

dosdediez

juegos de rol

Presentaciones

**Advanced
Dungeons & Dragons****ROLEMASTER****MARVEL
SUPER HEROES
ADVENTURE GAME**

Módulos

**Advanced
Dungeons & Dragons****La Llamada de
Cthulhu****VAMPIRO
EDAD OSCURA**

Ayudas

BATTLETECH

En una época en que la magia gobierna
únicamente los magos pueden ser los reyes

MAGO

LA CRUZADA

El tercer Juego de Rol del Sistema Narrativo
ambientado en una época pasada

Junto con Edad Oscura, de Vampiro y
Salvaje Oeste, de Hombre Lobo,
en Mago: La Cruzada encontrarás otros enemigos,
otros intereses, otros aliados.



Si te pones en contacto con nosotros te enviaremos, tan pronto como nos sea posible, el programa oficial de preinscripciones que contiene toda la información detallada y que te permitirá apuntarte por adelantado a los torneos y actividades programadas.

Por favor, llama al 902 240 149. Inicio: viernes, sábado y domingo a las 9 am. Las Cotxeres de Sants es un sitio muy bien comunicado en la Ciudad Condal. La estación de tren de Sants está a menos de 5 minutos de las Cotxeres, donde también paran las líneas 3 (verde) y 5 (azul).

Sin juegos no hay futuro

Viernes 9 de abril,
Sábado 10 de abril,
Domingo 11 de abril de 1999.

Cotxeres de Sants,
C. Sants, 79 I Olzinelles 7,
08014 Barcelona.

GEN CON

E S P A Ñ A

Barcelona 1999

- 3 días y 4000 m² de juegos sin interrupción a lo largo de numerosos eventos y torneos: juegos de rol, juegos de cartas coleccionables, de estrategia, de tablero y muchísimo más.
- Los mejores juegos en una gran feria de muestras.
- Descubre lo que la RPGA puede hacer por ti.
- Compras, cambios y coleccionismo.
- Estrellas invitadas el sábado y el domingo: ¡Actores de Star Wars!
- Dibujantes firmando, exposición de dibujos de Magic, subasta benéfica, fiesta vampírica, películas de terror y ciencia ficción, estrellas invitadas y muchas otras sorpresas.



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 CUPULA
ALBUMES, 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



Directores Miguel Ángel Álvarez, y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores David Alabert
Arturo Alonso
Luis A. Amador
Jaime Hernández
Carlos Lacasa
Daniel Leguina
Jesus Montesinos
Eliseo Pérez Povedilla
Santiago Ramos
Jaime Rodríguez
Jon Urzaga
Juan Urbina
Gerardo Vega

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: 1133-6242

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

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

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Novedades	15
Presentación AD&D	20
Presentación Marvel SH	22
Presentación Rolemaster	24
Artículo Rol y Literatura	26
Ayuda Battletech	28
Módulo Vampiro:EO	29
Módulo AD&D	33
Módulo Llamada de Cthulhu	37
Módulo Mutant Chronicles	41
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling
y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español
La Factoría; Call of Cthulhu es © Chaosium,
en español La Factoría; Cyberpunk 2020 es © R.Talor-
sian, en español M+D; El Señor de los Anillos jdr es ©
JCE, en español, en efecto, La Factoría de Ideas; Elric
es © Chaosium, en español, de momento, Jce Internacio-
nal; Deadlands es © Pinnacle, en español La Fac-
toria; AD&D es © TSR en español Martínez Roca; La
Legenda de los cinco anillos es © Alderac en español
La Factoría. Magic: TG es © Wizards of the Coast;
Las ilustraciones son © de sus respectivos autores.

Nº 8

Febrero de 1999

EdiRol

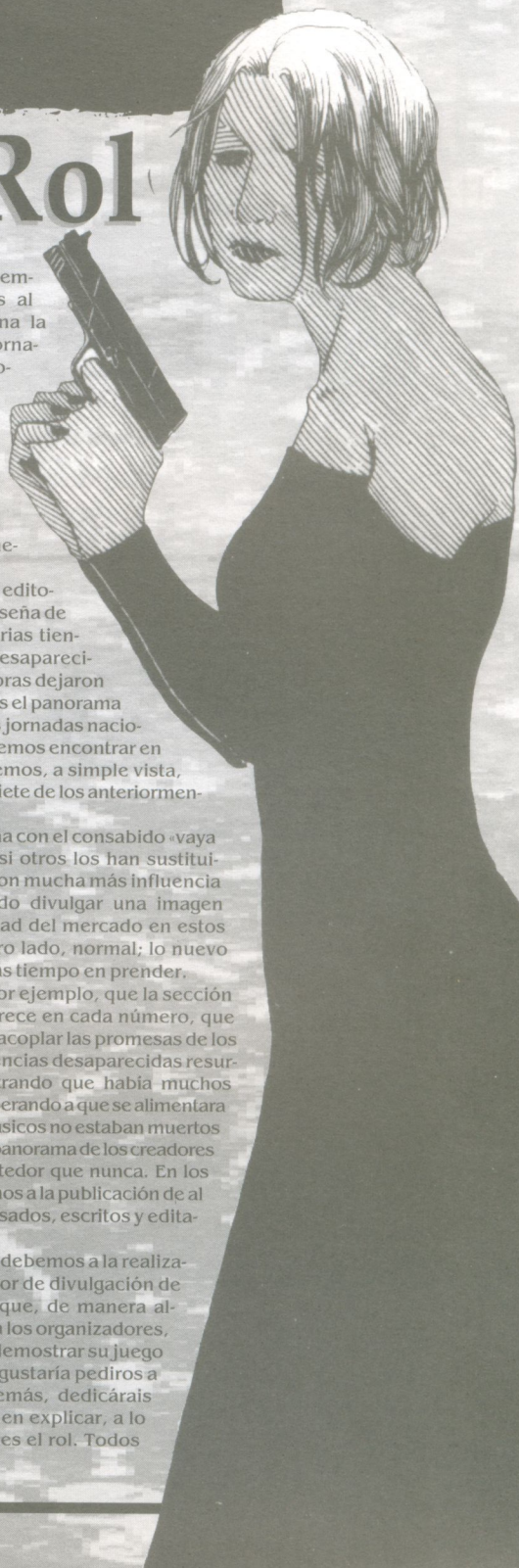
Después de mucho tiem-
po, nos congratulamos al
observar que se avecina la
celebración de varias jorna-
das de cobertura nacio-
nal. Es curioso como,
cuando se dice que el
rol está pasando por
uno de sus peores mo-
mentos —aunque de
esto ya hablaremos otro
día—, se plantean seme-
jantes iniciativas, a prime-
ra vista suicidas.

Ya no contamos con edito-
riales que fueron santo y seña de
muchos aficionados, varias tien-
das emblemáticas han desapareci-
do y un par de distribuidoras dejaron
de existir. Si comparamos el panorama
de algunas de las últimas jornadas nacio-
nales con el que nos podemos encontrar en
las próximas Gencon, vemos, a simple vista,
que nos faltan al menos siete de los anteriormen-
te citados.

Antes de zanjar el tema con el consabido «aya
crisis», preguntémonos si otros los han sustitui-
do; los desaparecidos, con mucha más influencia
en el medio, han podido divulgar una imagen
equivoca sobre la realidad del mercado en estos
momentos. Algo, por otro lado, normal; lo nuevo
siempre tarda mucho más tiempo en prender.

Desde aquí vemos, por ejemplo, que la sección
de noticias nacionales crece en cada número, que
cada vez nos cuesta más acoplar las promesas de los
editores, y que varias licencias desaparecidas resur-
gen con fuerza, demostrando que había muchos
posibles compradores esperando a que se alimentara
su afición; que algunos clásicos no estaban muertos
como se predecía y que el panorama de los creadores
españoles es más prometedor que nunca. En los
próximos meses asistiremos a la publicación de al
menos cuatro juegos pensados, escritos y edita-
dos en nuestro país.

Y mucho de esto se lo debemos a la realiza-
ción de jornadas, a la labor de divulgación de
todos esos aficionados que, de manera al-
truista, ceden su tiempo a los organizadores,
para enseñar, mostrar y demostrar su juego
favorito. Desde aquí nos gustaría pedirlos a
todos vosotros que, además, dedicárais
una parte de ese tiempo en explicar, a lo
que lo desconocen, qué es el rol. Todos
saldríamos ganando.

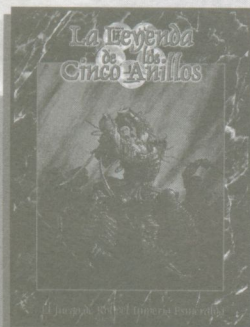


la factoría



m a r z o

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

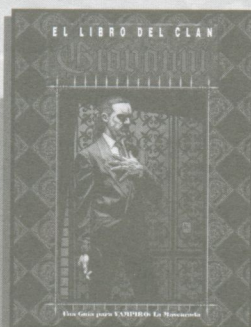


Leyenda 5 Anillos

4.250 Ptas • 260 páginas • LF501
Promo: Marcapáginas.

Uno de los básicos más esperados de este pasado año, recrea una ambientación muy parecida a la japonesa en la edad media. Multitud de cuidados detalles y un potente sistema de juego harán las delicias de todo jugador.

VAMPIRO: LA MASCARADA

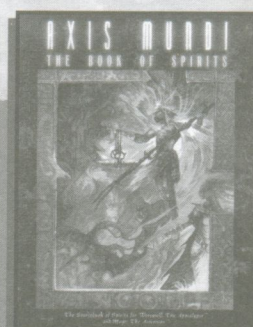


Giovanni

1.995 Ptas • 72 páginas • 1309
Promo: Marcapáginas

Un clan que no ha seguido la misma tradición que el resto. Un clan lleno de sospechas y oscuros secretos. Un clan con poderes y contactos que harían estremecer la sangre de muchos antiguos. Todo esto en el Libro del Clan Giovanni.

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

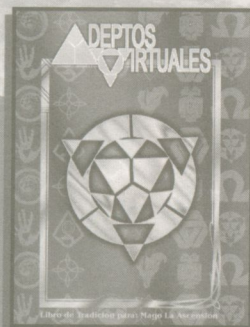


Axis Mundi

XXX Ptas • 160 páginas • 2007
Promo: Marcapáginas

La Umbra es demasiado grande como para intentar delimitarla con explicaciones en un libro tan pequeño pero sin duda podrá servirte para conocer muchos de sus rincones. Espíritus, lugares, secretos, todo esto y más en Axis Mundi.

MAGO: LA ASCENSIÓN

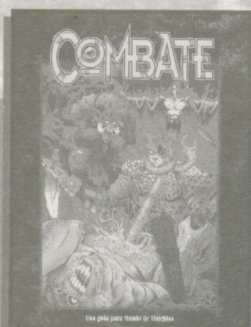


Adeptos Virtuales

2.100 Ptas • 72 páginas • 3301
Promo: Marcapáginas

El indispensable instrumento para poder conocer todos los entresijos de esta tradición: Los Adeptos Virtuales. Su relación con las máquinas y su conexión por el mundo virtual. Sus poderes ligados al silencio y los dispositivos SCSI.

