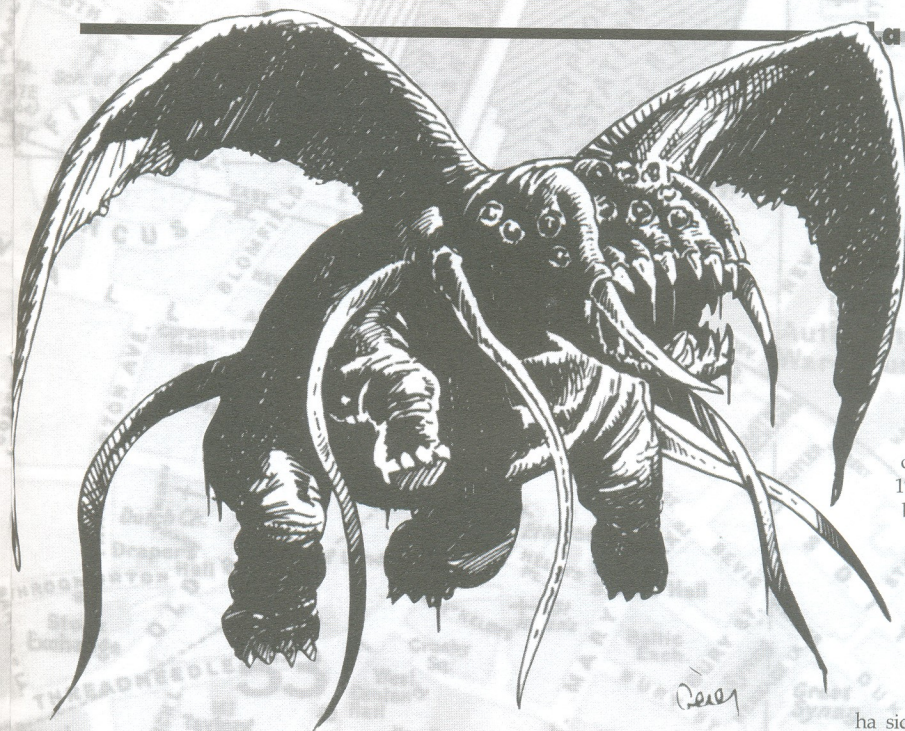
La creación de personajes se realiza de forma aleatoria, aunque para escoger habilidades se da una serie de puntos que cada jugador reparte entre ellas como más le apetece (después de elegir la profesión del personaje). Es un proceso rápido y sencillo, lo que dada la velocidad a la que mueren después es toda una ventaja. Baste decir que los propios autores recomiendan jugar con dos personajes a un tiempo... por si acaso.

El libro

El juego está dividido en numerosos capítulos cortos y dispone de un útil índice para encontrar fácilmente cualquier información necesaria. La primera parte está dedicada a tratar la figura de Lovecraft y su obra, y a introducir el universo del juego tanto a los jugadores como a los Guardianes (Directores de juego). Después pasamos directamente a la creación de los investigadores y al sistema de juego propiamente dicho, además de a los capítulos dedicados a la Cordura y su tratamiento.

Más adelante nos adentramos en territorio del Guardián, con descripciones de los animales y monstruos del juego, información sobre los diferentes lugares de interés, consejos para dirigir las partidas, datos sobre las tres épocas en las que se pueden ambientar las partidas, etc.





En general la organización es clara y correcta, lo que facilitará más tarde la labor del director de juego durante las partidas.

Cambios en las reglas

Es lógico que el juego haya cambiado en el tiempo transcurrido entre la anterior edición disponible en nuestro mercado y esta que contemplamos ahora. 15 años y varias versiones diferentes, dan para mucho. Y todo ello para mejorar el juego de manera considerable.

Mientras que la presentación (la de Chaosium, que la de La Factoría merece capítulo aparte) no ha variado prácticamente nada, sí se han producido bastantes cambios en las reglas. Algunos importantes son la desaparición de los multiplicadores por conjuro, cambios en las probabilidades de las habilidades iniciales, nuevas habilidades (como Hipnosis, de lo más interesante), cambios en los ingresos, en el daño de algunas armas y en las características de algunas de las criaturas.

Las variaciones más importantes se han producido en el capítulo de Cordura, cuyas reglas y tablas se han revisado de arriba abajo para reflejar mejor la realidad y hacerlas más entretenidas. Las notas sobre los cuidados mentales de la época son una inagotable fuente de ideas para nuevas aventuras.

Sin embargo, todos estos cambios no impiden que cualquier módulo existente pueda ser adaptado sin demasia-

dos problemas a la nueva versión, lo que es bastante de agradecer.

Nuevo material

La llamada de Cthulhu 5.5 es significativamente mayor que su predecesora, e incluye gran cantidad de material nuevo. El más interesante es:

-La llamada de Cthulhu: el relato original completo de Lovecraft.

-Puesta al día del grimorio: se han recopilado seis años de suplementos en un solo grimorio de más de 200 conjuros, reunidos bajo un mismo tomo por primera vez. Todos los conjuros básicos han sido reescritos y regularizados. Sólo por esto, por si lo dudabas, ya merece la pena actualizar la versión de que dispones.

-Locuras: se ha elaborado un nuevo compendio de enfermedades mentales y la información sobre los trastornos y los tratamientos se ha ampliado enormemente, llegando, por momentos, a ser exhaustiva.

-Tecnología alienígena: se incluye un capítulo corto sobre tecnología extraterrestre variada aparecida en los diversos relatos de Lovecraft.

-Nuevas ilustraciones: incluyendo seis páginas completas de Paul Carrick. Prácticamente todas las ilustraciones son nuevas (incluyendo muchas de los Mitos de Cthulhu). Además, en la edición española, se han añadido las mejores de la versión 5 que, en algunos casos, eran más interesantes que las de la 5.5.

-Persecuciones con vehículos: emocionantes reglas opcionales aparecidas por primera vez en nuestro país.

-Libros de los Mitos: una nueva lista de más de cuarenta títulos nuevos. Además, los volúmenes más importantes incluyen ahora hechizos (como en el *Keeper's Compendium*).

-Mapa de Arkham: con notas integradas y referencias de los relatos de los Mitos.

-El cómic de Cthulhu: histórico (apareció por primera vez en la 1ª Edición de *Call of Cthulhu*) y dibujado por Tim Callender, estaba inédito en castellano.

-Listas de precios y calendarios: han sido puestos al día, ya que estaban un poco desfasados y algunos no tenían correlación.

-Recursos: esta sección también ha sido ampliada y puesta al día.

-Tablas de armas: Se han introducido varias armas nuevas.

Otros cambios

La nueva versión tiene un capítulo corto dedicado a la descripción de *Las Tierras del Sueño* que no aparecía en la edición americana. La maqueta de la edición española es bastante más atractiva que la original, que para estar en 1998 era bastante simplona. La Factoría de Ideas (en la figura de Darío Pérez y con permiso expreso de Chaosium) ha realizado un nuevo diseño interior muy adecuado a un juego que lleva teniendo el mismo aspecto gráfico en los últimos veinte años. Creo que os sorprenderá. Cualquiera que conozca las dos ediciones lo podrá comprobar.

La estupenda portada muestra al Gran Cthulhu emergiendo de las aguas junto a R'lyeh, la ciudad en la que ha pasado eones encerrado. Jo, qué miedo.

Conclusiones

La llamada de Cthulhu ha sido, desde siempre, un juego genial (amén de muy adecuado para principiantes, debido a su sencillez formal), y esta nueva versión en castellano no hace sino mejorarlo.

Esperemos que el ritmo de aparición de novedades sea el que se merece este noble caballero. Puedo recomendar a cualquier aficionado que se pase a la nueva edición. Seguro que nadie se sentirá decepcionado. Al tiempo.

Ana Álvarez

VampireE 3ª: más y mejor

ΟΤΝΟΥ ΟΖΝΙΛΣΠ ΟΣΠΟΩΝΟ V3ΩΠ

P R E S E N T A C I Ó N

El anuncio por parte de White Wolf de una nueva edición de su juego estrella, *Vampiro: La Mascarada*, desató de inmediato los rumores entre los aficionados. Supuestos cambios de bando de algunos clanes, nuevas Disciplinas, nuevas reglas... incluso se llegó a hablar de elementos de ciencia ficción y de vampiros extraterrestres. Pero la realidad ha demostrado que los rumores iban demasiado lejos. La nueva edición de *Vampiro: La Mascarada* aporta cambios en la ambientación y las reglas, pero no tan radicales como se comentaba. Es, eso sí, un excelente trabajo, que vuelve a poner en primera línea un juego que lleva ya varios años como punto de referencia de todos los aficionados al rol.

Por si alguien no ha jugado todavía a *Vampiro: La Mascarada*, un rápido resumen. Los vampiros existen. Son descendientes de Caín, criaturas inmortales que se alimentan de sangre y tienen facultades sobrenaturales. Ligados a la humanidad por su origen, su alimento y su placer, los actos de los vampiros (o "la Estirpe", como se hacen llamar) condicionan y modelan en muchos casos el mundo humano. Los vampiros están muy organizados y siguen una

estricta jerarquía, separados en clanes, "familias" vampíricas con características, poderes y debilidades particulares, sectas que luchan por la supremacía, y grupúsculos diversos con sus propios objetivos. Los conflictos, claro está, son inevitables. Los jugadores interpretan el papel de vampiros, debiendo enfrentarse tanto a los peligros de la no-

che como a los que acechan en su propia oscuridad interior...

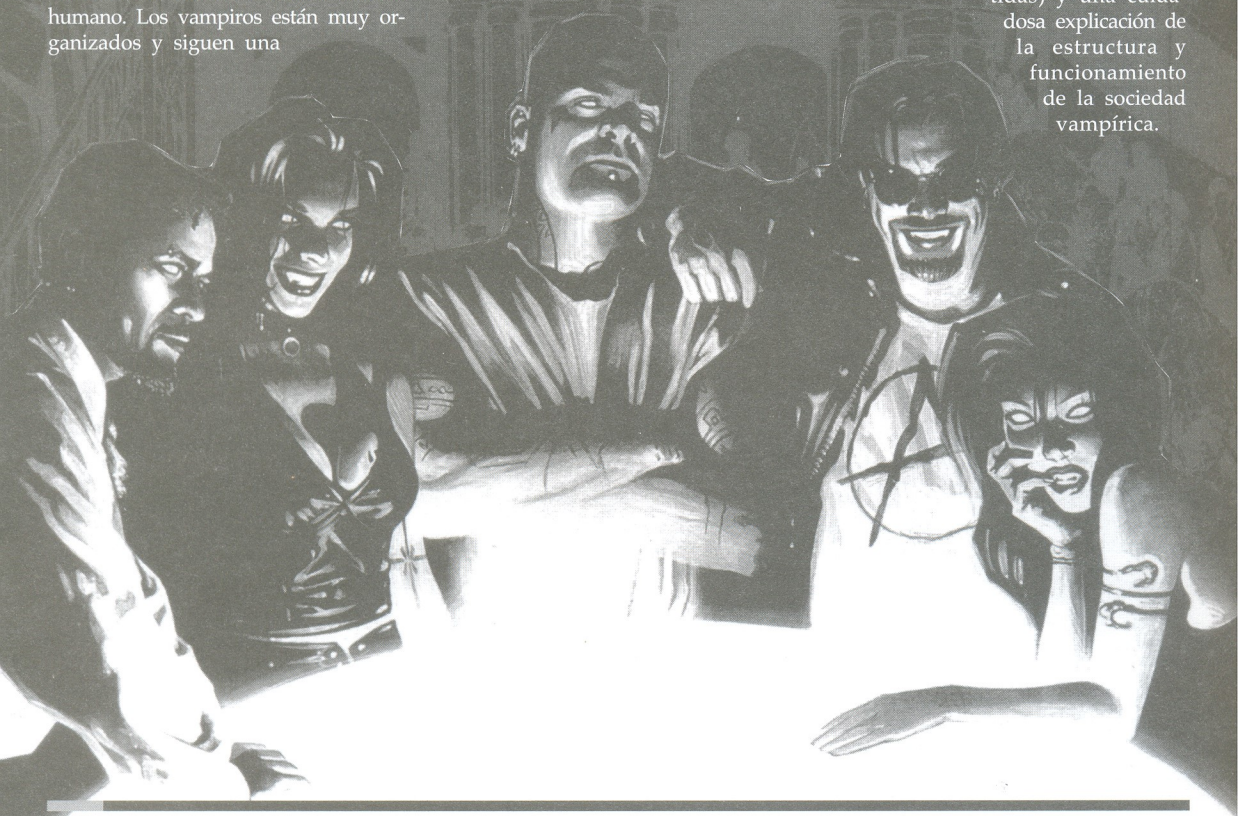
Primer vistazo

Lo primero que llama la atención al coger el libro es su excelente presentación. Sin abandonar la iconografía característica del juego (la portada sigue siendo la rosa sobre un fondo de verdes), White Wolf ha refrescado su imagen, dándole un aire más dinámico y moderno. Basta con ver la impresionante lista de ilustradores, o el elegante diseño de página.

Por primera vez, el manual básico de *Vampiro* recoge las características de todos los clanes principales y la explicación de todas las Disciplinas en un mismo libro, por lo que no habrá que ir buscando por guías y suplementos. Aquí están los clanes de la Camarilla, los del Sabbat y los independientes, descritos con el detalle necesario para ponerse a jugar de inmediato.

Ambientación

Está mucho más cuidada que en los manuales básicos anteriores, con una completa historia de la Estirpe hasta nuestros días (que incluye multitud de ideas para situar tus partidas) y una cuidadosa explicación de la estructura y funcionamiento de la sociedad vampírica.



Es patente a lo largo de todo el libro el esfuerzo que ha hecho White Wolf por aclarar al máximo los puntos oscuros que no estaban muy bien explicados en las anteriores ediciones. Como muestra, el hecho de que todos los Atributos, Habilidades y Trasfondos incluyan en su descripción un ejemplo narrativo de su utilidad en el juego, lo que no sólo ayuda a entender mejor el ámbito de aplicación de estos Rasgos, sino que hace la lectura mucho más amena y divertida. Entre los "puntos oscuros" más debatidos entre los aficionados los últimos años y que por fin quedan aclarados en esta edición, tenemos el Vínculo de Sangre, su creación, duración y poder, y los efectos, ventajas e inconvenientes de la diablerie.

Los cambios

¿Pero qué es lo que ha cambiado, realmente? Bueno, la ambientación sigue siendo la misma, y las facciones se mantienen inalterables: Camarilla, Sabbat y clanes independientes. No obstante, hay ciertas alteraciones menores en los clanes, y el que más y el que menos tiene alguna novedad (por ejemplo, los Assamitas se han quitado de encima la maldición que les impedía cometer diablerie, y los Malkavian tienen la Dementación como Disciplina de clan). Las descripciones de los clanes incluyen ahora detalles sobre su afiliación a las sectas, y un apartado dedicado a líneas de sangre que permite una mayor flexibilidad a la hora de crear tu personaje (así, los Setitas que siguen la Senda del Guerrero -exclusiva del clan- aprenden Potencia en lugar de Ofuscación, o los Tzimisce hechiceros koldúnicos cambian su Disciplina de clan de Vicisitud por la de Taumaturgia).