MUNDO DE TINIEBLAS

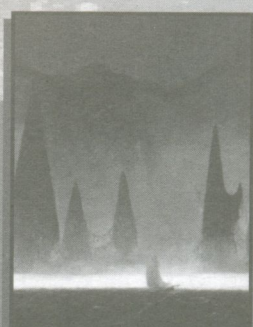


Combate

2.295 Ptas • 112 páginas • 1703
Promo: Marcapáginas

¿Por qué Jesús puso la otra mejilla? Sin duda no leyó este manual. Miles de puñetazos, patadas, presas y demás argucias para que tu personaje, por débil que sea, sepa pararle los pies al portero del Moby Dick. Para Mundo de Tinieblas.

LA LLANADA DE CTHULHU



Kit del Guardian

1.495 Ptas • 32 páginas • LF402
Promo: Marcapáginas

¿Un completo conjunto de ayudas para el siempre sufrido Guardian de Cthulhu. Se incluyen en el kit la Pantalla de la 5.ª edición, un libreto complementario al libro básico del juego y una aventura llamada La Gente Pequeña.

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.

Línea: 91 25043 Madrid Spain Tel: (91) 338 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 338 91 40 pedidos@distri-magen.es
Cataluña: 85 68929 Barcelona Spain Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distrib@distri-magen.es

noticias

d e l m u n d o

Tras desear un buen año a todos los lectores, y felicitarnos por la auténtica avalancha de novedades jugosas que nos han dejado en las estanterías los Reyes Magos, pasamos a repasar los nuevos lanzamientos de los próximos meses, tanto en nuestro país como en el extranjero.

Nacional

La Factoría

Un número más volvemos a tener noticias sobre movimientos de licencias en nuestro país. Esta vez le toca el turno a dos clásicos añorados por los aficionados: *El Señor de los Anillos* (un año sin novedades) y *Rolemaster Estándar* (más de dos). En la página siguiente os ampliamos información al respecto. A continuación pasamos a contaros los próximos lanzamientos.



El ligero retraso de la programación de *Vampiro: La Mascarada* hace que el próximo suplemento sea el esperado *Libro del Clan Giovanni*, que verá la luz en marzo de 1999. Los elegantes vampiros italianos nos descubrirán todos sus secretos. Bueno, casi todos...

Los jugadores de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* aficionados al cine gore y a los suplementos bestias y desagradables están de enhorabuena, ya que en breve aparecerá *Legión de Monstruos: Fomori* (abril de 1999). Con su detallada descripción de todo tipo de criaturas del Wyrm (a cada cual más peligrosa y desagradable), no se sentirán en absoluto decepcionados. Los demás, tampoco.

Pueblos Fantasma (marzo de 1999) es una interesante aventura que combina perfectamente *Hombre Lobo: Salvaje Oeste* y *Wraith: El Olvido*. Está ambientada en

diversos pueblos del oeste americano abandonados... por los mortales. ¿De qué vale tu colt contra alguien al que no puedes ver ni tocar?

Es importante señalar un cambio en la programación de *Wraith: El Olvido*: el anunciado *Mediums: Portavoces de los Muertos*, será sustituido por *Los Vivos y los Muertos* (marzo de 1999), un suplemento con el que se pueden crear personajes mortales que,

armados con poderes psíquicos o habilidades extrañas, pueden hacer a «vida» muy complicada a nuestros queridos fantasmas. Ideal para dar un cambio de ritmo en tu crónica.

El segundo suplemento para el aclamado *Changeling: El Ensueño* será el correspondiente al «Año del Cazador»: *La Gente de Otoño*, que describe a aquellos seres (humanos o no) que tratan consciente o inconscientemente de hacer triunfar a la Banalidad, destruyendo toda posibilidad para las hadas en la Tierra. ¿No os da penita?

Para *Warhammer* tendremos *Crónicas de Marienburg* (abril de 1999), más aventuras para los aficionados al juego de rol de fantasía más burro que existe.

Huida de Innsmouth (abril de 1999), en su 2ª versión americana, será el siguiente suplemento para *La Llamada de Cthulhu*. En él, los personajes se enfrentarán a unas divertidas criaturas de ojos saltones mientras tratan desesperadamente de salvar sus vidas. ¿Os suena? ¿No oleis a sepia? Preparad la «Tommy» y el libro de Antropología, porque estáis ante una de las ampliaciones más aclamadas de los últimos tiempos.

Para terminar, *Los Rápidos y los Muertos* (abril de 1999) será el siguiente suplemento de *Deadlands*.



Noticias

En cuanto a la anunciada línea de juegos de rol españoles, la cosa va viento en popa. Ya están firmados dos juegos, el

de ellos con posibilidades de presentarse en las Gencon de abril, y se siguen negociando derechos para publicar más. Esperamos que la iniciativa sea bien acogida por los aficionados. La cosa promete, y mucho.

Para abrir boca, apuntad dos nombres: *Barrio Xino* y *Namekeeper*.

Mantened los ojos bien abiertos, porque dentro de poco llegarán algunas líneas nuevas muy, muy jugosas, que están a punto de firmarse. Si todo va bien, 1999 puede ser un gran año para los aficionados.

M+D

M+D también prepara novedades, no os vayáis a creer. Ahí van las de próxima aparición:

La Guía del DJ (Cyberpunk), mayo de 1999) es un suplemento lleno de consejos útiles y material para complicarle (aún más si cabe) la vida a los sufridos personajes de este mundo tan sombrío como cercano. Como si no fuera ya lo suficientemente durillo...

Los aficionados de *Kult* podrán disfrutar de lo lindo con *Purgatorio*

(abril - 1999), otra tétrica aventura que a buen seguro



Píldoras de aquí

• El club Mitagos edita un fanzine electrónico llamado **Drakkos**, que en su última edición incluye un estupendo sistema alternativo de combate de naves para **Fading Suns**. Interesados, pasaos por <http://come.to/mitagos>.

• Los días 6 y 7 de marzo, se celebrarán en la Sala El Capricho de Villalba Pueblo, las **1ªs jornadas de Juegos de rol, simulación y estrategia de Villalba**. Organiza la Asociación Juvenil La Forja, que promete torneos y demostraciones de casi todos los juegos del mercado. Contacto: 91 851 28 98

• Con cinco meses de (lógico) retraso, acaba de salir el n°3 de **La Runa**, con la sección de noticias más maniquea del medio. Esperamos que a partir del n° 4 puedan recuperar una periodicidad más estable.

de allí

• **Vampiro** llega al mundo del WWF (la lucha libre americana, que emitió en España Telecinco): se ha alcanzado un acuerdo para la aparición de un nuevo luchador, **Gangrel**, al que probablemente se le sumen próximamente otros más. Dios mío...

• Los aficionados al juego espacial por correo electrónico **VGA Planets** (sabemos que sois muchos, no os escondáis) tendrán que esperar aún más para ver la esperada 4ª versión. Según su autor, una serie de supuestos boicots le impiden cumplir los plazos previstos. ¿Será verdad, o le habrá pillado el toro?

• Chamaleon acaba de perder la licencia para seguir publicando material de **Babylon 5**, la conocida serie de TV de ciencia-ficción. Los motivos, según la productora, son que la citada compañía era incapaz de publicar material con el ritmo que la licencia exigía. En estos momentos se está buscando una nueva empresa que se encargue de todo el **Babylon Project**.

• **Last Rites** (marzo de 1999) es un suplemento con cuatro aventuras modernas para **La Llamada de Cthulhu**. Hacía tiempo que sólo veíamos ficción entre las novedades de Chaosium, por lo que se trata de una buena noticia.

• West End Games ha estado saliendo todo su material (con descuentos del 70%, salvo en **Star Wars**, que fue del 50%), esperando conseguir liquidez suficiente para lanzar un suplemento del juego **Xena**. Aquí huele a muerto. Pero mucho...

erizará los pelos del jugador más serio y tranquilo. Al tiempo.

Ediciones Sombra

Ya podemos concretar proyectos de la nueva editorial madrileña: para las GenCon de abril tienen previstos dos lanzamientos: **Rol Negro** un juego sin dados de ambientación moderna con el que, según su diseñador Juan Carlos Herberos, podremos ir desde **L.A. Confidential** hasta **Mentiras Arriesgadas** y **Exo** un juego «Space Opera» en el que diversas razas alienígenas pugnan por la supremacía. Los PVP finales estarán entre los 2.800 (17 Euros) y los 3.500 pesetas (21).

Otros proyectos futuros son un juego de tablero de diplomacia y otro de rol (**Hispania 415**). Por supuesto, continuarán con **Sire**, de cuyo primer número tenéis una reseña en las páginas de novedades.

La Caja de Pandora

Esta editorial (que surge del club del mismo nombre), lejos de componerse de recién llegados, tiene historia en el mundo: un par de buenas jornadas (con stands de editoriales y tiendas) en Bar-

LÍDER

celona y la publicación de 15 números de

Rol&Rock. A partir

de ahora, y aparte de continuar con el fanzine, se encargarán (como ya anunciábamos en estas mismas páginas hace unos meses) de la nueva andadura de la revista **Líder**.

Tras llegar a un acuerdo con Joc Internacional para la cesión de la cabecera, planean una renovación completa de la revista: 80 páginas (entre 16 y 32 en color), rol, estrategia, cartas, figuras, Internet,

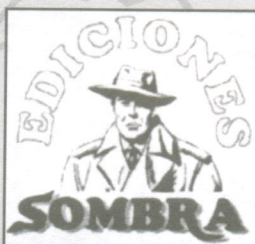
juegos de ordenador y... ¡un CD con demos y ayudas! Todo ello por 695 ptas en los primeros números para pasar posteriormente a 795. El primero está previsto para el 1 de abril.

Martínez Roca

Para 1999 tienen programado bastante material, pero al cierre de esta edición de 2d10 algunos problemas de producción han hecho imposible que nos pudieran adelantar todos los títulos definitivos y sus fechas de salida. Hay, sin embargo, algunas cosas decididas:

Los próximos suplementos en aparecer serán **Túmulos de las Estrellas**, sin poder determinar si llegará en febrero o en marzo, y **Donde empieza la aventura** (febrero de 1999). A partir de aquí, todo son planes sin confirmar.

Durante el primer trimestre del año está prevista la aparición de un suplemento para **Reinos Olvidados** (que definitiva-



¡Vuelven Rolemaster y El Señor de los Anillos!

Esto es una bomba: La Factoría de Ideas se ha hecho con los derechos de la publicación del material de Iron Crown Ent. en España.

Las consecuencias evidentes son la aparición, a lo largo de este mismo año, de dos líneas con un gran número de seguidores, pero que llevaban bastante tiempo abandonadas en nuestro país: **El Señor de los Anillos** y **Rolemaster**.

El primero, como no podía ser de otra manera, está basado en la obra homónima de J.R.R. Tolkien, y en sus numerosos suplementos se dedica a desarrollar el rico universo de la Tierra Media creado por este autor.

La versión que llegará a las estanterías es la última aparecida en Estados Unidos, la 2ª, que además del libro básico incluye una serie de reglas opcionales para adaptar el juego a los gustos de cada grupo.

El segundo, **Rolemaster**, puede ser considerado una «versión avanzada» de **El Señor de los Anillos**, ya que su sistema es mucho más sofisticado y complejo, sólo apto para jugadores avezados.

En España se publicó la 2ª versión, pero La Factoría va a editar la nueva, **Rolemaster Estándar**, que cambió completamente la anterior, reorganizándola de arriba abajo y mejorando muchas de sus mecánicas. En este mismo número tenéis un artículo que explica las numerosas ventajas de esta nueva versión sobre su predecesora. A mordorse las uñas tocan.



mente verá publicado la nueva edición del *Vademécum de Campaña* a finales de año.

Muy pronto veremos la *Pantalla del Dungeon Master*, aunque en MR están descontentos con la calidad del material original y quieren cambiarlo. De nuevo, no podemos dar fechas exactas de aparición mientras deciden qué incluirán en la versión española. Durante las Gencon, tienen previsto lanzar un suplemento importante, pero de nuevo la decisión está en el aire (están entre *Monster Compendium* o *Book of Artifacts*).

Otros títulos en cartera son *Crypt of the Lizard* y *Rod of Seven Parts*. Nos han asegurado que en breve dispondrán de su programación definitiva, por lo que esperamos poder informaros con mayor exactitud en el próximo número.

Por fin habrá Gencon

En efecto, ya hay fechas y sede definitivas: 9, 10 y 11 de abril en las Cobreces de Sants (Barcelona), el mismo recinto donde se hacían los Día de Joc.

Anuncian presentaciones, partidas y torneos para todos los juegos del mercado (Martínez Roca, La Factoría, Joc, etc.) argumentando (y es cierto) que las Gencon nunca han sido unas jornadas de marca. También preparan un rol en vivo de *Vampiro* y otro de *La Llamada de Cthulhu*. Para recibir más información, podéis llamar al 902 240 149.

Joc

¿Qué más decir? Si en el último número esta veterana empresa nos comunicaba que, para salir de las dificultades que atraviesa, confiaba en *Rolemaster*, *El Señor de los Anillos* y los jcc, en este os informamos de la pérdida de las licencias de L.C.E. (incluyendo los citados *RM* y *ESdA*), por lo que la compañía parece quedar en manos de las cartas, que fueron las que la llevaron a su actual posición. En fin...

Camaleón

En los dos últimos números de 2d10 os hemos anunciado la aparición de un nuevo jdr, *Cosmoera*, publicado por esta editorial. Tenemos malas y buenas noticias (pero no es un chiste).

La mala es que Camaleón ha cesado su actividad editorial por lo que desaparecen revistas como *Slumberland* o *Neko*, pero la buena es que los compromisos alcanzados entre las diferentes partes hacen todavía posible que, una vez terminada la producción del juego, acabe viendo la luz a pesar de todo. Eso esperamos, de verdad, pero...

Internacional

Y seguimos sin terminar con los terremotos en Estados Unidos. A continuación os informamos de los últimos movimientos empresariales, esperando (¿somos muy ilusos?) que redunden en beneficio de los jugadores y de la afición en general.

Microsoft compra FASA

Microsoft ha decidido entrar de lleno en el campo de los juegos de ordenador, y para ello ha adquirido (entre otras) FASA Interactive, creadora de las series *MechWarrior* y *MechCommander*.

El cambio no debe afectar a FASA Corporation (a secas, la editora de *Battletech* y *Shadowrun*), porque aunque

se haya comentado que Microsoft ha adquirido todos los derechos del universo de *Battletech*, sólo lo ha hecho para la publicación de material informático.

Tendremos pronto noticias en España sobre algún nuevo licenciario de FASA que recoja el testigo dejado por Zinco?

Avalon Hill/Hasbro

Tras la compra de la veterana AH, Hasbro está decidiendo con qué líneas continuará y cuáles se perderán definitivamente (salvo que decidan venderlas).

Su intención es sacar juegos de mesa y su versión informática simultáneamente, y el primero va a ser el clásico *Diplomacy*. Las últimas informaciones apuntan a que también se va a salvar *Advanced Squad Leader* (han contratado a Don «Papa» Greenwood). Cruzad los dedos.

Tampoco descartan terminar entrando en el mundo de los jdr, por lo que no todo está perdido para ver por fin el nuevo *Runequest: Slayers*. ¿Qué pasaría entonces con el *Hero Wars* basado en Glorantha que se está gestando por ahí?

Holistic Design

Holistic llevaba un tiempo sin dar buenas noticias, pero acaban de salir del

...en

Si tienes una página web dedicada al rol y quieres darla a conocer, no te lo pienses dos veces: ponte en contacto con nosotros (preferiblemente por fax, carta, correo electrónico o dragón mensajero). Anímate.

List@s de correo

Esencia (esencia@etsiit.upna.es) vuelve a las trincheras, ya que prácticamente todos los mensajes están dedicados a airear rencillas personales mientras se discute sobre la organización política de la lista. Parece que la unidad de la afición rolera nacional de momento es una utopía.

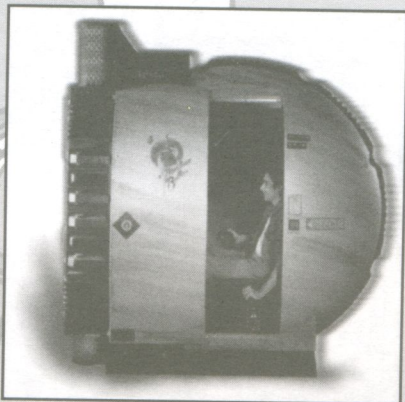
Dentro de esta conflagración hay alguna conversación interesante, como la inevitable comparación entre *Cyberpunk 2020* y *Shadowrun*, u otra con la no menos inevitable entre *Mago: La Ascensión* y *Ars Magica* (aunque está ha degenerado bastante, la verdad). Habrá que ver cuando llegue *Mago: La Cruzada*. Pónganse casco...

El tema estrella de los últimos días en la lista de correo de Tinieblas ha sido el de las traducciones al castellano. Los aficionados hispanoamericanos se han encontrado con algunos problemas de interpretación del argot usado en España, proponiendo utilizar un "castellano neutro" en las traducciones. Aunque la solicitud es comprensible, la idea de una traducción aséptica y libre de toda influencia exterior no acaba de gustar a los traductores de La Factoría. Y los lectores españoles no están muy de acuerdo con la idea de un *Vampiro* "culebronizado", la otra posibilidad apuntada. Qué huevones, mi cuate, con la ilusión que me hacía un vampiro charro no más...

«Roleros» es una lista para todos aquellos que están escribiendo un juego propio y quieren compartir sus ideas (o necesitan una mano). Parar suscribirte ve a www.onelist.com y busca la lista «roleros». Te esperan.

Navegando

En <http://enuxsa.eas.asu.edu/~buckner/wod.html> tenéis reunidos un buen montón de enlaces a páginas sobre el Mundo de Tinieblas. Probad.



La Torre de Babel

Ayer tuve la oportunidad de volver a sentir la magia que subyace en el fondo de nuestra afición. La que impulsa a gente normal a invertir su tiempo y su trabajo en actividades que sólo pretenden favorecer a los demás.

La ilusión, que es el motor que impulsa a los organizadores de unas jornadas a perder kilos y ganar disgustos simplemente por la satisfacción de sentir que se ha hecho algo por transmitir un hobby. Una especie de saldo de una deuda contraída el día en que alguien, a su vez, invirtió de su tiempo por iniciar en este pasatiempo a quien hoy presta del suyo.

La verdad es que, en los tiempos que corren, hablar de entrega desinteresada suena un poco hasta ridículo. Como que uno es ajeno a este mundo donde se sienten las fuerzas tan escasas que se miden al milímetro para invertirlas con el máximo rendimiento en un futuro prometedor.

Todo tiene su sitio y las «entregas desinteresadas» corresponden al departamento de ONGs, y ecologistas en acción, quinta planta a mano derecha. Demostrado el hecho de que no nos merecemos el título de seres racionales, basta para ello un solo telediario, acepto el hecho de que somos seres sentimentales, fundamentalmente, y que a veces, con suerte, nos paramos un poco a pensar las cosas. Así puedo permitirme el lujo de opinar a gusto sobre cuestiones inmatrimoniales sin que me aconseje el hecho de no encajar en el papel de joven con la cabeza bien sentada entre los hombros.

Llamadme loco si queréis pero permitidme reconocer en estas líneas el trabajo de otros locos que hacen su labor en unas jornadas simplemente por ilusión, otra recompensa no van a tener, y que haciéndolo reviven ésta que cada uno llevamos dentro.

Sergio Benito Ríos
A cántabros y romanos

letargo. Tras la publicación de *Sinful Stars* (una antología de relatos breves basados en el universo de su jdr *Fading Suns*) y *Letters of Marquee* (un suplemento para *Noble Armada* y *Fading Suns* con planos interiores de diferentes naves espaciales), anuncian el esperadísimo *War in the Heavens* (marzo de 1999).

Se trata de la primera parte de una inmensa trilogía que promete cambiar para siempre la faz de los Mundos Conocidos. Esta primera entrega está dedicada a los Simbiontes, unos peligrosos alienígenas parásitos.

Capital Ships (febrero de 1999) es otro suplemento para *Noble Armada* que proporciona figuras de metal de seis grandes cruceros espaciales.

TSR

Empezamos a reseñar las novedades más importantes de los próximos meses:

The Scarlet Brotherhood (marzo de 1999) es un importante suplemento para *Greyhawk* en el que varios de los principales villanos del susodicho mundo se reúnen para hacer de las suyas.



Incluye el regreso de dos clases de personaje que se perdieron por el camino de la 2ª edición: el Monje y el Asesino.

RPGA TSR (jun 1999) (marzo) es el extraño nombre de una antología de aventuras para todo tipo de ambientaciones (y no sólo de AD&D, también hay material para *Alternity*).

Para *Forgotten Realms*, uno de los que se salvó de la quema tras la compra de TSR, anuncian *The Accursed Tower*, una aventura de bajo nivel en el que los personajes se tendrán que colar en unas ruinas a la antigua usanza en un gélido paraje. Una agradable vuelta a los orígenes de nuestra querida afición.

En este mismo número de 2d10 os hablamos de la nueva versión del *Marvel Superheroes*, y en esta sección os anunciamos la aparición de *Fantastic Four Roster Book* (abril de 1999), con

más de 100 aliados y enemigos del supergrupo más antiguo del mundo (desde el patético Hombre Topo hasta el temible Halcón Galactus). Como diría el ínclito Ben Grimm, ¡es la hora de las tortas!

Y para *Alternity*, tendremos *Outbound: An Explorer's Guide* (marzo de 1999) un suplemento

para el mundo *Star*Drive* que describe todo tipo de sistemas planetarios preparados para ser investigados por los intrépidos personajes. Útil también para otros juegos de ciencia ficción.

No sabemos si habéis hecho cuentas, pero en 1999 TSR cumple 25 años de existencia. Para celebrarlo, han creado *Silver Anniversary*, una línea para AD&D donde publicarán nuevas versiones de aventuras clásicas, reescritas por autores actuales. Una de las primeras, en agosto, será *Against the Giants*, escrita en su momento por el mítico Gary Gygax, que amplía y continúa aquella aventura que todos jugamos en su momento, pero que se caía de puro cutre. En USA ha sido la 4ª aventura más vendida de todos los tiempos.

Last Unicorn

Empiezan a llegar los suplementos para una de las grandes apuestas de la actual temporada: *Star Trek: The Next Generation* RPG.