En cuanto a los Rasgos de los personajes jugadores, apenas hay cambios, salvo algunos nuevos Arquetipos y Habilidades (buena noticia para los Narradores: ha desaparecido el Conocimiento de Burocracia). Los dos aspectos más innovadores de la hoja de personaje son los referidos a las Disciplinas y a la Humanidad.

Las Disciplinas siguen siendo las mismas, pero hay algunos cambios y ajustes (por fin queda explicada la Fusión con la Tierra, y el Nivel 3 de Serpentinis sirve para algo) impuestos por la lógica y la experiencia. Lo más llamativo del capítulo de Disciplinas de esta nueva edición es que la Nigromancia pasa a dividirse en tres Sen-

das distintas, de forma similar a la Taumaturgia.

Por lo que se refiere a la Humanidad, el cambio es notable: aparte de usar la Humanidad de las reglas "de toda la vida", este manual básico incluye información y reglas necesarios para que tu personaje pueda seguir otros criterios éticos y morales más... relajados, por decirlo así. Aunque muchas de estas Sendas son casi exclusivas de uno u otro clan, la libertad de acción que ofrecen es innegable.

Las reglas

Apenas hay cambios. Se mantiene el tradicional sistema de tirada de Atributo + Habilidad a una dificultad determinada por el Narrador. Hay que agradecer, eso sí, la ya comentada preocupación de los autores del juego por la claridad y facilidad de comprensión del sistema, que les ha llevado a incluir numerosos ejemplos y supuestos. La gran novedad está en el sistema de combate. Aparte del hecho de que los éxitos adicionales en la tirada de ataque se suman ahora a la Reserva de Dados de daño para todos los ataques (y no solo los efectuados a distancia), las reglas distinguen entre tres tipos de daño: el daño agravado de siempre, y el daño normal que se divide en daño "de golpe" y daño "letal" (evidentemente, no es lo mismo perder un Nivel de Salud por recibir un puñetazo en una pelea que perderlo a causa de una herida de bala o de cuchillo). Estos cambios, unidos a las reglas y maniobras descritas, aligeran y animan mucho el combate, una de las mayores pegas del Sistema Narrativo, y de la que más se quejaban y con toda la razón, los aficionados.

Para los narradores

Como ya hemos dicho, el excelente apartado de ambientación histórica aporta muchas ideas a los Narradores, pero si no les basta con ello, el Capítulo Ocho ofrece multitud de trucos, sugerencias y puntos de partida para aventuras, procedimientos para evocar distintas sensaciones en los jugadores, y otras revelaciones muy útiles. Ya sea novato o veterano, el Narrador agradecerá la ayuda que puede encontrar aquí. De hecho, cualquier DJ de cualquier juego haría bien en darle un paso a este capítulo.

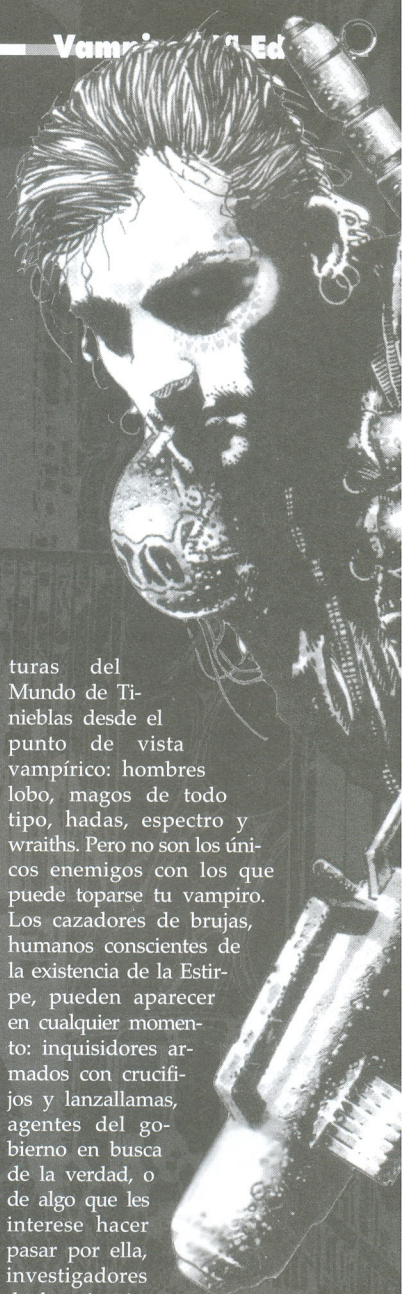
En el apartado de Antagonistas, tenemos la descripción de las demás crea-

turas del Mundo de Tinieblas desde el punto de vista vampírico: hombres lobo, magos de todo tipo, hadas, espectro y wraiths. Pero no son los únicos enemigos con los que puede toparse tu vampiro. Los cazadores de brujas, humanos conscientes de la existencia de la Estirpe, pueden aparecer en cualquier momento: inquisidores armados con crucifijos y lanzallamas, agentes del gobierno en busca de la verdad, o de algo que les interese hacer pasar por ella, investigadores de las ciencias ocultas y eruditos del Arcanum, profesionales independientes... las posibilidades son infinitas, y los peligros también. Además, las reglas sobre la Fe Verdadera lo dejan todo muy claro esta vez.

En resumen

Esta tercera edición de **Vampiro: La Mascarada** es una excelente muestra de asimilación por parte de White Wolf de toda la experiencia y críticas recogidas en años de juego. El resultado, como podéis ver, ha sido inmejorable.

David Alabort



WaRzone 2ª:

mejorando lo presente

ΠΥΡΟΣ ΟΞΥΛΑΣΤΗ ΑΣΠΟΘΩΝΥΣΩΩ

PRESENTACIÓN

Después de más de dos años de andadura en el peliagudo mercado de los juegos de miniaturas, *Warzone* llega a la mayoría de edad con su segunda edición. En esta ocasión, de manera mucho más ambiciosa que hasta ahora, entra de lleno en el terreno reservado, hasta el momento, al único grande de este medio, Games Workshop, con un producto que compite, e incluso supera, a la última edición de *Warhammer 40k*, uno de sus juegos emblemáticos. Sigue leyendo y averigua en qué nos basamos para decir esa, a priori, barbaridad. Verás como no lo es tanto.

En primer lugar cabe destacar que esta edición pretende, con éxito, convertirse en una verdadera evolución de *Warzone* con entidad propia. Parece patente el esfuerzo por huir del habitual «refrito» de la primera edición, que muchas veces no es más que una excusa para asaltar los maltratados bolsillos de los compradores. Por otro lado, intenta ser un juego completo, que cubre las necesidades y expectativas de to-

dos los jugadores, independientemente de sus preferencias en cuanto a afiliaciones se refiere. Y además, conserva todos aquellos elementos que han convertido a la primera edición en un éxito entre los jugadores de miniaturas.

La segunda edición de *Warzone* se comercializa en una caja que contiene 3 libros (ambientación, reglas y ejercicios; 208 páginas en total de las cuales 158 son a todo color), 80 miniaturas de plástico que puedes situar en diferentes posturas (correspondientes, por partes iguales, a los ejércitos de Imperial y Bauhaus), tres cartulinas con todas las fichas y plantillas necesarias y dos dados de veinte caras.

Por otro lado, las nuevas reglas no se limitan a ser una versión «aseada» del viejo *Warzone*, pero tampoco son una reescritura completa. El equipo de diseño ha intentado mantener los conceptos básicos que convirtieron a *Warzone* en un juego extremadamente divertido, conjugándolos con ideas nuevas y elementos extraídos de su experiencia con *Chronopia*.

En general, el nuevo *Warzone* contiene prácticamente toda la información de los Compendios (atentos chicos, en la segunda edición se incluyen los ejércitos que debían aparecer en el *Compendio 3: Víctimas de la Guerra* y en *Edén Oscuro*). Por fin hay reglas para todas y cada una de las miniaturas que están disponibles en las tiendas, y para otras cuantas que están a punto de aparecer.

En cuanto a los planes de futuro de la línea, estos pasan por la serie «Mundos en Guerra». Los suplementos serán más compactos que los viejos compendios de *Warzone*, más en la línea de los libros de *Chronopia*.

A continuación tenéis un resumen de las principales novedades de la segunda edición.

Puntuaciones y tiradas de blindaje

La línea de puntuaciones tiene un aspecto muy similar, con unos ligeros cambios cosméticos. Los niveles de las puntuaciones han cambiado y algunas puntuaciones no significan lo mismo que antes.

CC y CD (antes AD) descienden un poco y la puntuación de CC se convierte en comparativa. Ahora todo el mundo tiene una puntuación de PD, que será su puntuación para las tiradas de salvación contra ciertos hechizos. Para las figuras que dispongan de poderes sobrenaturales, esta será su puntuación para conjurar hechizos. Las Acciones y las Heridas funcionan de la misma manera, pero la Fuerza ha cambiado bastante, ya que ahora indica el daño que causas con un arma CC (estas armas ahora suman un modificador al acierto y al daño sobre tus CC y FUE). El Movimiento no cambia, pero el Blindaje pasa a ser otra puntuación comparativa. Finalmente el Tamaño cambia algo, aunque la mayoría de las tropas humanas de una puntuación de 2.

Vamos a detenernos un instante en las tiradas comparativas. Las tiradas de blindaje funcionan de la siguiente manera:

El objetivo de un ataque realiza la tirada de blindaje para ver si recibe una herida o no de un ataque acertado. La base para una tirada de blindaje siempre es 10 o menos. Sin embargo, la base de la tirada de blindaje se modifica comparando el daño del ataque con el blindaje del objetivo. Si el daño procedente del ataque y el blindaje del objetivo son iguales, la base no se modifica y el objetivo necesita sacar un 10 o menos con 1d20. Si el daño del arma es mayor que el blindaje del objetivo, éste resta 1 de la base de la tirada de blindaje por cada punto de diferencia. Si el blindaje del objetivo es mayor que el daño del arma, el objetivo suma 1 a la base de la tirada de blindaje por cada punto de diferencia. Un 1 sigue siendo un éxito y 20 siempre es un fallo.

Listas de ejércitos

Comentarios Generales

El criterio de compra general es que debes adquirir una escuadra normal por cada escuadra de elite y que la cantidad de figuras individuales está limitada por el número de escuadras del ejército. Por ejemplo, en el caso de Bauhaus, las escuadras regulares son la Milicia Dual y los Húsares, mientras que las escuadras de elite son los Rangers Venusianos, Comandos, Dragones y Etoiles Mourantes.

Vamos con unos breves comentarios acerca de los diferentes ejércitos:



Bauhaus

No hay cambios importantes en Bauhaus. Bauhaus se reforzará con MeG: Venus.

Hermanidad

Mantiene su sabor intacto, con sus tropas respaldadas por los usuarios del Arte. Las habilidades sobrenaturales ahora se dividen en dos clases: Bendiciones y Exorcismos.

Capitol

Algunas de las habilidades de las escuadras han disminuido, aunque Capitol obtendrá más «chicha» en MeG: Marte.

Cybertronic

Bastantes cambios para Cybertronic. El concepto de IA ha cambiado, y se han eliminado los robots verdaderos.

Legión Oscura

Muchos cambios para la Legión. Se han redistribuido a las tropas para que encajen mejor (por ejemplo, los especialistas en infiltración van para Semai, etc.), o para equilibrar las cosas (como la creación de la Horda).

La Horda la componen las tropas genéricas de la Legión Oscura, que cada Apóstol puede incorporar a su ejército. Aunque Algeroth es el responsable de su creación, han pasado a ser de uso general. Algeroth sigue disponiendo de algunos bichos grandes, pero otros pocos han acabado en la horda para desgracia de los jugadores corporativos. Por ejemplo, en la Horda encontraréis a los Cazadores Pretorianos, Razidas, Titanes Pretorianos y Mancilladores Mercurianos. Por otro lado, ahora todo el mundo puede disponer de las tropas de los cultos (antes reservadas a Algeroth). Además de la Horda y los Cultos, cada Apóstol sigue disponiendo de sus propios sicarios.

Imperial

Aunque se divide entre el ejército y los Wolfbane, Imperial sigue siendo una fuerza unificada y puedes formar tu ejército a partir de ambas listas.

Mishima

Pocos cambios para Mishima. Su combate a distancia sigue siendo algo peor, pero sus tropas CC son mucho más letales. Mishima se reforzará en MeG: Mercurio.

Tribus de la Tierra

Muchos cambios en esta lista de ejércitos (aunque los jugadores españoles no van tener oportunidad de advertirlos, ya que esta es la primera aparición de estas figuras en el juego en castellano). La razón principal es que se pretende

revisitar el Edén Oscuro, y se intenta que cualquier novedad no entre en conflicto con lo que vendrá en el futuro.

Armas

En las nuevas reglas, las armas han cambiado ligeramente. Uno de los cambios más importantes es el de los alcances de las ametralladoras ligeras y pesadas. Ahora los alcances son muy diferentes si se trata de una ametralladora montada sobre un vehículo o si se lleva a mano. Por otro lado, los nombres coloristas de las armas se han eliminado para evitar confusiones. Ahora muchas figuras de Capitol van armadas con un fusil de asalto de Capitol, y no con un M50.

Perfil del Arma

Las armas también disponen de un perfil que describe sus características:

Nombre: suele ser un término general, como "Fusil de Asalto de Bauhaus".

Línea de Puntuaciones

Se divide en tres partes: **Alcances:** muestran la eficacia de un arma a ciertas distancias. Se subdividen a su vez en Cuerpo a Cuerpo, Quemarropa, Corto, Medio, Largo y Extremo. El cambio más importante es que muchas armas de combate a distancia pueden usarse en CC (con penalizaciones).

Eficacia: contiene dos columnas: Acierto y Daño. Indica la eficacia del arma, a la hora de acertar con un ataque y de causar daño al objetivo.

Modificador: a veces viene especificado un bono o penalización.

Tipos de Armas

En Warzone hay muchas clases de armas diferentes, pero todas pueden clasificarse dentro de las siguientes categorías: A Una Mano, A Dos Manos, Antipersonal (para su uso contra infantería y figuras montadas), Antitanque (contra vehículos y criaturas grandes), de Fuego Directo, de Fuego Indirecto, Armas de Proyectiles, Armas Cuerpo a Cuerpo o Armas con Plantilla.

La mayoría de los tipos de armas no han variado, aunque la diferenciación entre armas antipersonal y antitanque supone un cambio importante, necesario a la hora de calcular la prioridad de objetivos y ver el efecto de la habilidad especial «In-

munidad a Armas». La mayoría de los vehículos y algunas criaturas tienen algún nivel de inmunidad a armas.

Punto y final

La segunda edición de Warzone es el kit de iniciación ideal para el nuevo jugador de miniaturas y una referencia prácticamente obligada para los antiguos, aunque se les haga algo más cuesta arriba el desembolso de dinero. Sin embargo, por un precio más que razonable se obtienen 208 páginas en manuales (con muy poca paja) y 80 espectaculares miniaturas, además de las fichas, plantillas y dados de rigor, todo ello con una presentación envidiable, hasta para sus principales competidores. Además, la segunda edición marca el punto de partida para la nueva época de la revista *Chronicles*, con 64 páginas repletas de material para Warzone y Chronopia. Warzone se merece esta segunda edición, y sus jugadores también.