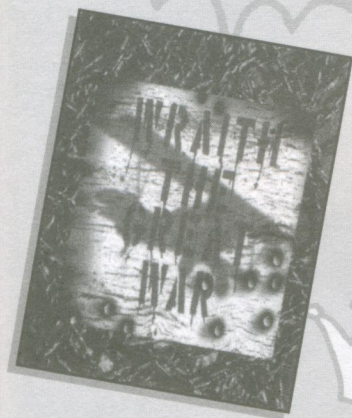
Tras *Federation: the Price of Freedom Sourcebook* (donde sabremos quién es mejor, más fuerte y más guapo para nuestras aventuras, si Kirk o Picard) y *Neutral Zone Campaign* anuncian novedades a manta.

En los próximos meses tendremos *Starfleet Intelligence: The First Line* (marzo de 1999), con la descripción de los exploradores avanzados de la Federación (sí, esos del *to boldly go...*) y *The Way of the Kolinahr: The Vulcans* (abril de 1999), donde aprenderemos todo sobre los parientes de Mr. Spock (¿explicarán lo del pelliczo ese?).

Eden Studios

Los editores de, entre otros, *Conspiracy X*, han adquirido los derechos del juego de Myrmidon Press *Witchcraft*, de CJ Carella (autor también del brutal *Armageddon*, del que aún no ha llegado

a salir el primer suplemento). A la espera de que en primavera (obsérvese el amplio plazo señalado) saquen una nueva edición revisada y ampliada del básico anuncian ya *Mystery Codex* (primavera-verano 1999), con nuevos poderes, invocaciones, aliados y enemigos. A ver si lo sacan para delante.



White Wolf

Como podéis ver en el cuadro adjunto, White Wolf ha apostado fuerte este año. Además del *Year of the Reckoning* tienen otros muchos proyectos, como el lanzamiento de 13 novelas basadas en cada uno de los clanes de la Camarilla, que juntas forman una enorme historia que gira alrededor de un poderoso artefacto. La primera, *Clan Novel: Toreador*, está anunciada para marzo (saldrá una cada 2 meses).

Pero pasemos a las novedades de rol, que son las que más nos interesan.

Empezamos con *Vampire: The Masquerade 3rd Edition*, para el que deberíais haber visto, cuando aparezca la revista, dos auténticos pesos pesados: *Guide to the Camarilla* (febrero de 1999) y *Guide to the Sabbat* (marzo de 1999), las guías definitivas sobre los dos principales contendientes de la compleja Yihad vampírica.

El primero incluye cosas como los poderes de los Justicar, los Lasombra Antitribu, Setitas de la Camarilla (¡la virgen!) y muchas cosas más. En el segundo, como novedades más importantes, se incluyen nuevas líneas de sangre y nuevas disciplinas para estos monstruos descerebrados, pero muy peligrosos.

Como ha sucedido con el libro básico de la 3ª edición de *Vampire*, habrá una edición limitada *deluxe* que incluirá los dos tomos con cubiertas de cuero reunidos en una sola caja, con los bordes de las hojas plateadas. A ahorrar, que será caro.

Para *Vampire: Dark Ages* tendremos el suplemento correspondiente al *Year of the Reckoning*, *The Cainite Heresy* (marzo de 1999). Se trata de un suplemento bastante fuerte (sale bajo el sello Black

White Wolf llevaba mucho tiempo avisando de que quería preparar algo muy grande para el año 2000, y la verdad es que, como aperitivo, este 1999 promete ser verdaderamente demoledor.

Para ello ha preparado lo que ha denominado *The Year of the Reckoning* (el Año del Juicio Final), que va a afectar a todas sus líneas... ¡y a provocar la aparición del sexto juego (moderno) de la serie!

La idea es que los diferentes monstruos sobrenaturales que pueblan el Mundo de Tinieblas han prosperado, cada uno en su terreno, a lo largo de los siglos. Para ello han dominado a los humanos, jugando con sus vidas y controlando su evolución para lograr la superioridad en sus interminables guerras internas.

Pues parece que se ha acabado. Todas las criaturas protagonistas de los cinco primeros juegos del MdT van a pagar el precio de su orgullo y de su egoísmo. Llegan tiempos duros.

Para *Vampiro: La Mascarada* aparecerá *The Time of Thin Blood*, en el que la pérdida de poder de la sangre de los cainitas puede marcar el principio del fin. Parece que esta vez va en serio.

The Cainite Heresy, de *Vampiro: Edad Oscura*, se las hará pasar canutas a los chupasangres de la Edad Media, aunque ellos vayan por su propia época.

Rage Across the Heavens será el suplemento correspondiente a *Hombre Lobo*:

(Dog) en el que vuestros medievales vampiros lo van a pasar francamente mal. Vigila la espalda, porque los puñales están desenvainados.

A *Werewolf*:

Wild West le toca el turno de trasladarse al sistema de rol en vivo *Mind's Eye Theatre: Laws of the Wyld West* (febrero de 1999) nos explica todo lo necesario para calzarnos un par de revólveres y salir a la luna de Tejas.

Mundo de Tinieblas: El Año del Juicio Final

El Apocalipsis, y en él nuestros más queridos peludos se las verán y desearán para proteger la Umbra, su sagrado reino espiritual.

En *Mago: La Ascensión* nos sorprenden con un suplemento que seguro muchos esperaban anhelantes: *Technocracy: The Player's Guide*. ¡Toma ya! Si las Tradiciones lo tenían complicado, enfréntalas a una legión de jugadores con ganas de marcha...

The End of the Empire, para *Wraith: El Olvido*, es de contenido evidente. Parece que, después de algunos milenios, Estigia se viene abajo. Puede que la Jerarquía no fuera la más democrática de las instituciones, pero, ¿no será mucho peor lo que venga a continuación?

Fools Luck: The Way of the Commoner será el suplemento de *Changeling: El Ensueño*. La rebelión de los plebeyos puede terminar con la esperanza para todas las hadas.

Pero eso no es todo: *Hunter: The Reckoning* será un nuevo juego narrativo de la línea «actual» de Mundo de Tinieblas. En él, los jugadores se pondrán el traje de faena para recuperar la Tierra para la humanidad. Ahí es nada.

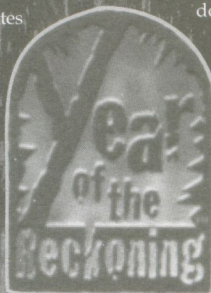
Aún quedará mucho para el esperado año 2000, pero parece que en 1999 los aficionados van a estar muy, pero que muy bien servidos.

Tendremos que esperar a mayo para disfrutar del cuarto juego «histórico» del Mundo de Tinieblas. *Wraith: The Great War*, ambientado en la Primera Guerra Mundial, nos presenta unas Tierras de

las Sombras torturadas por un interminable conflicto que puede derribar el Imperio de Caronte. Cuidado con los biplanos fantasma...

En marzo, para *Changeling*, llega *Fools Luck: The Way of the Commoner*. Que los nobles sídhe se vayan preparando, que vienen tiempos duros...

Nos queda *Trinity*, el juego de ciencia-ficción que utiliza el sistema de MdT. *Alien Encounter: Invasion* (febrero de 1999) pondrá a vuestros Psiones (humanos con vastos poderes psíquicos) en dificultades al enfrentarlos a una amenaza hasta ahora desconocida.



URZA en Dosdediez

Internacional

El mercado de los jcc se estabiliza con una única opción para el jugador que no sabe inglés. Magic domina allá donde se mire, aunque no está muy claro que se venda más que antes.

Nacional

Nos centramos, como siempre, en las diferente novedades y campeonatos que se anuncian para Magic. Lo de SATM está por ver si se reconduce.

Campeonato de España de Magic

Organizado por Martínez Roca, se celebrará en Madrid, como ya habíamos anunciado anteriormente, en el Hotel Reina Victoria, Plaza Santa Ana, 14 (junto a las Cortes), durante los días 15 y 16 de mayo. Se ha intentado escoger la ciudad geográficamente más accesible para la mayoría de los participantes, y unas fechas lejanas a los exámenes.

El formato del sábado día 15 será *Rochester Draft* de *La Saga de Urza* y *El Legado de Urza*. Los puntos serán acumulables para el día siguiente y se realizarán dos *drafts* (antes de la primera ronda y antes de la quinta). Los puntos serán acumulables para el segundo día y no habrá corte (todos los jugadores pasarán al domingo). El domingo día 16 se jugará bajo el formato Estándar que se mantendrá también en las finales, a las que accederán los 8 primeros clasificados tras los dos días de competición.

La edición de este año se presenta más interesante que nunca. Junto con los cuatro viajes y cuatro plazas al Campeonato del Mundo que se celebrará en Japón y de los ocho viajes y ocho plazas para el Campeonato

de Europa que se celebrará en Berlín, habrá interesantísimos premios en metálico como nunca antes se habían visto en un torneo de Magic. Además, la inscripción será gratuita.

Torneo Invitacional Español de Magic

Tras los recuentos pertinentes ya podemos decir cuáles son los 3 jugadores más votados como los mejores de España y que ya están clasificados para el Invitacional Español, junto con Paco Llopis (Campeón de España 1998) que se celebrará durante las Gen Con Barcelona el próximo 10 de abril: 1- Roc Herms 2- Joaquín Gasá 3- Iván García.

Storming Morikage Castle

El fin de semana del 15 y 16 de enero se celebró en España, por primera vez, un torneo *storyline* del jcc *Legend of the Five Rings*. Para los que no conozcan bien su funcionamiento, los torneos *storyline* influyen en el futuro desarrollo de la historia que ambienta el juego, así pues, una acción de juego, una anécdota o una victoria determinadas pueden alterar a medio o largo plazo el futuro de los clanes de Rokugan. Este sistema único de interacción de los jugadores con el juego es, sin duda, uno de los mayores atractivos y clave del éxito de *Legend of the Five Rings*.

Esta fórmula ha parecido tener un gran éxito por lo que podemos esperar más eventos a gran escala como este. En total han sido más de 200 tiendas en todo el mundo organizando estos campeonatos, una cantidad nada despreciable para un juego considerado que no ha alcanzado ni de lejos la magnitud ni la popularidad de Magic.

● Lo que se creía un rumor es una realidad. La 6ª edición de *Magic* (a partir de ahora *Classic Edition*) lleva incorporada una simplificación importante de las reglas. Nada de interrupciones y fases complicadas. El juego de finales de los 90, al alcance de todos.

● WotCha creado una serie de anuncios de televisión para promocionar más aún *Magic* y aumentar el número de jugadores. De momento estos anuncios aparecerán en distintas cadenas americanas y no sabemos si llegarán a Europa.

● *The Balrog*, técnicamente la última ampliación para SATM está ya a la venta en formato de dos mazos. Si compras ambos (ojo, sin sobres) tendrás la colección completa. Mientras tanto, I.C.E. trabaja duro en sacar la renovada versión de su jcc, que seguramente se llamará *El Juego de Cartas de El Señor de los Anillos*. El sistema de juego será mucho más

rápido y sencillo.

● La ampliación para *Aliens vs Predators*, *Alien Resurrection* introduce nuevos *Predators* y un nuevo escenario "La Cuenta Atrás", que, como en la película, te da 30 turnos para abandonar la gran nave antes de que ésta estalle en mil pedazos. Los nuevos *Predator* podrán atacar en grupos de caza por lo que ya no hará falta que te centres en un solo *Predator* cuando lleves a esta raza.

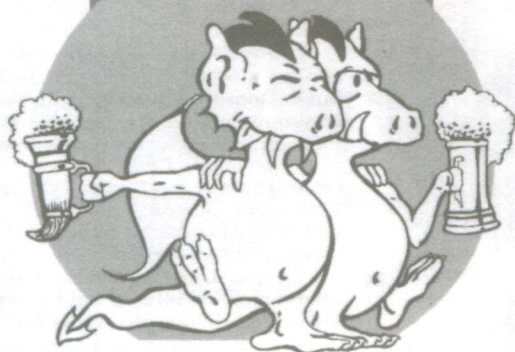
● En Marzo saldrá *Endor* para *Star Wars* CCG. La ampliación vendrá repleta de Ewoks y es muy posible que contenga, por fin, el General Solo. *Death Star II* saldrá para verano. Asimismo a final de año saldrá una ampliación autojgable basada en el *Episodio I* de *Star Wars: The Phantom Menace*.

● *Magic* ha hecho por fin su entrada oficial en China. Tanto el juego como su entorno profesional han sido aceptados como «Deporte mental no olímpico para las masas». Empezando por ciudades como Beijing, Shangai, Dalian y Chengdu, Wizards empezará a testear el mercado así como el desarrollo del aspecto profesional en un país como China.

● Las nuevas figuras articulables de *Magic*, tendrán un tamaño considerable, siendo muy muy parecidas a los personajes de las cartas en los que se basan y midiendo perfectamente las proporciones de los mismos. La primera entrega estará formada, cómo no, por el *Angel de Serra* que llevará un escudo y la espada de fe, el *Minotauro de Talruum* con dos espadas de batalla y un hacha y el *Orgg* con una maza y una granada goblin.



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

TRINITY

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

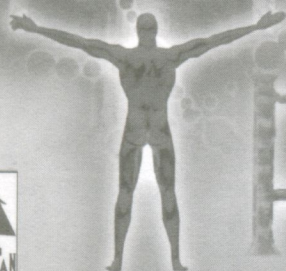
Enviar el cupón a La Factoría de Ideas, Departamento de suscripciones, C/ Plaza, 15. 28043 Madrid. También puedes contactar con nosotros por e-mail: factoria@distrimagen.es

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

Ha llegado un nuevo año que se presenta con inmejorables perspectivas para nuestra afición, al menos en el terreno nacional, ya que las cosas parecen pintar bastos en Estados Unidos.

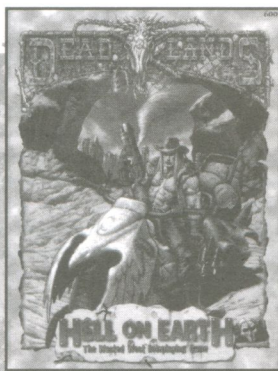
Aunque aún no hemos llegado a los niveles de relativa bonanza que se alcanzaron antes de los desgraciados acontecimientos de Madrid de hace algunos años, la proliferación de líneas (tanto nuevas como antiguas) es verdaderamente impresionante.

Casi podríamos decir que quedamos a la espera de la decisión de los aficionados (con sus compras) para saber si se ha obrado precipitadamente o si el mercado

nacional puede absorber el gran número de líneas que se avecina. Si todo marcha bien, el terreno estaría abonado para la aparición de nuevas compañías que se lanzaran a la aventura (como ocurrió hace unos años), lo que redundaría en un evidente beneficio para todos.

Si La Factoría de Ideas pone en marcha con éxito su proyecto de juegos baratos creados por aficionados españoles (ver editorial del nº 6 de 2d10) se habrá dado sin duda un gran paso, ya que además se estará fomentando la producción de rol nacional. De momento se están valorando los primeros juegos, y hay material de lo más interesante y divertido.

¿Cruzamos los dedos?



Hell on Earth

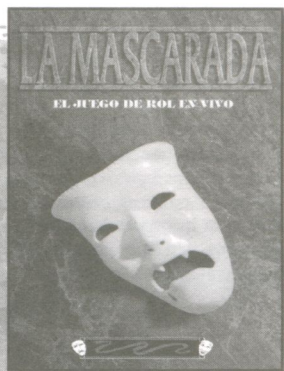
Varios autores. Pinnacle Entertainment. Diciembre de 1998. Libro básico. Cubierta a color en cartóné, interior b/n y color. 224 páginas. 30 \$.

Hell on Earth es el segundo juego ambientado en el Extraño Oeste de *Deadlands*, pero las diferencias con éste son muchas.

Para empezar, ya no estamos a finales del siglo pasado y principios de éste, sino en el 2094. Toma ya. Una bomba sobrenatural acaba de ser lanzada, cargándose a unos cuantos miles de millones de personas y liberando a unas criaturas de los más gorrinos (los Reckoners) por el mundo. La nueva ambientación recibe el nombre de *Wasted West*.

Igual que *Fading Suns* transpone al futuro la sociedad feudal del siglo XII, *Hell on Earth* hace lo propio con la ambientación del Oeste: los personajes serán predicadores de lo más siniestro, Sheriffs con muy mala leche y todo tipo de carroñeros humanos. El juego es completamente compatible con *Deadlands*, por lo que se puede empezar a jugar ya.

Carlos Lacasa



La Mascarada 2ª

El Teatro de la Mente

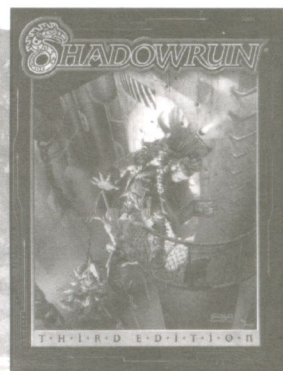
Varios autores. La Factoría. Enero de 1999. Reglamento para juego de rol en vivo. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 184 páginas. 2995 ptas.

Vampiro es un juego que arrastra multitudes, eso es innegable: basta con ver que en todos los clubes y jornadas hay un grupo de siniestros aficionados al rol en vivo conspirando y chupándose la sangre a la primera oportunidad (todo ello disfrazados de la forma más siniestra y estrafalaria posible).

La Mascarada te ofrece por fin la oportunidad de hacerlo adecuadamente, con unas reglas oficiales que unifican criterios y contemplan todas las posibles eventualidades del juego: Disciplinas, combate, frenesí, seducción... Prácticamente todo es previsto.

Lo mejor de todo es que incluye el trasfondo necesario, y no necesitas nada más para ponerte a jugar de inmediato. El formato es pequeño, el que utiliza WW en su línea Teatro de la Mente.

Juan Urbina



Shadowrun 3ª Ed.

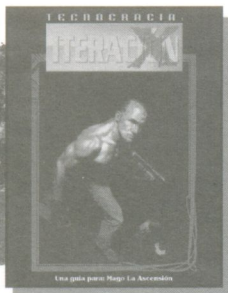
Varios autores. FASA Corporation. Agosto de 1998. Juego Básico. Cubierta a color en cartóné, interior b/n. 336 páginas. 37,95 \$.

Tras bastantes años sin ninguna actualización que los aficionados se llevaran a la boca, FASA decidió publicar, a mediados de 1998, la 3ª edición de *Shadowrun*, su jdr de ambientación Cyberpunk/Fantástica (la anterior fue la que editó hace unos años en España Zinco, antes de deshacerse de la licencia).

Han cambiado bastantes cosas, que necesitarían más espacio para reseñar como se merecen, pero la base es la misma: un juego ágil y de lo más entretenido (siempre que no te pongas a discutir si es mejor o no que Cyberpunk, claro).

El nuevo manual está mucho mejor organizado, facilitando la búsqueda de material durante las partidas. También se ha mejorado el equilibrio entre las distintas clases de personaje, que en anteriores ediciones descompensaban mucho el juego (los magos siguen siendo una salvajada, por cierto). Hay que probarlo.

Carlos Lacasa



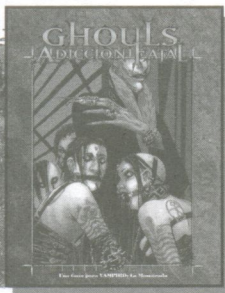
Iteración X

Varios autores. La Factoría. Enero de 1999. Suplemento para *Mago: La Ascensión*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 72 páginas. 1995 ptas.

Ya os podéis imaginar de qué va este suplemento para *Mago*: una completa descripción del funcionamiento, objetivos y recursos de esta Convención de la peligrosa Tecnocracia.

Es de agradecer que expliquen quién está realmente detrás de todo el cotarro, olvidándose de la típica vaguedad de Whiye Wolf. Incluye cosas de lo más interesante, como el temible Hit-MarkVI (es como el T1000). Muy majo.

Ana Álvarez

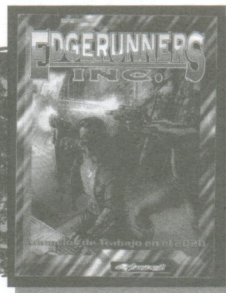


Ghouls: Adicción fatal

Varios autores. La Factoría. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Enero de 1999. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 120 páginas. 2495 ptas.

Este suplemento está dedicado a los sufridos servidores de la Estirpe. Cubre los aspectos médicos y psicológicos de los ghouls, su aprendizaje de las Disciplinas, las relaciones con cada clan y las diversas clases (tenemos vasallos, independientes y aparecidos). También hay consejos para crónicas centradas en PJs ghoul, o para incorporarlos a una crónica de vampiros. Un suplemento útil, pero muy especializado y restringido.

Julían Fuentes



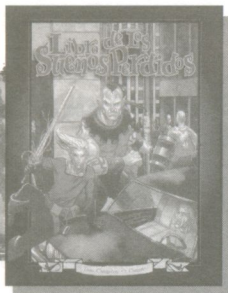
Edgerunners INC.

Varios autores. M+D. Enero de 1999. Suplemento para *Cyberpunk 2020*. Cubierta a color en rústica, interior en b/n. 72 páginas. 2300 ptas.

Vaya suplemento más interesante. Edgerunners INC es una organización dedicada a encontrar trabajo a cutres Cyberpunks en paro... como los personajes, mira qué casualidad.

Con esta excusa se nos presenta un buen montón de PNJs y organizaciones de todo pelaje y tamaño que pueden tanto hacer la vida imposible a los jugadores como serles de gran ayuda. Más recomendable que los *Chromebooks*.

Daniel Leguina

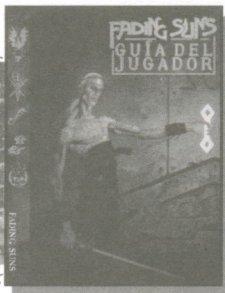


Libro de los sueños perdidos + Pantalla

Varios autores. La Factoría. Enero de 1999. Suplemento y Pantalla del Narrador para *Changeling*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 60 páginas. 2295 ptas

La Pantalla para *Changeling* incluye todas las tablas y reglas que el Narrador pueda necesitar. El libro que la acompaña es un interesante suplemento con descripciones de las demás criaturas del Mundo de Tinieblas y diversas ampliaciones de reglas: Cantrips, Banalidad, sistemas especiales de combate... Por si fuera poco, tenemos una breve pero intensa aventura, «Capturar el estandarte», ideal como introducción al mundo de las hadas.