Gerardo Vega



Battleground

el arma eres tú

ΠΤΩ ΟΥΝΘΡΟΛ Π

PRESENTACIÓN

Últimamente se ha impuesto entre los fabricantes la tendencia de publicar juegos de batallas de miniaturas para complementar los jdr (y, algunos, los jcc). White Wolf ha hecho lo propio con *Trinity*, y este es el resultado: *Battleground*.

El trasfondo de *Trinity: Battleground* es el siguiente: una próspera colonia fronteriza se vio aislada repentinamente hace cinco años tras la desaparición de los teleportadores. Incapaz de contar con la Metrópolis, hizo lo que pudo por su cuenta para salir adelante, hasta alcanzar una población de 3 millones de personas. Entonces llegaron los Aberrantes. Miles de afortunados murieron rápidamente. Los demás no tuvieron tanta suerte. Sin embargo, cuando parecía que el fin era inevitable, llegó desde el espacio el estruendo de las naves de la Tierra: ¿la salvación? Había llegado la 7ª Legión.

Contra este trasfondo se libran encarnizados combates entre los deformes Aberrantes y las tropas de Psiones y demás fuerzas de apoyo. La escala de los enfrentamientos es pequeña, con sólo unas cuantas unidades por bando. *T:BG* no está diseñado para grandes confrontaciones (al estilo *WH40K*). Cada uno de los combatientes queda bien definido por una gran cantidad de factores y poderes y habilidades específicos que lo hacen único. Evidentemente, para lograr el triunfo habrá que aprovechar al máximo cada una de estas ventajas al tiempo que se explotan las de las debilidades del oponente.

El turno está dividido en cuatro fases: Mando, Iniciativa, Acción y Recuperación, de explicación evidente. La mecánica es original. Durante la fase de Mando, al principio del turno, los jugadores deciden de forma general la acción que tomará cada uno de sus soldados, marcándola en secreto con una ficha al lado de la figura. De este modo, además de por la semi-simultaneidad conseguida al actuar por orden de iniciativa (decidido aleatoriamente cada turno, con algunos modificadores), se logra un conseguido ambiente de "fog of war", obligando a planificar muy bien cada una de las maniobras. Además, existe una maniobra "Ambush" que divide entre dos los puntos de acción disponibles (utilizados para moverse, disparar, etc.), pero que permite interrumpir la maniobra de un oponente y actuar antes que él. Las posibilidades para hacer el perro son bastante amplias...

Otro detalle que añade mucha salsa es la utilización de poderes psiónicos, con los que podemos hacer estallar en llamas a un oponente o licuar el terreno bajo sus pies. No todos nuestros combatientes disponen de estos poderes, ya que cada fuerza está compuesta por Psiones (o Aberrantes) y otras unidades de apoyo "normales".

Una de las ventajas de *T:BG* es que es muy sencillo convertir los personajes de *Trinity* al juego de tablero, y viceversa, permitiendo participar a los PJ en trifulcas de gran calado. Además, esa habilidad perdida de Ingeniería podría significar la diferencia entre la victoria y la derrota en un escenario en concreto.

El juego incluye 20 figuras de plástico (bastante buenas), dos "campos de batalla" diferentes, 10 dados con una bolsa de fieltro, un buen montón de fichas, plantillas para hacer edificios, muros y demás escenario, reglas, un manual de 72 páginas y dos juegos de hojas de registro (una para Psiones y otra para Aberrantes).

Ya han salido diferentes blisters con figuras de metal (en general bastante espectaculares), y anuncian la aparición de nuevos escenarios y suplementos para otros grupos de Psiones (sólo aparece la 7ª Legión) y Aberrantes, con nuevos poderes y armas específicos.

La empresa GeoHex fabricará nuevos campos de batalla específicos.

En general, un juego rápido y muy bien diseñado en el que no hay que gastar ni mucho dinero ni mucho tiempo creando inmensos ejércitos (después de la inversión inicial, claro). Bastante recomendable.

Daniel Leguina

Star Trek

to boldly go...

ΠΤΩ ΟΥΝΘΡΟΛ Π

PRESENTACIÓN

Supongo que es necesario aclarar, antes que nada, que no soy un *trekkie*: no saludo como Mr. Spock, no tengo la habitación llena de maquetas de la USS Enterprise y no me voy a la cama con un pijama de la Flota Estelar. Dicho esto, decir que *Star Trek: TNG* (de Last Unicorn Games) es un juego excelente por méritos propios.

El juego, de 312 páginas, está editado en tapa dura y viene a todo color, lleno de fotos capturadas de la serie de TV y algunas ilustraciones originales. Toda una preciosidad.

Un capítulo de introducción nos sitúa en el trasfondo general de *Star Trek* (si no eres de los que se lo saben de memoria, claro) y da un breve repaso a la gloriosa historia de la Flota Estelar. No es pesado y nos da una idea clara y precisa sobre el estado de cosas en el periodo tratado en el juego.

Después viene el capítulo de creación de personajes, donde en mi opinión hay algún problema. Los personajes se crean mediante plantillas (al estilo *Star Wars*), pero éstas son bastante escasas (hay siete). La idea es presentar a las diferentes razas en cada una de las posiciones de una nave de la Flota Estelar, pero en general este apartado queda algo cojo (aparte del hecho de que no me gusten las plantillas). Es de suponer que en futuros suplementos irán apareciendo nuevas posibilidades. En cualquier caso, no es complicado modificar las plantillas para crear las que necesitemos. La lista de habilidades es bastante amplia.

El sistema de juego (los autores lo llaman "Sistema icónico" -en fin-) utiliza únicamente dados de 6 caras. Es sencillo y funcional, lo que unido al rápido sistema de creación de personajes convierte al juego en ideal para jugadores principiantes.

Mención aparte merecen las reglas de combate entre naves. Están excelentemente pensadas, y permiten a todos los jugadores presentes en el puente participar en las festividades, disparando, distribuyendo la energía a los diferentes sistemas, maniobrando, etc. Las reglas siguen siendo simples, pero funcionan perfectamente. Esta es una parte del juego que me gustó especialmente.

Tenemos luego el inevitable y bastante completo capítulo dedicado a la tecnología: armas, vehículos, naves espaciales, teleportadores (*beam me up, Scotty!*) y demás parafernalia de la serie. Hay otro bas-



tante interesante dedicado a las diversas razas alienígenas que hace hincapié en la integración de estos seres en el espíritu de la campaña, lo que de nuevo es una ayuda para aquellos que no conozcan demasiado la serie en la que se basa el juego.

A continuación tenemos otra prueba de que los autores han tenido muy en cuenta en todo momento a los jugadores primerizos: el excelente capítulo dedicado a la labor del Director de Juego. Puede que los más veteranos no puedan aprovecharlo en su totalidad, pero me hubiera gustado tener cuando empecé a dirigir ayudas como éstas. Explica cómo crear una aventura, como planificar una campaña, cómo tratar con los jugadores, etc. Lectura recomendable para todo el mundo. El libro se cierra con la aventura introductoria "Shakedown Cruise", que tampoco es nada del otro jueves.

La avalancha de material que se avecina parece impresionante: juego de batallas espaciales de miniaturas, suplementos en tapa dura (de momento, uno sobre la Federación de Planetas y otro con una campaña en la Zona Neutral contra los Romulanos) y, en febrero, el segundo juego de la serie, *Star Trek: Deep Space Nine*.

Evidentemente, para disfrutar al máximo con *ST: TNG* se recomienda conocer la serie, pero en cualquier caso es un juego realmente recomendable. Visto el destino de *West End* y su *Star Wars* apostaría porque *ST: TNG* tome el lugar de éste como mejor juego para iniciarse en el rol.

Live Long & Prosper

Carlos Lacasa



Noble Armada

PRESENTACIÓN

Para los que anden un poco perdidos (bueno, muy perdidos), *Fading Suns* es un jdr editado por La Factoría situado en una sociedad feudal del futuro: la humanidad alcanzó un punto álgido tecnológico para después hundirse en una nueva Edad Oscura. *Noble Armada* es un juego de batallas espaciales ambientado en este mismo universo.

En el mundo de *Fading Suns* la tecnología es muy escasa, así que las naves son algo realmente precioso. Es importante tenerlo en cuenta, ya que muchas de las reglas reflejan el hecho de que los capitanes deben hacer todo lo posible por capturar las naves enemigas en el mejor estado posible. ¡Destruir un destructor Hazat perdiendo la oportunidad de abordarlo puede ser un desastre!

NA se juega con muy pocas unidades (unas pocas naves por bando), pero cada una de ellas va a requerir bastante atención por nuestra parte. Aunque el objetivo depende del escenario, en general se vence capturando el puente de las naves enemigas, logrando así su rendición. Las naves quedan definidas en unas hojas de registro en el que viene representados sus diferentes sectores (puente, cubierta de armas, motores, etc.) conectados por corredores. También se indica el armamento y los escudos energéticos, así como información sobre las velocidades, potencia, maniobrabilidad, etc.

Hay diversas categorías de armas que afectan de forma muy diferente a los escudos que protegen a las naves (que se van apagando a medida que aumentamos la velocidad. A mayor velocidad, menor protección). Dentro de cada categoría hay diferentes tamaños de la misma arma, además de existir algunos ingenios especiales que desafían toda clasificación.

El objetivo es inutilizar los suficientes sistemas del enemigo como para acercarte a él, lanzar tus cables de enganche y luego enviar a los marines a batirse el cobre. Cuando (si) logras abordar una nave enemiga deberás ir luchando con tus soldados sección por sección, abriéndote paso lentamente hacia el puente a golpe de machete y rifle láser.

El sistema de movimiento es semi-simultáneo, por medio de impulsos en los que las naves se mueven una fracción de su capacidad total. Los puntos de Maniobra, que depen-

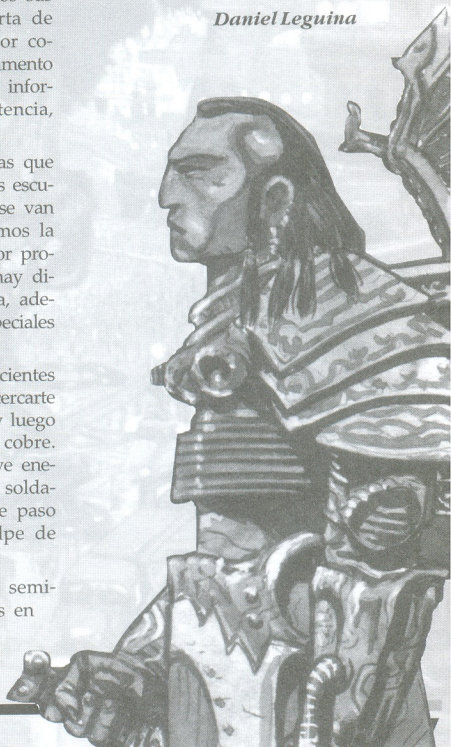
den de los jets que queden operativos, indican la capacidad para girar de una nave en un turno dado. El movimiento es curioso. Las naves se desplazan en la dirección de su "vector de movimiento", pero su orientación puede ser otra diferente. Activando los motores la nave variará lentamente su vector de movimiento hasta que coincida con su encaramiento, simulando una especie de pista de patinaje espacial. Hace falta un tiempo para acostumbrarse.

El sistema de juego no puede ser más sencillo. Sólo se utiliza 1d20 y no hay tablas que consultar. Todo viene indicado en la hoja de nave. El combate irá dañando poco a poco los diferentes sistemas de las naves, terminando con un montón de charra agujereada que funciona peor que el Halcón Milenario en *El Imperio Contraataca*. Es muy sencillo integrar a los personajes del jdr en medio de una enconada batalla espacial. Además, los PJs disponen de ciertas habilidades especiales que pueden marcar de verdad la diferencia a la hora de determinar el resultado final.

El juego incluye una buena variedad de naves (desde Exploradores hasta enormes Acorazados), así como 48 figuras de plástico de naves sobre peanas, las instrucciones (traducidas al castellano), 4 mapas, fichas, dados y una introducción al universo de *Fading Suns* (lectura obligatoria para meterse en ambiente).

Es un juego ágil y enormemente entretenido. La variedad de posibles escenarios es inmensa, así que hay diversión asegurada para mucho tiempo. Los jugadores de *Fading Suns* disfrutarán como enanos (bueno, como Ur-Ukar).

Daniel Leguina



Fórmula Dé

¡Dale Caña!

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

Ya había oído hablar de él, en general, cosas bastante buenas: que es adictivo, que puedes jugar varias partidas en una tarde, que puede participar bastante gente, que se aprende a jugar en un suspiro... Hace poco llegó a las estanterías la versión en castellano de este famoso caballero y me dijeron: toma, juega unas partidas y haz una reseña de presentación. ¡Maldición! Aviso: si tenéis exámenes cerca alejáis de Fórmula Dé. Ellos tenían razón...

Qué potito

Lo primero que hay que señalar es la excelente presentación: una caja *muy* dura llena de colores y coches de Fórmula 1 que seguro causará furor estas Navidades en El Corte Inglés. Al abrirla nos encontramos con dos medios tableros (también en un cartón excelente) que se unen para formar dos circuitos completamente diferentes (uno por cada lado): Mónaco (lleno de curvas endiabladas que te obligan a tener muuucho cuidado para llegar entero a la meta) y Zaandvort (casi peor, porque como vas a toda leche te comes las curvas con patatas).

También se incluyen 10 cochecitos de plástico, que durante el juego se identifican por el color de la carrocería y el del alerón. Son correctos, aunque hay a la venta blisters con coches de plomo bastante majos. Hay 7 dados muy especiales: 4, 6, 8, 12, 20 y 30 caras (pero con una distribución que no tiene nada que ver con la normal

para representar cada una de las 6 marchas que tiene un bólido), y uno de 20 normal, para los acontecimientos especiales de la carrera.

Tenemos 10 peones de madera para representar las marchas de cada coche en unos tableros (a color y en cartón) en los que se pone la hoja de registro de cada bólido (donde se indica su estado general).

Hay dos cuadernillos, uno con las reglas básicas y otro con las opcionales, ambos traducidos al castellano.

Cómo mola

El juego consiste en llegar el primero a la meta (qué fácil) en una carrera a una, dos o tres vueltas. Se juega sobre diferentes circuitos divididos en casillas (con tres "carriles", lo que puede provocar los geniales atascos en la primera curva tras la salida). Los coches van aumentando de marcha para ganar velocidad. Según la que lleven en cada turno utilizarán un dado u otro para ver el número de casillas que avanzan (por ejemplo, en 3ª tiras un 1d8 y puedes sacar de 4 a 8, el d20, la

5ª, tiene un rango entre 11 y 20 casillas, pero no distribuido uniformemente). ¿Parece sencillo? Espera, espera, que vienen las curvas...