Diana Calvo



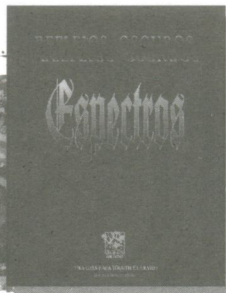
Fading Suns: Guía del Jugador

Varios autores. La Factoría. Enero de 1999. Suplemento para *Fading Suns*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 208 páginas. 3695 ptas

Esto sí que es un buen suplemento señores. Es una pena que los juegos estén estructurados hoy en día de modo que haya que esperar para ver material tan útil como el que aquí aparece.

No tiene desperdicio: nuevas reglas, nuevas armas, nuevos alienígenas, nuevos poderes, nuevas naves, nuevos gremios, nuevas unidades militares, nuevos ritos teúrgicos, nuevas religiones, nuevo equipo... Un 10 rotundo.

Eliseo P. Povedilla



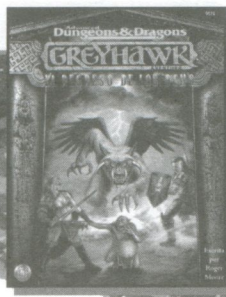
Reflejos Oscuros: Espectros

Varios autores. La Factoría. Enero de 1999. Suplemento para *Wraith: El Olvido*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

Hay que avisar que se trata de un suplemento cuyo contenido puede ser un poco fuerte. Alguna de las ilustraciones es especialmente desagradable.

El material, a pesar de todo, es excelente. Explica con pelos y señales cómo crear una crónica en la que los jugadores interpreten a Espectros, auténticos heraldos de la destrucción y el Olvido. La verdad es que estos muchachos terminan por caer bien. Muy, muy recomendable.

Ana Álvarez



El retorno de los ocho

Roger Moore. Martínez Roca. Suplemento para AD&D. Diciembre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 80 páginas. 1995 ptas.

Una minicampaña ambientada en *FalconGris*, el primer mundo que Martínez Roca nos regala del AD&D. Con una maquetación extraña a dos columnas pero una muy buena presentación, nos introduce en el Círculo de los Ocho, un consejo de magos que protege el reino de las intrusiones malignas del exterior.

Tiene una trama bastante interesante para el estándar de la línea... ¡y te puedes codear con Tenser! Muy recomendable.

Javier Montalvo



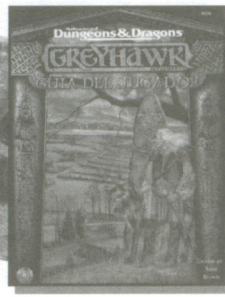
Warhammer Apócrifo

Varios autores. La Factoría. Suplemento para Warhammer: Fantasía. Enero de 1999. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 136 páginas. 2495 ptas.

Apócrifo es un compendio de material variado para Warhammer Fantasía que seguramente hará las delicias de cualquier aficionado.

Incluye todo tipo de cosas útiles, como nuevas reglas de combate y de posición social (incluso *demasiado* detalladas, para mi gusto), algunas profesiones nuevas (unos enanos bastante estudiosos y unos elfos bailarines de cuidado), varias aventuras... Si te gusta WH, no lo dudes.

Carlos Lacasa



Manual de FalconGris

Roger Moore. Martínez Roca. Suplemento para AD&D. Diciembre de 1998. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 48 páginas. 1995 ptas.

Cuadernillo en el que se resume casi toda la historia de *FalconGris*, además de añadir los hechos acaecidos en los últimos años.

Explicaciones sobre los dioses, sus círculos de poder, razas del mundo y como jugarlas, descripciones de reinos, mapas de la ciudad de Falcongris y de todo el continente y multitud de descripciones que serán útiles para tu campaña. Imprescindible para empezar a arbitrar en este mundo.

Javier Montalvo



Pantalla Deadlands: Marshall Law

Varios autores. La Factoría. Febrero de 1998. Pantalla del DJ para *Deadlands*. Pantalla en color, cuadernillo 48 páginas b/n. 1695 ptas.

Después de un buen tiempo sin saber nada de *Deadlands* aparece la *Pantalla del Director*, que como es tradición incluye la propia pantalla (de 3 cuerpos, bastante correcta) y un cuadernillo que incluye dos aventuras, «El Cementerio Reencarnado» y «Jinetes fantasmales en el cielo».

También incluye una nueva hoja de personaje, más clara que la del libro básico. Muy correcto, sin sorpresas.

Ana Álvarez

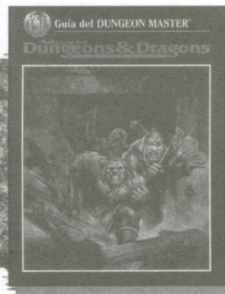


Libro de Tribu: Colmillos Plateados

Christopher Howard. La Factoría. Enero de 1999. Suplemento para *Hombre Lobo*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 74 páginas. 1995 ptas

La tribu de más alta cuna llega a tu estantería: los Colmillos Plateados se han jactado siempre de ser los más nobles de los Garou, y lo demuestran en este libro... o al menos lo repiten mucho. Los egocéntricos hombres lobo rusos revelan aquí sus secretos, su historia y sus poderes. Lo de siempre: facciones enfrentadas, Rasgos especiales, PJs pregenerados y todo tipo de información en un título especialmente aconsejado para completistas y snobs.

Jon Unzaga



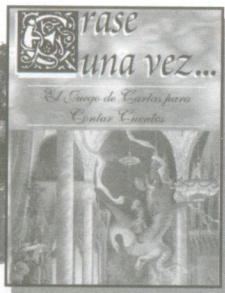
AD&D: Guía del Dungeon Master

Varios autores. Martínez Roca. Diciembre de 1998. Libro básico de AD&D. Cubierta a color en cartóné, interior color. 256 páginas. 4500 ptas.

Poco hay que decir del 2º libro básico de AD&D. Los contenidos son muy similares a los de pasadas ediciones, así que nadie encontrará muchas sorpresas.

La edición española, a todo color, es una preciosidad (salvo por el papel). Merece la pena tenerla por lo bonita que es. La traducción es correcta, y ha corregido muchos fallos de la antigua versión de Zinco. Ya oigo el grito jubiloso de los fans... ¡A por los PX!

Eliseo P. Povedilla



Érase una vez

Martínez Roca. Juego de cartas no coleccionables. Diciembre de 1998. Caja con 168 cartas en color. 1995 ptas.

Con ese título no es muy difícil descubrir de qué va el juego. Por medio de diferentes cartas «Érase una vez» y «Final Feliz» un Narrador trata de contar una historia de hadas a la antigua usanza.

Los demás jugadores deben intentar, interrumpir su relato y continuarlo ellos, haciéndose con el puesto de Narrador.

Si habeis jugado a *El Engendro*, el desarrollo es idéntico. Sólo varía la ambientación. Las cartas son de un material excelente, y las ilustraciones muy adecuadas. Ideal para jugar a *Changeling*.

Eliseo P. Povedilla



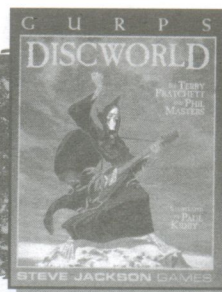
Sire n° 1

Ediciones Sombra. Diciembre de 1998. Revista. Cubierta a color, interior b/n. 56 páginas. 400 ptas.

La venían anunciando unos meses, y aquí está. Se trata de una revista hecha por aficionados que pretende tocar todos los palos de la afición.

Incluye relatos, módulos, ayudas, humor y reseñas, tanto de juegos de rol como de guerra o informáticos. La selección de este número incluye *Star Fleet Battles*, *Battletech*, *Warzone*, *Babylon 5*, *Ars Magica*, *Mage: Sorcerer's Crusade*, *Rolemaster*, *Hombre Lobo*, *Cyberpunk* y una aventura de fantasía genérica. Esperamos verla mucho tiempo por aquí.

Carlos Lacasa



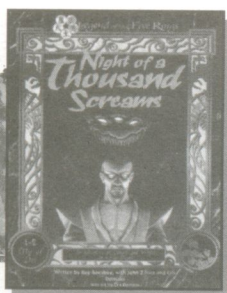
GURPS Discworld

T. Pratchett y P. Masters. S. Jackson. Agosto de 1998. Suplemento para GURPS. Cubierta color rústica, interior b/n. 240 págs. 26,95 \$.

Los fanáticos de Terry Pratchett y de personajes inolvidables como Cohen y Rincewind están de enhorabuena: *GURPS Discworld* incluye todo lo necesario para crear una campaña en este universo alocado de "fantasía cómica".

Aparte del material evidente (personajes, descripciones geográficas, etc.), incluye numerosos consejos para conseguir el tono de los libros, para interpretar a La Muerte, explicaciones sobre teoría mágica... Cualquier aficionado a la serie debería tenerlo, aunque no juegue a GURPS.

Daniel Leguina



Night of a Thousand Screams

Varios autores. Alderac. Octubre de 1998. Aventura para *Legend of the Five Rings*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 48 páginas. 9,95 \$.

La Noche de los Mil Gritos es una aventura que trata de enseñar a interpretar combates no letales con *Leyenda de los Cinco Anillos*, lo que puede ser peliagudo: el combate en L5A es letal.

La acción se desarrolla en la Ciudad de las Mentiras, a la que los personajes tendrán que proteger del ataque de una auténtica horda de muertos vivientes bastante aburridos con su confuso estado. Un poco lineal, pero correcta.

Ana Álvarez



Vampire: Dark Ages Wolves of the sea

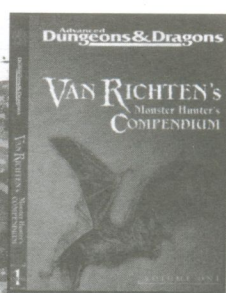
Varios autores. White Wolf. Enero de 1999. Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 104 páginas. 14,95 \$.

La verdad es que la idea de este suplemento de *Edad Oscura* es de lo más sugerente: llevar a un vampiro vikingo.

Incluye todo o necesario para situar una crónica en la fría Escandinavia: notas sobre cultura y costumbres, historia (tanto humana como vampírica), nuevos rasgos, trasfondos y Disciplinas para tus barbudos personajes...

En fin, la excusa perfecta para un cambio de ritmo en tu crónica.

Carlos Lacasa



Van Richten's Monster Hunter's Compendium

Varios autores. TSR. Enero de 1999. Suplemento para *AD&D*. Cubierta a color en rústica, interior b/n. 72 páginas. 24,95 \$.

No es demasiado difícil imaginar de qué va este suplemento para la popular línea *Ravenloft* de *AD&D*: se trata de una recopilación de la información aparecida en los diferentes libros de la serie con numerosos trucos del inefable Van Richten para acabar con todo tipo de criaturas de la noche (ríete tú de Peter Cushing).

Avisados quedáis. El suplemento está bastante bien, pero no incluye ninguna sorpresa espectacular...

Eliseo Povedilla

Ha permanecido dormido durante mucho tiempo...

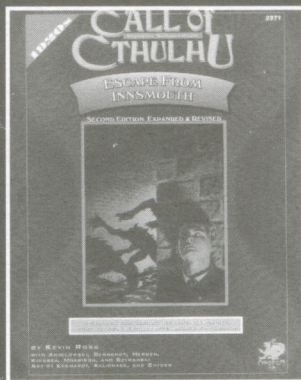
Y ahora que al fin lo hemos despertado...

... vuelve con más fuerza que nunca.

La Llamada de CTHULHU

Prepárate porque 1999 es su año.

La Pantalla para el Guardián es la primera ampliación para el juego de horror más premiado de todos los tiempos. Repleta de nuevas ayudas y con todas las tablas necesarias para dirigir sin problemas las más oscuras aventuras. Imprescindible.



Huida de Innsmouth

Descubre con detalle uno de los lugares más sombríos y característicos del mundo de Lovecraft. Más de 170 páginas repletas de terribles lugares, personajes siniestros y habitantes monstruosos en esta segunda edición revisada que incluye un módulo introductorio y la aclamada aventura "Asalto a Innsmouth".

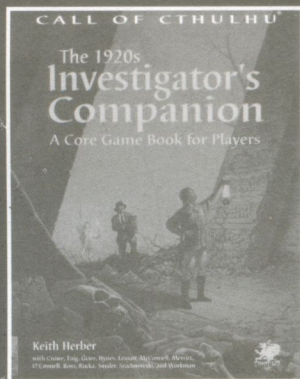
PORTADA
EN
PREPARACIÓN

Y ADEMÁS...

CTHULHU ACTUAL

Un complemento al manual básico que permitirá a guardianes y jugadores vivir el terror de los Mitos en nuestros días.

Contiene toda la información de los 90 de la última edición americana, y cuatro aventuras relacionadas con la ciencia y la tecnología de la Actualidad.



Guía del investigador de los Años 20

Una extensa guía que incluye trasfondo histórico, datos acerca del equipo, más de 100 nuevas profesiones, y mucho más. Sin duda, el manual de referencia perfecto para los jugadores.

Antes de la Caída

Un conjunto de aventuras situadas en la Innsmouth previa a la redada del gobierno en 1928. El complemento perfecto para "Huida de Innsmouth". Serie Tierra de Lovecraft.



Buscales en tu tienda preferida o pídelos a: [Distriimagen](mailto:pedidos@distriimagen.es).
Calcula el valor total de tu pedido.
añadiendo 560 pesetas de gastos. luego manda un giro postal por ese importe a: [Distriimagen](mailto:pedidos@distriimagen.es) s.l.
Utielles, 91 - 28044 Madrid. En el apartado "texto" del giro detalla los libros que deseas.
El pedido mínimo es de 2000 pesetas. Nuestro catálogo completo está disponible en www.distriimagen.es
e-mail: factoria@distriimagen.es
pedidos: pedidos@distriimagen.es

DISTRIBUIDO POR
DISTRI MAGEN

Utielles, 91 - 28044 Madrid - Tel: 91 422 51 51 - Fax: 91 422 51 51 - e-mail: factoria@distriimagen.es
Cuenta de Correo Electrónico: pedidos@distriimagen.es

AD&D

El juego clásico

000T .x00mδv0u00TΛx03ny

P R E S E N T A C I Ó N

Bueno, pues ya está aquí. Desde el abandono del mundo del rol por parte de Zinco, las legiones españolas de aficionados al AD&D habían quedado un poco huérfanas. Sin embargo, la potente editorial Martínez Roca ha aceptado el reto y se ha lanzado a la publicación de la nueva versión de la madre de todos los juegos. ¿Que cómo ha quedado? Seguid leyendo, impacientes...

Para empezar

Estamos hablando de AD&D, el primer juego de rol, aquel creado por el abuelo Gary Gygax hace tanto tiempo, y que puso todo este mundillo en movimiento.

Aunque supongo que es casi imposible que alguien no haya jugado nunca, no está de más explicar un poco por encima (por si acaso) qué es AD&D.

El juego

AD&D es un juego de fantasía medieval sin una ambientación definida (existen multitud de ellas, desde las completamente "generalistas", como *Reinos Olvidados* o *Falcongrís* - *Greyhawk*-, hasta las más curiosas y/o esotéricas, como *Planescape* o *Ravenloft*).

Los personajes son aventureros en busca de fama y fortuna, definidos por su raza (las clásicas: humanos, elfos, enanos, halflings...) y su profesión (Guerrero, Mago, Ladrón, Clérigo, etc.), obteniendo de cada una de ellas unas determinadas características especiales. El progreso de los personajes dentro estas profesiones se lleva a cabo obteniendo puntos de experiencia (matando monstruos, descubriendo tesoros y consiguiendo los objetivos marcados) que permitirán ir subiendo de nivel. Al alcanzar un nuevo nivel los personajes ganan bonificaciones (según su profesión) que le hacen más poderoso y le preparan para enfrentarse a retos aún más peligrosos.

Existe otro concepto que ayuda a clasificar al personaje: el alineamiento. Se trata de su "enfoque moral", y limita sus opciones a la hora de tomar determinadas decisiones (por ejemplo, un personaje legal bueno no lanzaría a un niño inocente a una manada

de lobos para escapar mientras están ocupados devorándolo).

El sistema de juego no puede ser más fácil y rápido. Se utiliza un d20 para realizar los ataques. El resultado del dado se comprueba contra una dificultad que depende de la profesión y del nivel del personaje, y de la armadura de la víctima. El daño (expresado en unos puntos de golpe abstractos que representan tanto la salud como la suerte o la habilidad) depende del tipo de arma utilizada y de la fuerza del atacante. En el apartado de habilidades (muy simple, por no decir simplón), sencillamente se compara el resultado del d20 con el nivel de las mismas, que depende de alguna de las características del personaje.

La nueva edición

La nueva edición de Martínez Roca es una auténtica preciosidad. Se trata de dos libros básicos (el *Manual del Jugador*, de 320 páginas, y la *Guía del Dungeon Master* -director de juego-, de 256 páginas) en tapa dura y con el interior a todo color: una auténtica gozada, de verdad.

La estructura es la clásica: en el primer libro viene todo el material necesario para crear los personajes y las reglas del juego, aunque gran parte está ocupado por los numerosos hechizos de clérigo y mago. En el segundo se da al DM toda la información necesaria para crear y dirigir correctamente las aventuras, asignar puntos de experiencia, etc. De nuevo, un buen montón de páginas de este volumen está dedicado a los inevitables objetos mágicos y demás tesoros que hacen al AD&D lo que es.

Respecto a los contenidos, lo dicho. Para bien y para mal, no ha cambiado

prácticamente nada (ya hablaré de ello más adelante). Siguen las mismas profesiones, las mismas razas semihumanas, prácticamente los mismos hechizos...

La traducción es más que buena. Han desaparecido los funestos Arcos-X y otros Guardabosques, y se nota que Farsa's Wagon (los creadores de Fanhunter, encargados de la traducción) ha cuidado especialmente este aspecto. Muy buen trabajo.

La maquetación es muy correcta, ayudada por la utilización de dos tintas en todo el libro, lo que aporta una gran limpieza y claridad. De nuevo, felicitaciones para los responsables.

Las ilustraciones son bastante buenas, pero es que estamos hablando de TSR y de AD&D, por lo que no es de extrañar.

Peros estructurales de AD&D

AD&D tiene algunos problemas estructurales que lo lastran, independientemente de la edición de la que estemos hablando.

Primero, es un juego muy caro. Al estar organizado del modo en que lo está, nos tenemos que gastar 4750 (*Manual del Jugador*) + 4500 (*Guía del Dungeon Master*) pesetas, y eso sin tener ni una palabra de ambientación y ni un solo bicho que llevemos a la espada. El coste para poner en marcha este juego es bastante considerable.

Segundo, a pesar de lo que digan sus más irracionales defensores (que hay muchos), su sistema de juego es prácticamente inexistente y está muy anticuado. El problema no es la abstracción de su mecánica (cosas como los puntos de golpe, las profesiones o las inefables Tiradas de Salvación), sino que es así porque en la época en que se creó el juego (hace más de 20 años) no había otra cosa. AD&D no ha sabido envejecer a lo largo de sus diferentes encarnaciones, manteniendo todos estos conceptos obsoletos contra viento y marea.

Cualquier buen conocedor del juego alegrará que así se representa bien el ambiente heroico, pero también es posible hacerlo con sistemas modernos. Otra defensa es que con los famosos suplementos *Options* (unos manuales con un montón de reglas opcionales que modifican y amplían enormemente el juego) AD&D se pone

bastante al día, pero estamos hablando de aumentar aún más el coste.

Pros estructurales del AD&D

Es que *AD&D* es un juego divertidísimo... Su extrema sencillez y su velocidad sin parangón lo convierten en una gozada para pasar una tarde de lo más entretenido con los amigos, explorando ruinas y buscando tesoros en catacumbas llenas de monstruos.

Y no es sólo una cuestión de nostalgia. Yo empecé jugando al *AD&D*, por lo que, a pesar de ser consciente de sus fallos, podría dejarme llevar por los buenos recuerdos. No es verdad. Conozco a muchos jugadores que se iniciaron con "generaciones" de juegos posteriores (*Runequest*, *La Llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, etc.), pero que al probar el *AD&D* quedaron igualmente encantados. Quizá sea que engancha lo de ir subiendo niveles, o lo de acumular maravillosos objetos mágicos, pero no se pude negar. Es un juego muy adictivo.

Peros a la nueva edición

La edición de Martínez Roca tiene, a mi entender, algunos fallos (que cada aficionado decida por su cuenta hasta qué punto son importantes):

Primero, aunque los libros en color sean una preciosidad, el papel utilizado en los dos manuales básicos es de muy mala calidad. Es de muy bajo gramaje y da una mala impresión nada más abrir los libros. Supongo que el motivo será la bajada de los costes (la edición a todo color debe haber costado una buena pasta), pero es un defecto que ahí queda.

Segundo, incomprensiblemente no han sido traducidas las unidades, por lo que habrá que jugar con pies, pulgadas, millas, libras, onzas, grados Fahrenheit, etc. Lo más extraño de todo es que no se trata de un tema que se haya pasado por alto en un despiste, ya que al final de los libros se incluye una útil guía de conversión del Sistema Imperial al Sistema Internacional. Pero... ¿por qué no se pasaron todas las unidades directamente? La verdad es que en medio de una partida es bastante fastidioso perder el tiem-

po con este tipo de cosas. Lo dicho, incomprensible.

¿En qué quedamos?