Cada una indica un número de paradas mini-

mas que hay que realizar en su recorrido para no dañar el coche (existen categorías de neumáticos, frenos, gasolina, motor, piezas sueltas, y carrocería). Por ejemplo, una curva en la que hay que parar 3 veces en un recorrido de entre 8 y 18 casillas (la temible *Loets* de Mónaco) obliga a entrar a marchas muy bajas, pero hay que calcular (y rezar) para poder salir a toda velocidad y ganar algo de ventaja. Evidentemente la suerte influye, pero como no gestionas sabiamente tu velocidad y tus recursos (puedes dar frenazos, hacer rebufos, forzar las curvas, arriesgar colisiones, bloquear a los coches enemigos, super-reducir las marchas, todo al coste de diversos puntos de tu bólido) ten por seguro que no ganas.

La cosa tiene mucha más chicha de la que parece, ya que no sirve, de manera automática, ni ir sobre seguro ni hacer el loco. Hay que saber cuando arriesgar, pero tener en cuenta el *timing*. Si esperas a que el rival actúe descubrirás que una diferencia de una marcha basta de largo para perder una carrera; si, por otro lado, arriesgas antes de la cuenta, te puedes encontrar sin recursos para evitar que tu rival te adelante en la última recta.

Se puede entrar en boxes para recuperar puntos de desgaste, con el eterno dilema: ¿Conservo el coche conduciendo "prudentemente" o hago un poco el loco y luego entro en boxes a repararlo? Todo esto, y mucho más, en el próximo gran premio.

Por cierto, cuando me dijeron que había numerosos circuitos a la venta yo pensaba: "Si ya tengo no uno, que es lo habitual en los juegos de tablero, si no dos, ¿para qué quiero más?" Cuando juguéis cinco carreras sabréis por qué. ¡Es emocionante! ¡Y cambiar de escenario, totalmente imprescindible!

Nene tere

Todo lo que decían es cierto. Es un juego sorprendentemente fácil de aprender, tremendamente divertido de jugar y condenadamente adictivo. Llegas a emocionarte como si estuvieras jugándote el Campeonato del Mundo de Fórmula 1 frente a tus amigos.

La presentación es soberbia, el reglamento bien escrito y las mecánicas sencillas y completamente lógicas. Las reglas opcionales incluyen *delicatessen* como factores meteorológicos, diferentes tipos de neumáticos, carreras cronometradas y diseño de coches para las carreras a 3 vueltas (que son más agónicas que un combate de boxeo hasta el último asalto: los coches llegan hechos una verdadera pena, como en la Fórmula 1).

En general, un juego absolutamente recomendable. En particular... pues también.

Eliseo Pérez P.

Lo que debe ser hecho

ΟΟΟΤ ΔΑΛΟΠΙΔΝΟΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Lo que Debe Ser Hecho es una aventura pensada para un grupo de tres a seis samurai, ya sean bushi o shugenja. Se trata de una historia en la que el combate tiene muy poca importancia y el honor predomina por encima de todo. Está pensada para ser jugada a continuación de *La Ceremonia del Samurai*, la aventura incluida en el manual básico. De todas maneras, es fácilmente adaptable a cualquier otra situación.

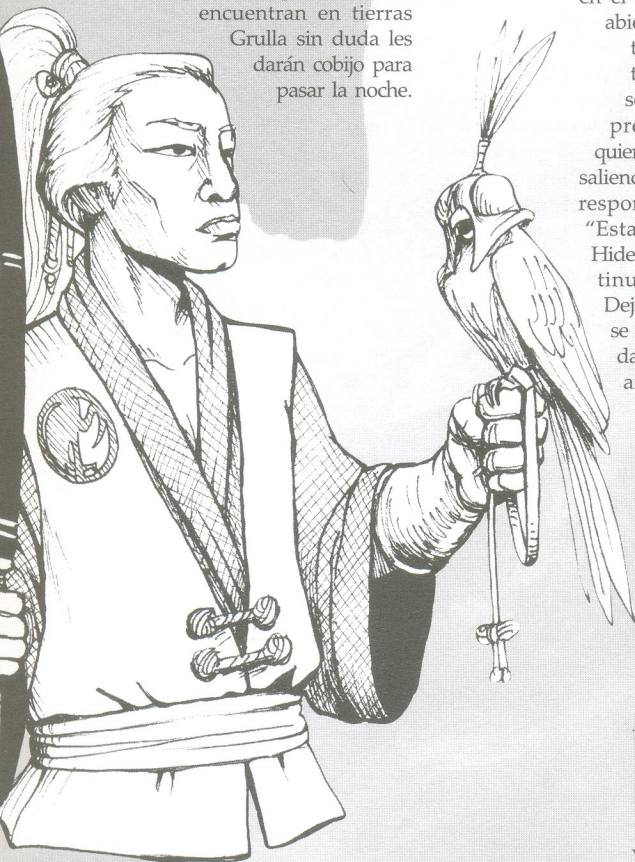
Este módulo quiere ser un pequeño homenaje a Kurosawa Akira, el emperador del cine japonés. Estéis donde estéis, domo arigato, Kurosawa-sama.

Desafío

Los jugadores regresan del Campeonato de Topacio a sus tierras natales. Acercándose ya la noche, ven a lo lejos las luces de un pequeño castillo.

Sugíereles que no es seguro, ni digno, para un samurai recién nombrado pasar la noche al aire libre, y que dado que todavía se encuentran en tierras

Grulla sin duda les darán cobijo para pasar la noche.



Si los jugadores se resisten, describe el cielo. Está nublado, y una tormenta parece a punto de estallar. Si eso no los convence, que empiece a caer una fuerte lluvia. Si ni así desean acercarse al castillo... bien, quizás debas improvisar otra aventura.

Al llegar al castillo les sorprenderá observar que los residentes en él tienen las puertas abiertas y, lentamente, salen de la fortaleza para cobijarse en las casas. Si preguntan a cualquiera de los que están saliendo del castillo, les responderá algo así: "Esta es la noche de Hidetora-sama", y continuará su camino. Deja que vean como se va vaciando rápidamente el patio de armas.

Cuando ya no parezca quedar nadie, podrán ver a una persona sentada en las escaleras que suben a la puerta de entrada. Viste de color blanco y luce en su obi el Daisho, lo que lo identifica como samurai (y probablemente bushi, pues pocos shugenja llevan katana). No se ve ningún mon en

Leyenda de los 5 Anillos

sus ropas. Cuando se acerquen a él y le pregunten una sonrisa cínica aparecerá en su cara. Es un hombre joven, de unos 20 años, bien parecido y con una pequeña cicatriz que marca su mejilla derecha. Ante todo insistirá en que los PJs se presenten. Una tirada de Consciencia de dificultad 15 revelará que sus ojos reflejan una tristeza como no hayan visto nunca los personajes. Una vez los PJs se hayan presentado, él hará lo propio, con las siguientes palabras:

"Konichi-wa, samurai. Mi nombre es Ookami y he venido a refugiarme de la lluvia inminente. Al parecer hay una leyenda que pesa sobre este lugar y que asusta a sus habitantes. Y nosotros hemos venido justo la noche de la que habla la leyenda..."

Foco

Si alguno de los personajes se fija en Ookami, se dará cuenta que no lleva ningún mon familiar ni de clan. Y que de hecho no ha dicho su apellido (cosa que en Rokugan siempre se hace). Rápidamente cualquier samurai se percatará que están hablando con un ronin. Si no lo hacen, una tirada de Inteligencia + Heráldica de Dificultad 10, les revelará este hecho. Si le preguntan por la leyenda se encogerá de hombros y dirá desconocerla, pero también afirmará que le importa menos que un zení, pues lleva demasiados días durmiendo al raso y nadie se ha opuesto a que pase la noche aquí.

Ookami ofrecerá compartir sus provisiones con los personajes y les sugerirá que quizá el lugar más seguro para dormir sea la torre. Decidan lo que decidan los personajes, el se dispondrá a dormir allí.

Durante la noche, el fragor de una batalla despertará a todos los samurai. Si duermen en la torre, observarán desde el punto más alto del castillo, como se abren las puertas y dos ejércitos, uno con los estandartes amarillos y el otro rojos, entran en la fortaleza, matando a todos sus habitantes sin piedad. Los bushi del interior (es curioso, antes no había nadie, ¿verdad?) visten una armadura con tres colores: amarillo, rojo y azul.

Los gritos de los moribundos hacen que los personajes se estremezcan. Pronto ven como una figura destaca de entre la confusión, en las escaleras que conducen a la torre. Se trata de un samurai anciano. Lleva su katana cubierta de sangre y se enfrenta a varios

oponentes. Lucha contra ellos con extrema destreza y consigue derrotar a varios antes de ver cómo su arma se parte en dos al dar muerte a uno de sus enemigos. Arroja la inútil empuñadura, desenvaina el wakizashi y lo clava en otro enemigo, que cae arrastrando al espada corta con él.

Tras esto, cruza la puerta y la cierra, impidiendo el paso a las tropas que lo atacan. Los que estén en la torre, pueden observar cómo entra en ésta el samurai. Aquí pueden ver con mas claridad el mon del anciano: se trata del estandarte tricolor que ondea en los muros del castillo. El viejo bushi no parece ver a nadie, y se dirige a la ventana. Desde allí observa el patio. Si alguien se dirige a él y le hace

alguna pregunta no responderá. Si se le toca, la mano atravesará al hombre. Es un Yorei, un fantasma.

Pronto, un fuerte olor a humo sacudirá el olfato de los personajes. Si miran por la ventana (como continuamente hace el anciano), verán que las tropas enemigas le han prendido fuego a la torre. El samurai, tras ver esto, parecerá calmarse. Respirará hondo, se sentará en el suelo y cerrará los ojos. Tras unos segundos, se abrirá el kimono y echará mano a su saya. Solo entonces se dará cuenta que sus ojos han desaparecido, perdidas en el combate. La desesperación aparecerá en su rostro, y empezará a rebuscar por toda la torre, sin encontrar nada.

Para entonces, las llamas ya se están asomando por la ventana. Los personajes serán testigos impotentes de como el fuego alcanza y empieza a consumir al honorable anciano, que consigue mantener la firmeza y no gritar bajo el asalto de las llamas. Los PJs, sin embargo, deberán hacer una tirada de Voluntad de Dificultad 20 para mantenerse fríos (nunca mejor dicho), pues aunque es un fuego fantasmal que no les va a dañar, todos sus instintos gritan por salir de allí. Si alguno falla la tirada, deberá salir de la torre como sea. En el último instante, cuando el anciano está a punto de caer, finalmente escapa un grito de su garganta:

“¡Saburo!”

El grito hace que se detenga el combate. Todos los personajes deben superar una tirada de Voluntad de 25 o pierden 2 dados de Heridas mientras sienten como una mano helada oprime su corazón. Tras esto, todo se desvanece y el castillo vuelve a la normalidad. Empieza a amanecer.

Con el alba, vendrá el retorno de los habitantes del castillo. Probablemente los PJs tengan un montón de preguntas que hacerles. La mayoría de ellos se negarán a contestarles al respecto. Si llegan a preguntarle al señor del castillo (Hatsuma Jiro), éste los echará de allí

con cajas destempladas, aduciendo que no son quienes para intervenir en sus asuntos de familia. Si los personajes insisten, llegará a hacer que sus bushi los saquen por la fuerza.

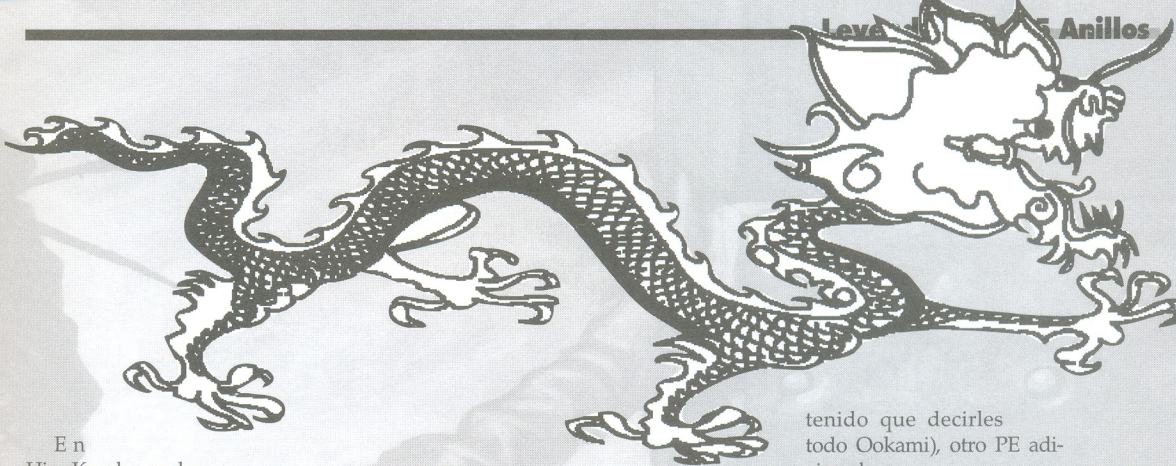
Si no se le ocurre a ninguno, Ookami sugerirá que sería una buena idea hablar con algún anciano monje, pues suelen ser los que mejor conocen este tipo de sucesos. Tras un rato de búsqueda, encontrarán a Sotei, un monje que habita en un pequeño templo anexo al castillo. Él los recibirá cordialmente y les explicará lo siguiente:

“Hace ya cinco años, el señor Hatsuma Hidetora gobernaba estas tierras. Sintiendo ya anciano y cansado, tomó la decisión de repartir sus tierras entre sus tres hijos, Taro, Jiro y Saburo, y conservar para sí tan solo el título de Daimyo. Saburo, el menor de sus hijos, se opuso a ello y se enfrentó a su padre, diciéndole que se equivocaba y que ello solo traería la guerra a las tierras de los Hatsuma. Hidetora, ofendido por las palabras de su hijo, lo expulsó, declarándolo ronin, y repartió las tierras entre los dos mayores. A Taro le entregó Ichi-shiro, el primer castillo y a Jiro Ni-shiro, el segundo. Se reservó para él San-shiro, el tercer castillo, y con él trajo el estandarte familiar del clan, así como la armadura y el daisho de sus ancestros.

¡Ah! Pero la envidia es malvada y ennegrece el corazón de los hombres. Pronto las tropas de Taro y Jiro asaltaron el castillo de su padre, bajo el pretexto de venirle a hacer una visita por su cumpleaños y rendirle honores. El resto lo habéis visto aquí. Taro murió durante el combate (hay quien se atreve a sugerir que por orden de Jiro) y Jiro desde entonces gobierna todo el territorio, desde este castillo maldito. No puede cambiar de castillo sin que su Gloria se vea menoscabada, pues este, San-shiro, ha sido siempre el castillo del Daimyo de la familia Hatsuma, del Clan de la Grulla.”

Si piden consejo al monje, les dirá que solo Saburo podría traer la paz al alma de su padre. No sabe donde está. Sin embargo, Ookami recuerda a un Doji Saburo, un hombre joven y muy honorable, en una corte Grulla a un par de idas de camino. El monje les comentará entonces que quizá deberían ir a buscarlo, y que la noche de Hidetora se repite cada siete días, empezando cuando acaba la hora de Hida (21:00) y terminando cuando empieza la hora de Bayushi (5:00).





En Hiru Kyuden no les será demasiado difícil dar con Saburo. Es el Daimyo de ese palacio. Su primera reacción a cualquier mención de la familia Hatsuma será hostil, pero si le explican lo que sucede y como su padre lo llama desde la tumba unas lágrimas aparecerán en sus ojos. En ese momento el karo (ayudante principal) de Saburo les rogará que salgan y les mostrará sus habitaciones. Por la mañana, Saburo les convocará. Parece no haber dormido en toda la noche, pero les dirá que ha decidido ir a hacer una visita a su "querido hermano" Jiro, y que les ruega que lo acompañen. Según sus propias palabras, llevará una pequeña escolta y, si hubiera problemas, le gustaría contar con la ayuda de samurai tan honorables como ellos.

Golpe

La pequeña escolta de Saburo resultará ser de unos doscientos hombres armados y listos para una batalla. Partirán al día siguiente y llegarán a San-shiro tras un par o tres de días de marcha, al anochecer. Entre el viaje de ida, la entrevista con Saburo y el retorno han pasado los siete días. Llegan al castillo, cuando éste ya está vacío. Nuevamente contemplarán los sucesos relatados al inicio de la aventura. Esta vez, sin embargo, Saburo sube a la torre. Deja que los personajes lo acompañen, pero nadie más. Cuando Hidetora empieza a desesperarse, uno de los personajes debería sugerirle a Saburo que entregue su wakizashi a su padre, pues su intención es cometer seppuku y tener una muerte digna. Si nadie lo hace, bien, para eso está Oookami. Así como Hidetora ignora a cualquier otro personaje, cuando Saburo tienda su wakizashi a Hidetora, éste se girará a él y, con lágrimas en los ojos, le dirá:

"Perdón, mi hijo más querido. Tu tenías razón y yo me equivocaba. Por

favor, auxiliame en este momento final."

Saburo se colocará a la izquierda de su padre, con la katana desenvainada, y tras el tercer corte del seppuku, su padre musitará: "Ahora". Saburo usará su katana y justo cuando la cabeza de Hidetora empieza a caer, todo vuelve a la normalidad.

Será entonces cuando Saburo se girará a los PJs y les dirá: "Giri es Giri. Es lo que debe ser hecho. Sin embargo mi trabajo aquí aún no ha acabado. Me dispongo a salir y enfrentarme a Jiro, mi hermano, el asesino de mi sangre, y tomar sus tierras. No es digno de ellas. ¿Me ayudaréis?" Si los personajes no desean hacerlo, la aventura acaba aquí. Pasa al apartado de recompensas y reparte puntos de experiencia, Gloria, Honor y demás.

Si colaboran en la batalla, utiliza la tabla de batalla del manual. Serán 3 tiradas, en situación de su ejército como vencedor. Aunque Saburo tiene menos tropas, las de Jiro se han vuelto indolentes y vagas.

En cualquier caso, los PJs han ganado la amistad de un pequeño Daimyo (Aliado Mayor) y las recompensas que se detallan a continuación.

Recompensas

Todos los personajes reciben, al menos 1 PE

Si han realizado una buena interpretación de sus personajes, concédeles 1 PE adicional.

Si alguno colaboró con ideas importantes para la trama (es decir, que no ha

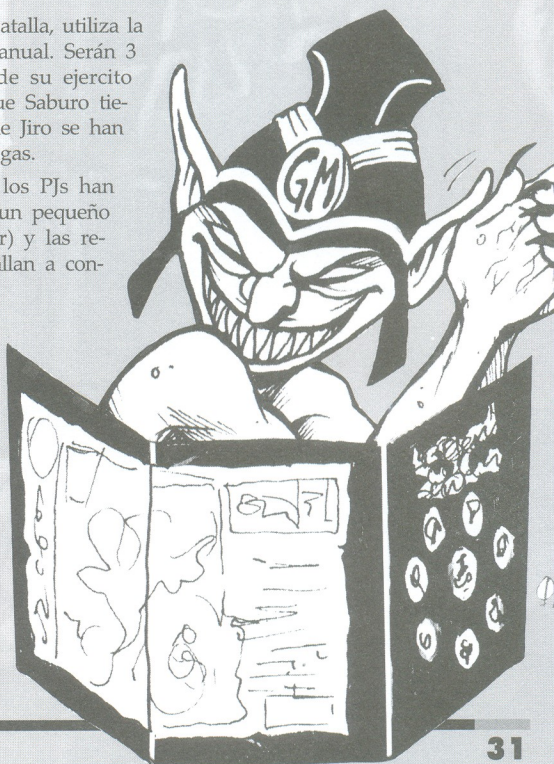
tenido que decirles todo Oookami), otro PE adicional

Todos ganan tres puntos de Gloria por su ayuda a Saburo (aparte de la que puedan ganar en la batalla). Si alguno llega a subir de Rango de Gloria, Saburo con mucho gusto les reconocerá esa Gloria como Daimyo de las tierras, ahora unificadas, de Hatsuma.

Todos ganan (a no ser que hicieran algo deshonroso) 2 puntos de Honor, por su Giri, su aceptación del deber, de Lo que debe ser hecho.

Aquí se acaba pues la presentación del módulo y empieza la labor de imaginación del director de juego.

Mirumoto Jinto

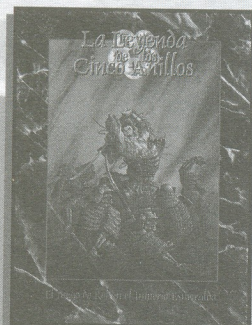


la factoría

e n e r o



LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Leyenda de los 5 anillos

4250 Ptas • 256 páginas • Lf501

Promo: Marcapáginas, poster

Entra de lleno en un mundo paralelo al Japón medieval. Con sus señores Daimyo, sus Samurais, sus katanas. Nuevos mundos y aventuras llenas de honor, luchas, ninjas y misterio te esperan en este fabuloso juego.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Transilvania Nocturno

3195 Ptas • 160 páginas • 1842

Promo: Marcapáginas

La patria del más famoso vampiro de todos los tiempos. La tierra que fue testigo de la cruenta lucha entre Tzmisce y Tremere por su control. La tierra en la que los personajes tendrán otra aventura que contar, si salen "vivos".

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS



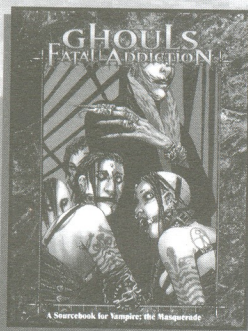
Colmillos Plateados

1995 Ptas • 72 páginas • 2303

Promo: Marcapáginas

El tercer libro de tribu de Hombre Lobo. Los Colmillos Plateados siempre han sido los indiscutibles líderes de los Garou. Su presencia entre los demás clanes siempre se ha destacado por su alto nivel de ferocidad y etiqueta.

VAMPIRO: LA MASCARADA



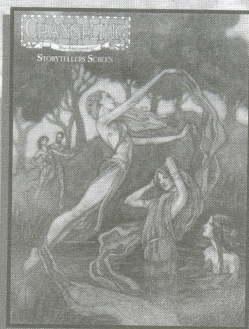
Ghouls

2495 Ptas • 120 páginas • 1203

Promo: Marcapáginas

Sirvientes que darían su vida por la tuya o por lo menos por un poco de tu sangre. Dependientes de tus deseos, los Ghouls tienen más secretos de los que muchos se imaginan. Y detrás de los secretos siempre hay poder. Y algo más.

CHANGELING: EL ENSUEÑO



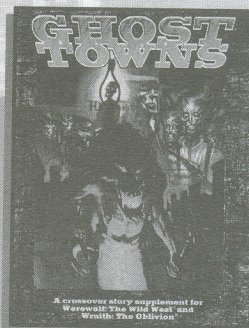
Pantalla de Changeling

2495 Ptas • 60 páginas • 5002

Promo: Marcapáginas

Encontrarás aquí un amplio surtido de tablas, ayudas, accesos rápidos a los datos más utilizados e importantes del juego. Todo ello de lo más esencial para que cualquier Narrador se haga con el control de la partida.

HOMBRE LOBO: SALVAJE OESTE



Ciudad Fantasma

2995 Ptas • 128 páginas • 2804

Promo: Marcapáginas

Numerosas poblaciones del salvaje oeste carecen de habitantes. Por lo menos, de habitantes físicos. Ciudad Fantasma es una aventura cruzada de Hombre Lobo: Salvaje Oeste y Wraith: El Olvido. No te la pierdas.

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.

Utiel, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 388.98.98 - 388.76.35 Tel Fax: (91) 388.91.40 pedidos@distri.magen.es
Cabrera, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (93) 405.33.65 Tel Fax: (93) 422.35.91 info@distri.magen.es

Los Jinetes de Araña

ΟΟΟΤ ΜΟΛΟΤ ΙΟΝΣΙΜΟΤΑΤΑΠΙΣΤΥ

M Ó D U L O

Una aventura de *El Señor de los Anillos* pensada para un grupo de 3 a 5 aventureros de nivel bajo (hasta nivel 4). Es preferible que sólo haya un mago o animista, que hayan jugado una o más aventuras previas y que hayan hecho algún amigo.

Los jugadores han sido invitados por algún amigo de una aventura anterior a la fiesta que dará el gobernador Sefrot en honor al rey del bosque de los susurros, Loreth, en Lorti; esta fiesta celebra el tratado de colaboración que han firmado el rey y el gobernador. Los PJ, puesto que no conocen la zona, deben contratar un guía. En la taberna se les presenta una elfa silvana, Noria, que según les dice ella (y el posadero la respalda), es la mejor de la zona.

Un pequeño desvío

Cuando van casi por la mitad del viaje, Noria les ofrece tomar un desvío y pasar por la ciudad de Prelotos donde se esta celebrando la feria anual. Noria intentara convencerles de que vayan ya que, de hecho, Noria es de ese pueblo. En el viaje hasta Prelotos no ocurrirán incidentes de importancia dignos de señalar. Después de acampar en una llanura para pasar la noche, entrarán en un bosque, Noria les explicará que después de cruzar este bosque se encontrarán con la aldea de Prelotos. El bosque es una espesa fronda luminosa y verde en la que las flores brotan en cada rincón.

La aldea de Prelotos

Cuando salgan del bosque encontrarán un paisaje desolador: todas las casas se encuentran derruidas, las casetas de la feria aún siguen ardiendo y los carteles y vigas a duras penas se mantienen en pie.

Si los PJ buscan algún superviviente pueden hacer una tirada de percepción de dificultad 30%. Si la pasan encontraran a Celebrien, un elfo sindar que se encuentra gravemente herido.

Sin embargo, si le ponen a salvo, les contará todo lo que recuerde sobre lo que ha sucedido.

El poblado fue destruido por unos bárbaros que provenían del sur. Eran humanos fieros, de pelo largo y negro, con tatuajes por todo el torso. Los bárbaros manejaban la espada a una mano con gran destreza y montaban en unas grandes arañas como si fueran caballos. Atacaron sin piedad, saquearon el poblado, secuestraron a algunas personas y continuaron su camino hacia el norte... ¡en dirección a Lorti! Dicho esto aparecerá un grupo de 3 ó 4 personas, que pudieron esconderse del ataque, que se ofrecerán a quedarse con Celebrien para cuidarlo de él.

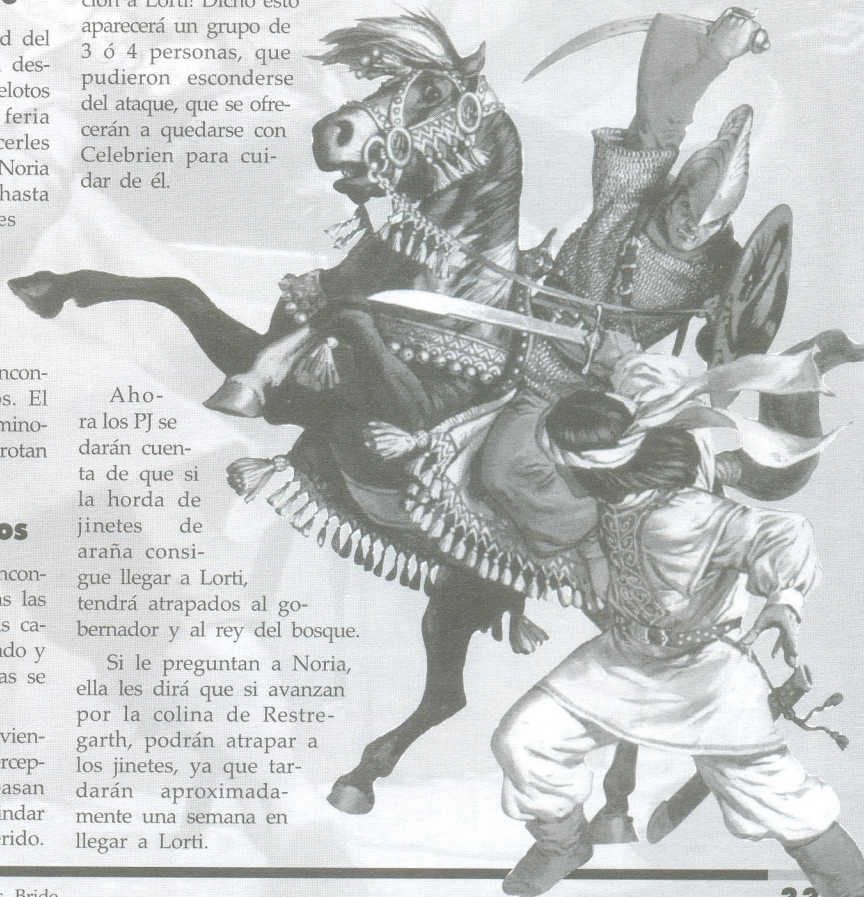
Ahora los PJ se darán cuenta de que si la horda de jinetes de araña consigue llegar a Lorti, tendrá atrapados al gobernador y al rey del bosque.

Si le preguntan a Noria, ella les dirá que si avanzan por la colina de Restregarth, podrán atrapar a los jinetes, ya que tardarán aproximadamente una semana en llegar a Lorti.

La colina de Restregarth

Antes de entrar en la colina de Restregarth los PJ encontrarán un par de osos pardos (se consideran osos grandes, puedes ver la descripción en el manual básico). Pueden optar por luchar o por rodearlos e ir por cualquier otro lado, lo que requerirá una tirada de Tregar de 30% o de AGI con penalización -25.

Avanzar por la colina de Restregarth no es demasiado complicado, pues su superficie es principalmente tierra blanda y hierba. El primer día de marcha no es muy duro, y no encontrarán dificultades de importancia. El segundo día se presenta complicado, ya que en medio del camino verán un campamento nómada. Tienen que cruzar necesariamente por ahí para llegar a tiempo, pero el problema es que el campamento es de unos ladronzuelos. Los PJ tienen varias opciones: bien intentan cruzar en silencio (los Ladrones tienen Acechar/Esconderse a 25%) o bien pueden plantar cara a los Ladrones. Son 3



y tienen BO 35% y BD 25%, con lo que no deberían ser un gran problema para los PJ. Si los jugadores prefieren dialogar con los ladrones, éstos les atacaran inmediatamente.

En el cuarto ida, cuando los PJ atraviesan un terreno ligeramente rocoso, encontrarán una gran araña muerta y, unos metros mas allá, a uno de los bárbaros. El hombre está gravemente herido y, si los PJ se ofrecen para ayudarlo, les contará todo lo que quieran. El bárbaro les dirá la verdad, ya que son una cultura salvaje: cuando sus compañeros maten a los PJ, nadie podrá sospechar nunca nada. Además, en el caso de que los PJ maten a sus compañeros no tendrá tampoco que preocuparse.

El bárbaro les confirmará que se dirigen a Lorti y que viajan saqueando todo lo que encuentran en su camino y secuestrando para vivir. También les hablará de su líder, el poderoso

Nazghoth, frl que dirá que es un poderoso guerrero y mago.

El encuentro

Al sexto día los PJ llegarán al campamento de los jinetes de araña. Todo el lugar está alumbrado por una gran fogata. En el centro hay una cabaña con una bandera. A su lado puede verse un carro con una jaula, en cuyo interior los personajes podrán divisar a unas diez personas secuestradas en las diversas aldeas saqueadas. Además, habrá unas 6 ó 7 cabañas y un mástil con 13 ó 14 arañas gigantes.

Un rato después todos los jinetes (en total hay 7) se reunirán en torno a un círculo y de la cabaña principal saldrá Nazghoth. Este monstruoso ser es una abominación, un engendro con torso de humano y cuerpo de araña. Tiene una larga y roja melená que ondea al viento y va armado únicamente con una cimitarra.

Nazghoth se sentará presidiendo el círculo y se pondrá a hablar con los demás jinetes. Pasado un breve tiempo, el líder se levantará y regresará lentamente a su cabaña. Después los jinetes se pondrán a trabajar, construyendo rápidamente una especie de altar hecho de ébano y bronce. Este altar ceremonial es el que los jinetes usan para sacrificar a sus víctimas en sus rituales. Media hora después todo estará dispuesto para la función.

Nazghoth saldrá otra vez de la cabaña y con aire ceremonial se colocará delante del altar. Un jinete se acercará a la jaula, elegirá a uno de los prisioneros, y lo atará en el altar. Noria empezará a ponerse nerviosa al ver que la prisionera (como no podía ser de otro modo) es su propia madre. Después de tenerla bien atada otro de los jinetes traerá un recipiente con una araña del tamaño de un gato en su interior y varias más pequeñas, y las colocará dentro del altar. Entonces Nazghoth tomará un cuchillo y, tras unas breves palabras, le hará un corte a la madre de Noria.

Las arañas correrán hacia ella y empezarán a trepar por todo su cuerpo. En ese momento Noria no podrá resistirlo más y se pondrá en pie, revelando su posición y la de los sorprendidos PJ, y le disparará una flecha a Nazghoth. Éste se la arrancará con un gesto de desprecio y ordenará a tres jinetes que ataquen al grupo de considerados intrusos. Los bárbaros

Jinetes de Araña

Nozghoth, cuando pasa por un poblado bárbaro, va reclutando a los guerreros mas jóvenes y más prometedores que puede encontrar. Posteriormente les da a beber sangre de viuda negra gigante y de la suya propia, con lo que la sangre de las arañas corre por sus venas. Si alguna vez muriera Nozghoth, alguno de estos jinetes cogería su cimitarra y de hecho la podría usar, pero su Bono Ofensivo sería de tan sólo 30%.

Bono Ofensivo: 40%

Bono Defensivo: 25%

Acechar/Escondese : 25%

Montar : 40% (+ 20 sobre arañas gigantes)

Van armados con espadas a una mano y montan arañas gigantes (la descripción sale en el manual básico)

correrán para montar en sus arañas y se dirigirán a toda velocidad hacia ellos, blandiendo amenazadores sus armas. Entonces Nazghoth hará una señal y correrá hacia el norte, seguido rápidamente por los 4 jinetes restantes montados en sus arañas, dejando sin pensárselo dos veces el altar y el carro atrás. Las arañas restantes seguirán a los atacantes.

Noria irá directamente a salvar a su madre, esquivando a cualquiera que intente golpearla. Una vez su madre esté relativamente a salvo, se volverá para ayudar a los PJ en la lucha contra los bárbaros. La madre de Noria ayudará al resto de los prisioneros y les sacará de la jaula. Entre estos secuestrados se encuentra un enano, Khazuld, y Lorgir, un beórni; que cogerán una espada cada uno e irán sin pensárselo dos veces a ayudar a los PJ. Si los PJ, Noria, Khazuld y Lorgir consiguen sobrevivir se darán cuenta de que Nazghoth y los jinetes de araña llegaron este mismo día a Lorti, si ellos no lo impiden de algún modo, claro...

La persecución

Noria, que tiene ganas de vengarse de los jinetes de araña como la que más, no se lo pensará dos veces y guiará a los PJ, Khazuld, Lorgir y los de-

Nozghoth

Nozghoth era un malvado hechicero y asesino que quiso aumentar su poder mediante el uso de hechizos. Esto le fue transformando en la criatura monstruosa que es ahora. Su cimitarra esta ligada mágicamente a él, y nadie que no sea él mismo puede usarla.

Bono Ofensivo: 70%

Bono Defensivo: 40%

Movimiento sin Armadura: 65%

Leer Runas: 15%

Usar Objetos: 35%

Percepción : 65%

Nozghoth va armado con una cimitarra mágica. Esta cimitarra está forjada con hierro y bronce bañado en sangre de araña, y además contiene un poderoso hechizo oscuro: cuando Nozghoth hiele a alguien con la cimitarra, ésta inyecta a la víctima un veneno que causa poderosas alucinaciones y 1d12 puntos de daño (actúa como veneno de nivel 2). Sin embargo, si Nozghoth muere los efectos del veneno desaparecen inmediatamente.

También conoce un hechizo que invoca una araña gigante, que puede ser lanzado un máximo de 3 veces al día.

Guardia del gobernador

La guardia del gobernador está formada casi totalmente por burgueses, aunque no es raro ver a algún medio-elfo o enano ocasional. Todos ellos son fanáticamente leales al gobernador, y lucharán hasta la muerte a fin de que no le ocurra nada malo.

Bono Ofensivo: 50%

Bono Defensivo: 50%

Montar : 35%

Los guardias van armados con lanzas, visten cotas de malla y montan caballos blancos.

carrera tras ellos, los detendrá y eliminará sin más miramientos.

Si los PJ están siendo seriamente vapuleados por Nozgoth y los jinetes (cosa que no debería pasar normalmente, ya que probablemente sean superiores en número), recuerda que pueden contar con la ayuda de Khazuld y Lorgir, que son luchadores bastante competentes.

Cuando Nozgoth muera (si muere, claro), una espesa y maligna niebla negra saldrá de su cuerpo y se esfumará, dispersándose en el cielo rojo del atardecer. Cuando acabe la lucha (esperamos que para bien) la guardia del gobernador acompañará a los PJ y a sus compañeros al interior del pueblo, donde disfrutarán de la fiesta nocturna que se celebra en honor al rey Loreth.

Epílogo

Los supervivientes del pueblo comenzarán a reconstruirlo todo de nuevo. Esto puede dar pie a nuevas aventuras, ya que ahora los jugadores tienen un fuerte vínculo con la gente de Prelotos. Otras opciones-

nes son que el gobernador decida reclutarlos para su guardia, ya que sus hombres le han hablado de la extraordinaria habilidad de los PJ en el combate. Si hay algún elfo en el grupo (y mejor todavía si no hay ningún enano) el rey del bosque de los susurros puede invitarles a visitar su reino entre la espesura.

Puntos de Experiencia

Los puntos de experiencia por jugador deberían ser de entre 100 y 200 por acabar la aventura de forma adecuada, más cualquier otra cantidad que el Director de Juego crea pertinente por las ideas e interpretación de los jugadores durante la historia. Lo ideal sería que adjudicaras 25 puntos a aquellos jugadores a los que se les ocurra cualquier idea que pueda resolver un conflicto evitando un enfrentamiento violento.

Ignacio Lasberas

más prisioneros (que se han apropiado de lanzas y espadas en el campamento de los jinetes de araña) hacia Lorti lo más rápidamente posible.

Uno de los prisioneros (Guillit, un hobbit armado con una pequeña daga), se ofrecerá para adelantar a la carrera a los jinetes y avisar a la guardia del gobernador de la aldea del ataque inminente de los bárbaros. Si el plan es aprobado se introducirá en los arbustos de un lado del camino y saldrá corriendo como un poseído. En un instante dejarán de ver al pequeño y ágil hobbit, y deberán confiar en su palabra de que conseguirá alertar a tiempo a la guardia del desprevenido gobernador.

La batalla final

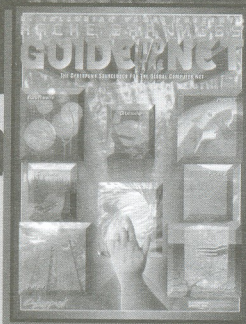
Cuando los PJ intercepten a los jinetes de araña, éstos ya estarán muy cerca de Lorti, de hecho a tan sólo unos 200 metros. Nozgoth y los jinetes se pondrán a luchar frenéticamente contra sus perseguidores. Si los PJ van ganando el combate, Nozgoth y los jinetes supervivientes podrían decidir huir para volver otro día. En ese caso, la guardia del gobernador saldrá a la



Novedades

MD

d i c i e m b r e



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.

CYBERPUNK

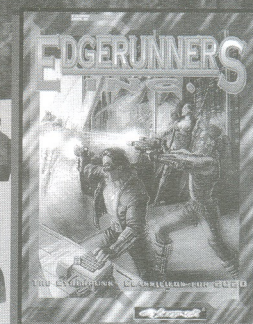


Tierra Caída

PPD • 90 páginas • 2206
Promo: Marcapáginas

Atrévete a adentrarte en la traicionera selva de la Tierra Caída, hogar de los Goblins del Pantano. Estos renegados de la raza Sangrenegra son una notable incorporación al violento universo de Chronopia.

CHRONOPIA

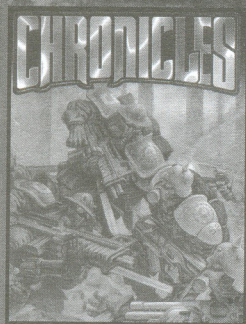


Edgerunners Inc.

2300 Ptas • 102 páginas • MC304
Promo: Marcapáginas

Si necesitas a los mejores profesionales, acude a Edgerunners Incorporated. Desde hackers a mercenarios, pasando or los mejores técnicos. Este suplemento te permite conocer los entresijos de esta agencia.

CYBERPUNK

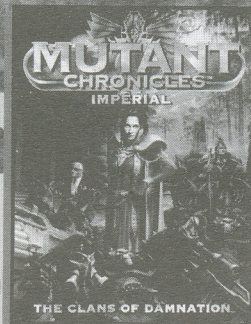


Chronicles: Nueva Era

PPD • 64 páginas

La revista Chronicles sufre una profunda reestructuración, en cuanto a presentación, contenidos y periodicidad. En sus 64 páginas a todo color encontrarás abundante material para Warzone y Chroopia

CHRONICLES: NUEVA ERA

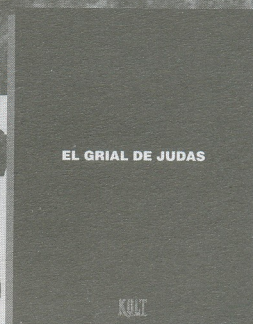


Guía Imperial

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.

MUTANT-CHRONICLES



EL GRAL DE JUDAS

El Grial de Judas

2195 Ptas • 72 páginas • KT208
Promo: Marcapáginas

En esta original campaña se ofrece un nuevo e inquietante enfoque de la leyenda artúrica y de la búsqueda del Grial. Además, es la primera campaña ambientada en nuestro país. De Madrid al infierno...

KULT

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.

DISTRI AGEN

Ulcres 91, 28043 Madrid, Spain. Tel. 911 386 93 98 • 338 76 35 TelFax: 911 388 91 40 pedro@distriagen.es
 Cahabon, 83, 08029 Barcelona, Spain. Tel. 938 405 33 65 TelFax: 938 405 33 61 don@distriagen.es

El Heredero

000T 000H 000000T0000000

M Ó D U L O

Esta historia está pensada para un grupo de *changelings* de cualquier linaje y aspecto, aunque puede resultar especialmente interesante para aquellos que tengan relación con la nobleza local. Las puntuaciones para el *Husmeador* pueden encontrarse en el Apéndice de *Changeling: El Ensueño*, en la página 283. El resto de las características quedan a discreción del narrador a fin de que pueda adaptarlas convenientemente al grupo que juegue este relato. Felices sueños.

La Visita

La historia se inicia cuando llega a la zona en la que estén los personajes, un noble *sidhe* con su séquito, un impresionante grupo de guerreros (principalmente *sidhe*) fuertemente armados, con los estandartes de la

Casa Gwydion ondeando al viento y viajando a toda la velocidad que les permiten sus monturas quiméricas (si los *pjs* están en una zona civilizada puedes hacer que las monturas quiméricas sean algún tipo de vehículos en el mundo mortal).

Si los personajes se encuentran en un feudo, o hay algún noble que gobierne el lugar, el *sidhe* acudirá a éste en primer lugar. Si no es así, el *sidhe* acudirá a la Cuadrilla de los personajes o se topará con ellos durante su persecución.

El noble en cuestión es Lord Vindmar Alagrís, duque del cercano Ducado de las Neblinas, un territorio no demasiado alejado del de los personajes. Lord Vindmar se dirigirá al noble local pidiendo una recepción oficial, o bien intentará reunir a los grupos de hadas locales para informarles sobre los motivos de su visita así como para solicitarles ayuda.

Sea cual sea el caso, el noble *sidhe* será igual de formal y considerado en todos los casos, tanto si se dirige a nobles como a plebeyos, comportándose en todo momento como un perfecto caballero y digno señor feudal. Lord Vindmar pedirá que todos los duendes, o la mayoría, del lugar estén presentes puesto que el motivo que le ha traído a este territorio es importante y grave, y desea que las noticias se esparzan con la mayor brevedad posible.

Cuando se haya reunido la corte o, en su defecto, un número considerable de hadas, el *sidhe* expondrá las

angustiosas razones de su visita de forma similar a esta:

«Recientemente mi ducado ha sido bendecido con múltiples dones, creo que todos estáis al corriente de que mis tierras son uno de los pocos lugares en los que los nobles *sidhe* y los plebeyos conviven sin conflictos y en armonía. Por esto, cuando recientemente los oráculos vaticinaron el nacimiento y la pronta Crisálida del heredero de mi ducado, todo fue alegría en mis dominios. Una alegría que se duplicó, cuando poco después hallamos al heredero y próximo duque de las Neblinas, el joven Lord Adlei y comprobamos que su presencia y su futuro gobierno servirían aún más que el mío para asentar la paz en nuestra tierra, dado que Lord Adlei pertenece al linaje *eshu*. Cuando sufrió su Crisálida fue inmediatamente traído a palacio donde estaría protegido y nos encargamos de planificar su educación. Por desgracia, nuestros enemigos han logrado llegar hasta él y le han sometido a un encantamiento de algún tipo que le ha hecho perder la memoria y huir, y han enviado tras él a un monstruo quimérico para que le destruya. Mis hombres han seguido su pista hasta este lugar y es absolutamente vital que le hallemos antes de que lo haga el monstruo que le persigue para matarle, puesto que Lord Adlei no es más que un niño aún».

Lord Vindmar responderá a las preguntas que deseen hacerle y prometerá su eterna gratitud junto a una recompensa material a quien consiga encontrar y poner a salvo al joven heredero. El duque está realmente preocupado por toda esta situación y su ansia por encontrar Lord Adlei es más que evidente. Aunque una tirada difícil de Percepción + Empatía (dificultad 9) revelará que no ha explicado todo lo que sabe y que tiene motivos ocultos para actuar así.

También les indicará que el lugar más probable en el que cree que se refugiará el heredero será una gran juguetería o unos grandes almacenes con una sección de juguetería importante; lugares que le encantaba visitar y esconderse en ellos.

Si se le interroga sobre el monstruo que persigue al joven *eshu*, el duque les explicará que se trata de una quimera huérfana, posiblemente aparecida de las pesadillas de un *redcap*. Se



trata de un Husmeador, una quimera tremendamente grande y fuerte que literalmente engulle de un bocado a sus víctimas. Se trata de un tipo de quimera que inicialmente no es demasiado peligrosa para los adultos, aunque suelen atemorizar a los niños y si logran arrastrarlos a un lugar solitario se los comen.

Lord Vindmar explicará que por lo que han podido averiguar sus hombres, el Husmeador en cuestión es tremendamente grande y peligroso, y no se trata de uno "normal".

El duque desconoce cual puede ser el paradero actual del joven eshu, y aunque está preocupado por él confía en que dado su linaje sabrá salir adelante mientras no deba enfrentarse directamente al Husmeador. En su opinión el problema de la pérdida de memoria es mucho más secundario que la quimera, puesto que está seguro de poder solucionarlo con su magia una vez que Adlei vuelva a la corte.

Si se le pregunta por la identidad de quien haya podido tramitar tan perverso plan, el duque comentará que por desgracia tiene muchos enemigos, especialmente entre los sidhe y que su política de acercamiento a los plebeyos no ha mejorado a la situación. Aprovechará para dejar clara su postura, que es que uno ha de demostrar que está capacitado para el gobierno, independientemente de su linaje y de su sangre, el bienestar de todas las hadas no debe ser secundario en ningún caso.

Sus sospechas se centran en otros sidhe, especialmente de condados vecinos, que no habrían sido capaces

de aceptar la presencia de un duque que no perteneciera a su linaje y a quien habrían de rendir pleitesía y obediencia.

Lord Vindmar cree que él junto a su consejera, Lady Zara, podrán estudiar a fondo los residuos mágicos utilizados para encantar al heredero y desentrañar ese misterio una vez que consigan ponerle a salvo. Cualquiera que hable el rato suficiente con el duque, Percepción + Empatía/Subterfugio/Alerta (dificultad 7), notará que su interés principal es encontrarle cuanto antes, y que todo lo demás (incluido el posible culpable) parece traerle sin cuidado en estos momentos.

La Cacería

Después de esto es más que posible que los personajes se dirijan a todos los grandes centros comerciales con juguetería de la zona, puedes hacer que tarden tanto como desees en encontrarle.

Dependiendo de cómo te interese enfocar esta partida tienes dos opciones básicamente: que los personajes encuentren a Lord Adlei antes de la hora del cierre o después de la hora del cierre. Si le encuentran cuando el centro comercial aún está abierto, no tendrán dificultades para entrar en él aunque sí tendrán serias dificultades para actuar. Ten en cuenta que obstáculos como la multitud, la Banalidad, y los guardias de seguridad del centro pueden ser muy interesantes, o muy molestos.

Si le encuentran cuando el centro comercial ya está cerrado deberán ingeniárselas para entrar y salvarle de las garras del Husmeador (al que también verán) antes de que sea demasiado tarde.

Y más vale

que sean discretos si no quieren acabar en comisaría explicando que forzaron la entrada de los grandes almacenes porque querían salvar a un jovencito (que no les conoce) de un monstruo que come niños...

En el centro comercial los jugadores pueden descubrir primero a Adlei (Percepción + Alerta/Sagacidad, dificultad 6) que estará jugando en el parque infantil, o bien al Husmeador (Percepción + Alerta/Sagacidad, dificultad 4), que estará rondando en las cercanías. Si descubren primero al joven eshu, verán que está jugando alegremente por el lugar aparentemente sin preocuparse, cuando intenten aproximarse a él serán interceptados por el Husmeador que se interpondrá en su camino atacándoles si no logra intimidarles lo suficiente con su presencia como para mantenerles alejados del niño.

Si descubren primero al Husmeador, notarán algo extraño en él. A pesar de que el monstruo debería estar intentando comerse al niño, más bien parece estar vigilando sus juegos. El Husmeador se mantiene en un discreto segundo plano, siempre cerca de Adlei, pero sin ninguna intención aparente de atacarle.

Cuando los personajes se aproximan al niño, o si no se deciden, cuando la quimera los descubra, actuará como en el caso anterior, interponiéndose entre los personajes y el heredero. En cualquier caso, si se le intenta alejar del muchacho el Husmeador atacará frenéticamente arrasando con todo lo que (o el que) se interponga en su camino para permanecer junto a él.

Esta actitud es bastante extraña por lo que puede provocar que los personajes no estén tan dispuestos a atacar como inicialmente y por el contrario intenten aproximarse lentamente calmando al monstruo de algún modo (por ejemplo, Carisma + Empatía, dificultad 8).

El Husmeador no les permitirá aproximarse al joven eshu, pero tampoco se mostrará agresivo si los personajes se aproximan lentamente sin intenciones abiertamente hostiles. La quimera sí permitirá que los personajes hablen con el niño desde una distancia prudencial.



El joven Lord Adlei no recuerda nada de lo sucedido, lo único que sabe es que alguien le persigue y que se escapó, y que su amigo peludo le ha estado siguiendo y protegiendo desde entonces. El niño explicará que al principio le daba miedo, pero que luego se dio cuenta de que no quería hacerle daño y se hicieron amigos. Como buen eshu, encuentra esta aventura de lo más excitante y no le preocupa demasiado no recordar nada, porque poco a poco ya va recordando cosas (como su nombre).

Con una tirada con éxito de Percepción + Alerta (dificultad 7), los personajes pueden descubrir que el Husmeador lleva al cuello un extraño colgante que parece un sello. A menos que le derroten en combate, convencer a la quimera de que les permita examinar el colgante es una tarea imposible, aunque pueden llegar a distinguir que se trata en efecto del sello ducal de Lord Vindmar.

El Geas

Cuando los personajes resuelvan de una forma u otra la escena anterior, seguramente desearán entregar al heredero a Lord Vindmar.

Si el Husmeador va con ellos, nada más le vean los hombres del duque le atacarán mientras intentan alejar al

niño de él, lo que provocará su ataque frenético como indicamos antes.

Si por el contrario, los personajes acabaron con el Husmeador, verán que al alejar al niño de él el colgante de la quimera empieza a brillar y lo que es más preocupante, el joven eshu parece a punto de perder el conocimiento de un momento a otro.

Si insisten en alejarle, Adlei se desmayará y sus constantes vitales se debilitarán por momentos, pudiendo llegar a morir si se le continúa manteniendo más de un rato alejado del colgante. Esto mismo ocurrirá también si los guardias del duque le alejan del Husmeador mientras le combaten, mientras que el colgante brilla cada vez con más fuerza hasta que se le vuelve a situar junto al niño.

Una vez los personajes asocian la idea de que el colgante ha de estar cerca del niño, sólo les quedará el problema (a menos que el Husmeador siga en condiciones de ayudar) de mantenerlos juntos.

Si los personajes se las arreglan para ello, el joven heredero se quedará mirando el sello y finalmente recordará que se trata del "sello del geas". Explicará que se acuerda de que el duque para enseñarle las responsabilidades de ser un buen gobernante le hizo jurar que "pasaría

una semana sin separarse del sello y si no se moriría", y que luego pasó algo y ya no recuerda nada más; aunque se alegra de que "Rumpelstinsky" (dirá mirando al Husmeador) lo haya llevado todo el rato porque así no se ha muerto.

El final

Sin duda, a partir de aquí el duque tendrá que responder a muchas preguntas incómodas... Puedes resolver el final de la aventura como mejor te convenga, dado que está pensada para poder ser inicio o parte de una crónica que ya poseas. En cualquier caso, los personajes obtendrán gran fama y reputación.

El duque Vindmar tendrá serias dificultades para mantener su posición, y los personajes seguramente habrán ganado un poderoso aliado en el joven heredero, por ejemplo.

Aunque también puede ser que los personajes no consigan llegar a tiempo para salvar al joven eshu de las garras de su perverso mentor, quien querrá asegurarse, por supuesto, de no dejar ningún cabo suelto, y al fin y al cabo sólo los personajes han visto su sello...

¿Fin...?

María Barragán

**AHORA PUEDES HACER
TU SUEÑO REALIDAD.**

**CREA Y DIRIGE TU
PROPIO ARTE 9**

EL DEPARTAMENTO DE
FRANQUICIAS DE ARTE 9 TE
LO PONE FÁCIL. PONEMOS
A TU DISPOSICIÓN LA MAYOR
CADENA DE TIENDAS
DEL SECTOR



SOLICÍTANOS INFORMACIÓN EN
EL SIGUIENTE NÚMERO DE FAX **(91) 401 80 71**

Recuerda: No es más que un sueño ...



CHANGELING

El Ensueño

¿... 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.



000T .xλoμδvσuooTλxμ3ny

M Ó D U L O

Experiencia

- | | |
|---|----------|
| ● Por sobrevivir | 2 puntos |
| ● Por enterarse de a quién pertenece esto | 3 puntos |
| ● Por conseguir los planos | 2 puntos |
| ● Por derrotar a los mechs del comienzo | 2 puntos |

Si los capturan dirán lo mismo que el piloto capturado al comienzo: este edificio no es más que un garaje enorme para mechas, con diversas salas de recreo y dormitorios para los mercenarios que vigilan el complejo.

Hay 5 mercenarios más en el edificio que acudirán armados con rifles de asalto y mallas antibalas si oyen disparos. Pueden ser sorprendidos en la sala de recreo (donde estarán cuando lleguen los PJs). Desde este edificio se puede pasar al reactor por el pasillo tubular descrito antes.

Edificio 3: es un complejo científico, punto central de toda la instalación. Es un edificio de cuatro plantas, pero la baja no es más que cuatro pilares con ascensores en su interior.

En la planta primera están las habitaciones de los 20 hombres y mujeres que viven y trabajan aquí.

Las otras dos son diversos laboratorios de investigación por donde estarán dispersos los científicos, a menos que los personajes hayan estado primero en 1. En ese caso estarán en la última planta, donde además de laboratorios hay una sala de control de todas las instalaciones de la base. Desde allí fundirán el núcleo del reactor (lo que destruirá el asteroide con una explosión en una media hora) y huirán con unas cápsulas de salvamento como las que usaron los PJs.

Si los PJs se quedan pululando por aquí acabaran encontrándose con Markus Thren (ver apéndice).

Edificio 4: una gran nave industrial con 2 mektons EXPERIMENTALES aparcados y a medio construir, así como todas las máquinas necesarias para montar y construir un mekton de forma bastante artesanal.

Hay unos 5 técnicos trabajando en los meks que se rendirán a la primeras de cambio, ya que no están armados.

Si les preguntan quién paga esto no lo sabrán, ya que son «técnicos mercenarios» que obedecen las ordenes de Markus. Tampoco saben cuáles son las características de los nuevos mekton, ya que sólo los ensamblan. Si los

pase una persona si se le hacen 20 puntos de daño.

Dentro hay unos 15 técnicos desperdigados por las instalaciones de las baterías y el reactor. En cuanto uno de ellos vea a los personajes (y sobreviva o escape) avisará por el circuito cerrado de comunicaciones a los restantes edificios y pondrá en alerta a todo el reactor: todos los técnicos se reunirán y huirán por el túnel en dirección a los mercenarios, a los que obligarán a protegerlos. Si estos han muerto se dirigirán al edificio 3 y avisarán a todo el mundo.

El edificio tiene una forma casi circular, con el reactor en la parte central y los pasillos circulares a su alrededor. Las baterías láser están la parte exterior, alrededor del reactor.

Edificio 2: es la base desde la que salen los meks. Desde este edificio de altos techos (con una tirada fácil de Tecnología Mecha sabrán que es un hangar para mechas) también surgen hacia arriba diversos tubos de gran diámetro. Hay una puertecilla que se puede reventar (tirada media de Abrir Cerraduras), dando paso al hangar donde hay aparcados unos 5 mechas (mismo modelo que los del comienzo).

Están desactivados en sus plazas de la pared y un par de mecánicos trabajan en ellos (Sigilo fácil para que no los descubran).

La jungla es una elipse de unos 10 km de eje mayor y 6 de eje menor, rodeada por paredes de piedra. Se trata en realidad de un inmenso cráter al que se le ha cerrado la abertura exterior.

Edificio 1: unos grandes tubos parten hacia el techo y se incrustan en él desde un edificio chato en el que se encuentran los reactores de fusión que alimentan toda la base y las baterías láser que han disparado antes a la nave. No tiene ninguna compuerta a la jungla pero sí unos tubos cerrados que lo conectan al edificio 2. Se pueden romper los tubos, dejando espacio para que

PNJs

(Sólo se detallan las habilidades y características que puedan resultar útiles)

Mercenarios

INT: 6

Advertir/notar: +4

REF: 6

Todas las habilidades mecha +4

Fusil +3

Pistola +3

Técnicos

TECNICA: 7

Experto (reactores de fusión) /

Tecnología mecha +6

(según cada uno)

No llevan armadura ni armas, y

ninguno combatirá

Markus

INT: 10

Advertir/notar +7

EMP: 9

Liderazgo (carismático) +7

REF: 8

Pistola +7

Combate sin armas +7

TEC: 10

Tecnología mecha +10

Lleva siempre una pistola de energía y 2 cargadores.

Si es capturado hará lo posible por escapar y reventar el reactor, huyendo como sea (puede ser un enemigo muy carismático)

PJs son detectados y desde el edificio 3 funden el reactor, estos tipos no se enterarán y seguirán trabajando hasta el fin (son mercenarios, prescindibles para sus jefes).

Este edificio está unido al 3 por un túnel metálico como el que unía el 1 y el 2, sólo que éste está a 5 m. de altura.

Si entran en silencio y con cuidado en el edificio 3 podrán sorprender al tal Markus (lleva una chapa de identificación) en uno de los laboratorios, junto a otro par de científicos. Les ofrecerá mucho dinero para que se rindan, y si no usará su pistola de energía para huir, subir al último piso del edificio 3 y salir de aquí. Sin embargo, no olvidará a los PJs (aunque puede que ellos ni siquiera lo vean o se crucen con él durante su incursión en la base).

Desenlace

Si se entretienen un poco con los ordenadores de los edificios 1 y 3 y

sacan dos tiradas consecutivas de dificultad media de Programar obtendrán la siguiente información:

● La base es propiedad de un poderoso consorcio criminal de gran tamaño que opera por todo el borde. La está usando como centro de investigación para el desarrollo de mejoras en ciertos modelos de mecha que piensan vender por toda la galaxia al mejor postor.

● La base lleva unos 2 años en funcionamiento y no ha sido detectada antes porque hasta ahora la demanda energética había sido baja. Sin embargo, en los últimos tiempos el proceso de construcción de los mechas la ha multiplicado y se han vuelto detectables: enviaron a los mercenarios para defenderse de un eventual ataque por parte del gobierno, ya que lo que hacen es ilegal.

Deberán pasar una tirada muy difícil de Programar para acceder a los planos técnicos de los nuevos mechas y llevarse una copia.

Hagan lo que hagan los personajes, Markus debe lograr escapar y volar el reactor, pero dando tiempo a los personajes para escapar.

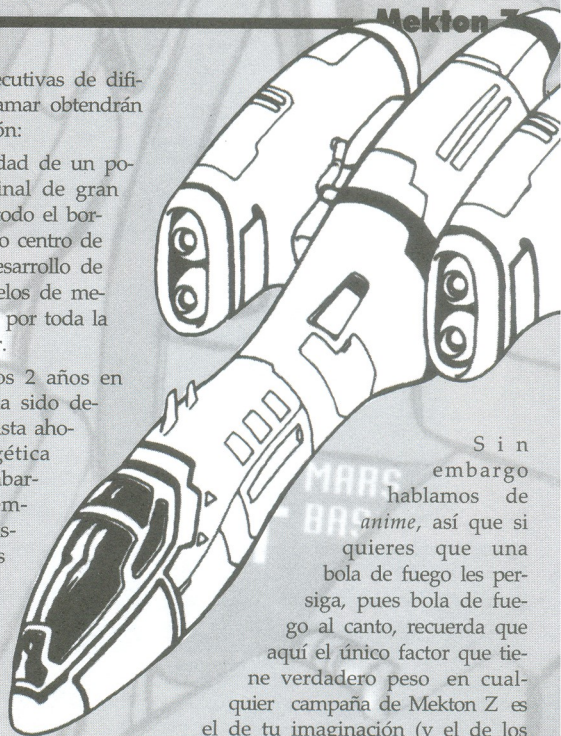
Los personajes pueden huir de tres maneras:

● Usando los mektons de defensa que hay en el edificio 2 y escapando hacia la nave antes de que explote el reactor.

● Con las cápsulas de escape del edificio de investigación.

● Usando los ascensores para llegar a la superficie y correr hacia sus cápsulas.

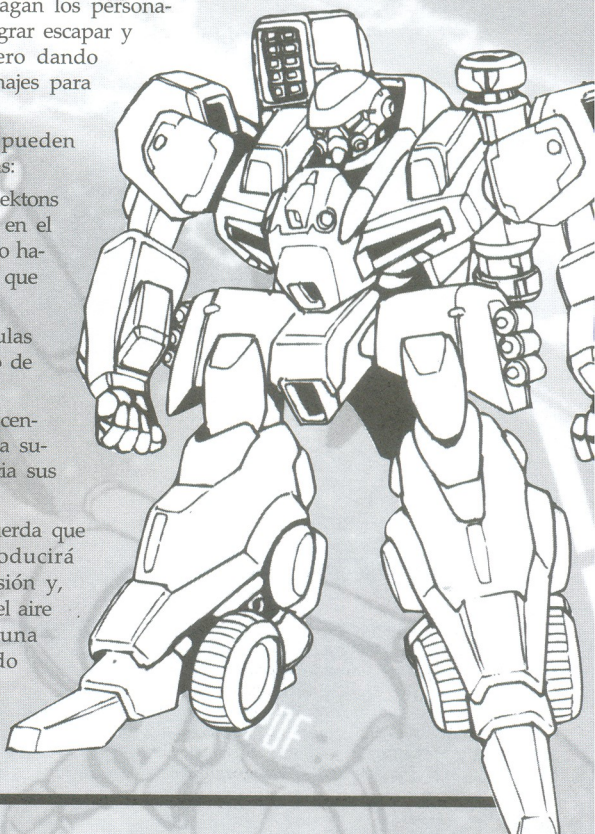
Nota final: recuerda que al principio se producirá una pequeña explosión y, una vez consumido el aire de la base, una implosión, de modo que no deberían tener problemas para escapar una vez en el espacio.



Sin embargo hablamos de anime, así que si quieres que una bola de fuego les persiga, pues bola de fuego al canto, recuerda que aquí el único factor que tiene verdadero peso en cualquier campaña de Mektion Z es el de tu imaginación (y el de los jugadores que no se queda atrás).

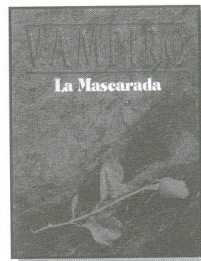
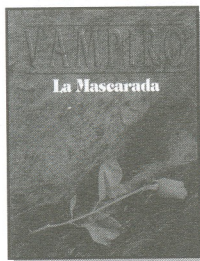
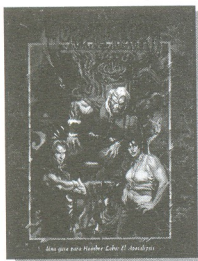
Hasta aquí la aventura. A partir de este punto comienza la verdadera historia. Construida por director de juego y jugadores. Suerte.

por Jesús Montesinos Valera



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Sabíamos que *La Guía del Jugador de Hombre Lobo* era esperado pero nos ha sorprendido ya que ha quedado por encima de *Changeling*, al fin y al cabo un básico. Ciertamente es que ha estado más tiempo a la venta pero no deja de chocar. Como ha hecho el *Dosdediez Vampiro/Cyberpunk*, que se ha encaramado al 3º puesto. Detrás, un *Vampiro* y el *Warhammer*, los superventas.

Los más vendidos (Básicos)

Vampiro:LM se destaca un poco más en espera de la irrupción de *AD&D* y *Warhammer* en esta columna que, lógicamente, le comerán una parte del pastel que, hasta ahora, es indiscutible. Ya de lejos le sigue otro *Vampiro* y sube un puesto *Hombre Lobo*, aprovechando el rebufo de *La Guía*. *Fanthunter* se asienta y espera que sus editores le alimenten un poquito más.

Los más jugados (Clubes)

Los clubes se siguen inclinando por los clásicos y, aunque no lo parezca, algunos juegos de las primeras posiciones ya llevan 3 o 4 años de carrera y más de 10 ampliaciones. *AD&D* sigue perdiendo cuota a la espera del empujón de Martínez Roca y el resto del *Mundo de tinieblas* continúa su ascenso imparable colocando todos sus juegos entre los 10 primeros.

1. Hombre Lobo: Guía Jugador	Hombre Lobo	6,30
2. Changeling: El Ensueño	Básico	5,45
3. Dosdediez Especial	Revista	5,35
4. Eliseo	Vampiro:LM	4,30
5. Warhammer Fantasía	Básico	4,05
6. Fuego en la Montaña	Warhammer	3,25
7. Fading Suns	Básico	3,20
8. Choque de Voluntades	Vampiro:EO	2,75
9. Sombras sobre Bogenhafen	Warhammer	2,25
10. Rabia en el Amazonas	Hombre Lobo	2,15
11. Fanhunter Batallitas	Fanthunter	1,85
12. Libro del Clan: Ventrué	Vampiro:LM	1,80
13. Apocalipsis Venusiano	Mutant Chr.	1,75
14. Vampiro EO: Companion	Vampiro:EO	1,65
15. Hombre Lobo: Salvaje Oeste	Básico	1,55
16. Warhammer: Pantalla	Warhammer	1,50
17. Del Lobo y el Águila	Mutantes G2	1,35
18. Señor y Vasallo	Vampiro:EO	1,25
19. Proscritos	M. Tinieblas	1,20
20. Libro del Gremio: Artesanos	Wraith	1,15

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,40
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	6,75
3. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,85
4. Fanhunter	Farsa's W.	5,00
5. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,65
6. El Señor de los Anillos	Joc	3,75
7. La Llamada de Cthulhu	Joc	3,15
8. Kult	M+D	2,90
9. AD&D Manuales Básicos	Zinco	2,70
10. Wraith El Olvido	La Factoría	2,55
11. Cyberpunk	M+D	2,30
12. Mutantes G2	Ludotecnia	2,20
13. Star Wars	Joc	1,65
14. Mutant Chronicles	M+D	1,50
15. Deadlands	Joc	1,40
16. Mekton Z	M+D	0,90
17. Rolemaster	Joc	0,90
18. Ars Magica	Kerykion	0,85
19. GURPS	La Factoría	0,75
20. RuneQuest	Joc	0,70

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	6,95
2. AD&D	Zinco	5,00
3. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,95
4. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,70
5. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	4,60
6. La Llamada de Cthulhu	Joc	4,00
7. Fading Suns	La Factoría	3,90
8. El Señor de los Anillos	Joc	3,25
9. Warhammer Fantasía	La Factoría	3,20
10. Fanhunter	Farsa's W.	2,60
11. Wraith: El Olvido	La Factoría	2,60
12. Cyberpunk	M+D	2,50
13. Kult	M+D	2,00
14. Rolemaster	Joc	1,65
15. Mutantes G2	Ludotecnia	1,25
16. Ars Magica	Kerykion	1,20
17. Star Wars	Joc	1,15
18. Mekton Z	M+D	1,10
19. Stormbringer	Joc	1,00
20. Shadowrun	Zinco	0,90

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Ludo Hobbs. Bilbao: Joker. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Ferrol: Arte 9. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Girona: Zeppelin. Granada: Dune, Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), Enano Rojo, Excalibur. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Santander: Nexus 4. Santiago: Komic. San Sebastián: Armagedón. Sestao: Denetariako. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Vizcaya: Guinea Hobbies. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 38.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, A Sak, Berserker, El Satir, 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



A new Fanhunter Product Release:
Available (o no) in november, 1998.
Farsa's Wagon

Por fin en castellano, los libros que te permitirán viajar a los más famosos mundos de fantasía de AD&D.

El Manual del Jugador y la Guía del Dungeon Master.



El Taller de Juegos

Enric Granados, 84, bajos · 08008 Barcelona
Teléfono 93-415 39 11 · Fax 93-415 38 30

M U T A N T C H R O N I C L E S

WARZONE



Con todo lo necesario para empezar a jugar
cuanto antes con tus amigos.

SIMPLEMENTE EMOCIONANTE

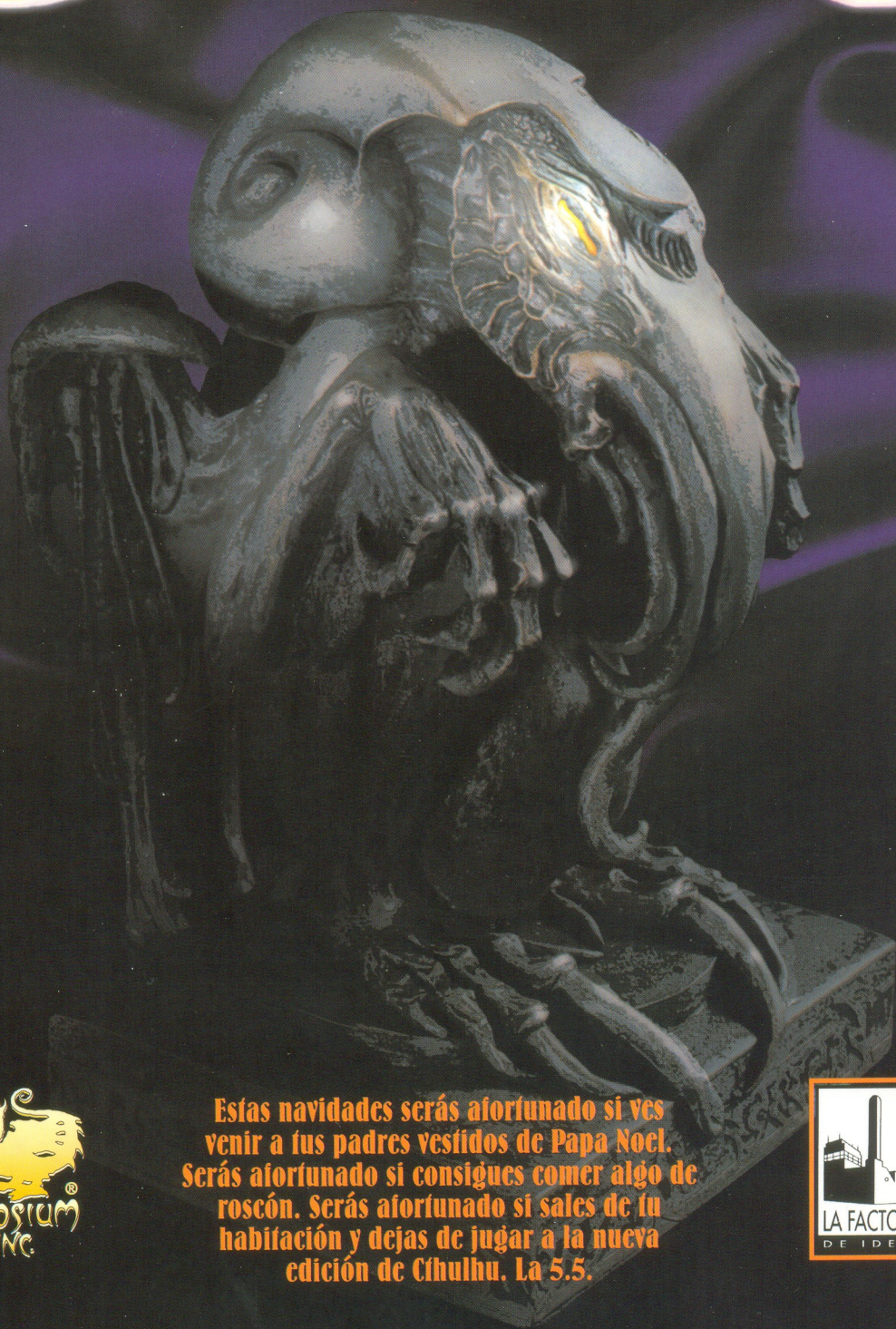
Dentro podrás encontrar:

- Instrucciones claras y concisas
- Dos grupos de miniaturas de plástico con una calidad impresionante.

DISTRI **M** AGEN

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 dmibcn@distrimagen.es

La Llamada de CTHULHU



2d10 • 7 • 225 ptas



Estas navidades serás afortunado si ves venir a tus padres vestidos de Papa Noel. Serás afortunado si consigues comer algo de roscón. Serás afortunado si sales de tu habitación y dejas de jugar a la nueva edición de Cthulhu, La 5.5.