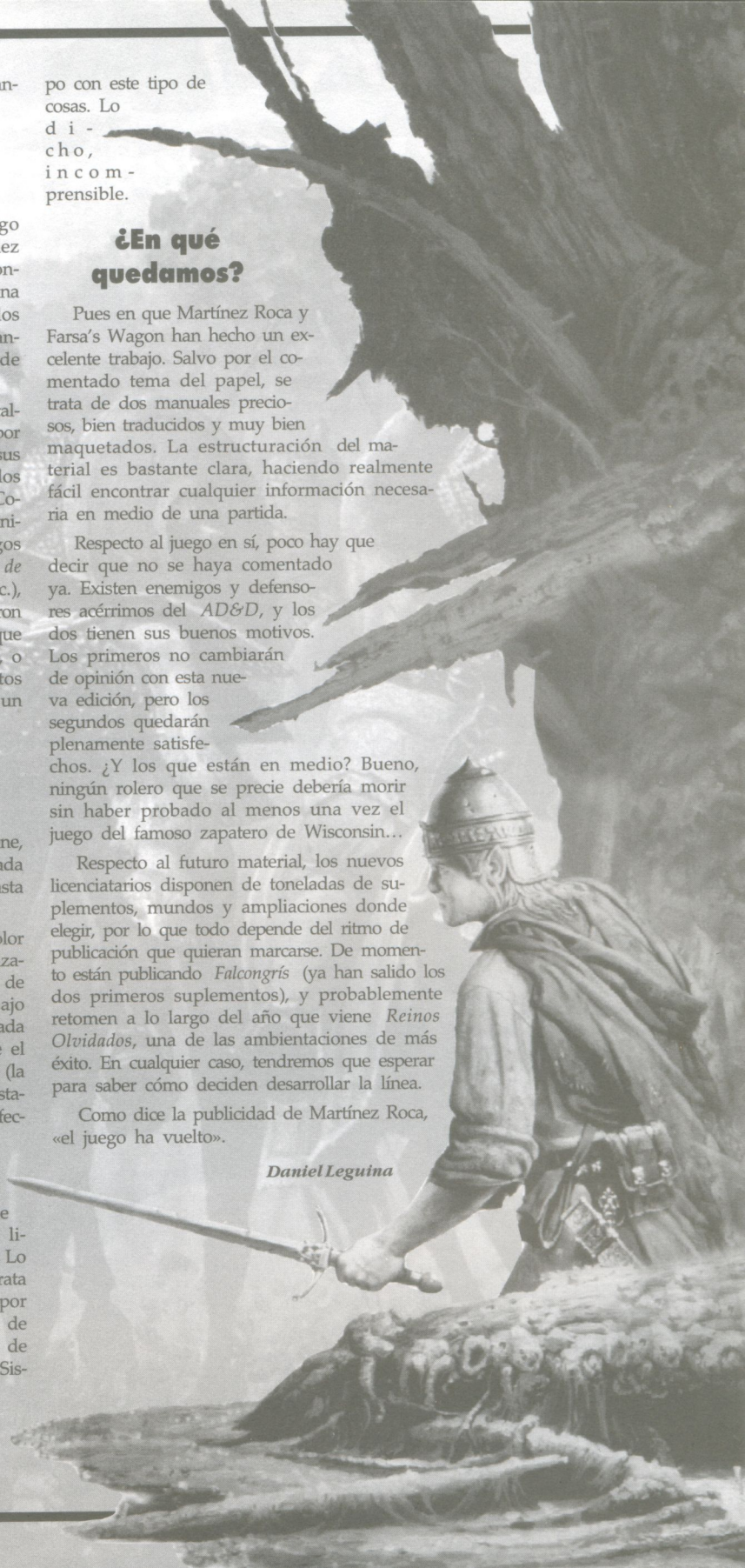
Pues en que Martínez Roca y Farsa's Wagon han hecho un excelente trabajo. Salvo por el comentado tema del papel, se trata de dos manuales preciosos, bien traducidos y muy bien maquetados. La estructuración del material es bastante clara, haciendo realmente fácil encontrar cualquier información necesaria en medio de una partida.

Respecto al juego en sí, poco hay que decir que no se haya comentado ya. Existen enemigos y defensores acérrimos del *AD&D*, y los dos tienen sus buenos motivos. Los primeros no cambiarán de opinión con esta nueva edición, pero los segundos quedarán plenamente satisfechos. ¿Y los que están en medio? Bueno, ningún rolero que se precie debería morir sin haber probado al menos una vez el juego del famoso zapatero de Wisconsin...

Respecto al futuro material, los nuevos licenciarios disponen de toneladas de suplementos, mundos y ampliaciones donde elegir, por lo que todo depende del ritmo de publicación que quieran marcarse. De momento están publicando *Falcongrís* (ya han salido los dos primeros suplementos), y probablemente retomen a lo largo del año que viene *Reinos Olvidados*, una de las ambientaciones de más éxito. En cualquier caso, tendremos que esperar para saber cómo deciden desarrollar la línea.

Como dice la publicidad de Martínez Roca, «el juego ha vuelto».

Daniel Leguina



Marvel Superheroes

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

Marvel Superheroes era un antiguo juego de rol de TSR basado en los famosos cómics de la Marvel (Patrulla X, Cuatro Fantásticos, Spiderman, etc. No, Batman no, despistao...). La 2ª edición de aquel juego fue publicada hace casi 15 años, pero ahora TSR se descuelga con una nueva versión, *Marvel Superheroes Adventure Game*, que presenta muchas, muchas novedades...

Generación X

El principal cambio de concepto es tan brutal como evidente: han desaparecido los dados, junto con aquella maravillosa tabla universal llena de colores que servía para resolver todo tipo de situaciones que pudieran presentarse durante la partida. En su lugar, se ha optado por emplear el novedoso sistema SAGA, un nuevo mecanismo que olvida los dados para utilizar en su lugar unos mazos de cartas (qué vicio, señor, qué vicio, hasta en el rol nos persiguen).

El sistema se basa en unas cartas que otorgan al jugador un mayor control sobre las acciones de sus personajes. Podríamos asemejarlo a tener una serie de tiradas de dado conocidas y poder utilizarlas cuando más nos conviniera (más o menos). Pero no es todo, las cartas sirven para muchas otras funciones (y no sólo de la mecánica del juego, sino también para introducirse en la historia y modificarla hasta cierto punto, de un modo algo similar a las *Whimsy Cards* del antiguo *Ars Magica*).

Este sistema fue utilizado por primera vez por TSR en *Dragonlance: Fifth Age* y hay que reconocer que, aun sin gustarme demasiado los juegos de cartas, funciona bien después de una sesión para habituarse.

El juego viene presentado en una bonita caja (la verdad es que la de la última edición tenía un dibujo bastante horroroso) que incluye dos libros (uno de 208 páginas -*Game Book*- con todas las reglas necesarias y demás información de utilidad, y otro de 64 páginas -*Roster Book*- con la descripción de muchos de los habitantes de este universo lleno de leotardos de licra). Incluye 96 cartas (no coleccionables) que proporcionan bastante información. Cada una tiene un número del 1 al 10

(para la resolución de las "tiradas"), un acontecimiento, una "llamada" (después hablaremos de ellas) y un dibujo de un héroe o villano. Están divididas en cuatro palos según su color, además de haber un quinto palo del "Destino" y algunas cartas independientes, positivas, negativas o neutras.

Ma mordió una araña

Y siguen los cambios... La definición de los personajes también ha cambiado por completo. Antiguamente se representaban mediante las características Lucha, Agilidad, Fuerza, Resistencia, Razonamiento, Intuición y Psique (además de los poderes y habilidades secundarias menores). Ya no.

Ahora tenemos Atributos, Mano/Ventaja, Habilidades, Poderes, Llamada, Limitaciones y Equipo. Por tanto, a los viejos suplementos de *MSH* les toca criar polvo.

Los Atributos son sólo cuatro: Fuerza, Agilidad, Intelecto y Voluntad, codificados por colores (verde, rojo, azul y púrpura, respectivamente). También nos podemos olvidar de la antigua clasificación "terminológica" de los valores de los mismos (lo de Increíble, Amazing, Monstrous, Unearthly, Shift X, y todo eso que tan buenos recuerdos nos trae). Los humanos normales tienen valores entre 1 y 10, los atributos "superheroicos" quedan entre 11 y 20, y por encima pasamos a describir a seres de poder cósmico (Galactus, Estela Plateada, tía May...).

El valor de Mano indica cuántas cartas podemos tener en la mano (claro), lo que evidentemente nos da más opciones. Además de los Atributos, este es un buen indicador de los recursos y capacidades de un personaje. Tener una buena mano nos permitirá mantener las cartas de "tiradas" bajas

sin jugar más tiempo, haciendo que nuestro superhéroe no meta demasiada la pata. Normalmente sólo se puede jugar una carta en cada acción, pero Ventaja es una función que puede permitirnos en determinadas circunstancias utilizar más simultáneamente, pudiendo realizar acciones sobresalientes... igual que los superhéroes de los tebeos, que para eso jugamos.

La Llamada representa el motivo por el que el personaje ha decidido calzarse unos leotardos ajustados y salir por las noches a dar el callo y combatir el crimen ("Un gran poder conlleva una gran responsabilidad", "Los mutantes estamos perseguidos y debemos unirnos para sobrevivir", etc.). Cada vez que el Narrador (como se llama al director de juego) saca del mazo una carta que tenga la misma Llamada que la de alguno de los héroes de los jugadores, algo sucederá en la historia que tenga relación con esta motivación primaria (este es uno de los modos en los que las cartas pueden inmiscuirse en el desarrollo de la trama, como se comentaba antes).

Las Habilidades, Poderes, Limitaciones y Equipo son bastante autoexplicativas. Como nota aparte, *Marvel Superheroes* sigue utilizando el acercamiento clásico a los poderes que ya utilizaba en la anterior edición: lo importante es la causa, y a partir de ahí se definen los efectos que se pueden lograr. Por ejemplo, si tenemos el poder Telekinesis podremos lanzar bolas de fuerza telekinética, mover objetos a distancia o incluso volar.

¡Snikt! Tu funeral...

El sistema básico es bastante sencillo, algo que se mantiene de la anterior edición y que se agradece enormemente, especialmente porque este tipo de juegos es un vehículo perfecto para que los aficionados a los cómics entren en el mundo del rol sin asustarse demasiado.

Todas las acciones tienen un número de dificultad. Cuando un jugador intenta hacer algo, juega una de las cartas de su mano y añade el valor que aparece en ella (1-10) a la característica o Atributo apropiado. Además, si la carta que acaba de jugar es del mismo color/palo que el Atributo utilizado (recordemos que cada uno tiene un color asignado), podrá sacar otra del mazo y usarla para añadir su valor a la acción.

Como podrá verse, el jugador tiene un gran control (hasta cierto punto, claro, depende de su mano) sobre las acciones y éxitos de su personaje. Este cambio de mentalidad me resultó similar al que sufrí cuando los juegos comenzaron a utilizar personajes creados con puntos ("¿Cómo, que te puedes hacer lo que quieras, como quieras?") o cuando en el *James Bond* se dijo aquello de "En caso de duda, se favorece al jugador". A estas reglas básicas se le añaden algunos giros y permutaciones (que dicen los que saben de esto), pero la dificultad no aumenta mucho. Al principio puede desorientar un poco, pero el sistema funciona muy bien y es capaz de capturar perfectamente todo el ambiente del género que pretende simular. Conozco gente "anti-cartas" y "anti-superhéroes" que después de una única sesión de juego se convirtieron en entusiastas mutantes dispuestos a salvar el mundo con un traje de colores.

Es la hora de las tortas

No todo iban a ser alabanzas, no señor, que no me pagan para eso. A primera vista saltan algunos defectos que paso a reseñar:

Primero, la conversión de los valores de juego a unidades reales es confusa (no queda

clara, por ejemplo, la velocidad a la que puede correr el poderoso Hombre Liebre, ni cuántos coches es capaz de levantar a la vez la asombrosa MachoWomanWithGun). Se incluyen algunas guías e indicaciones, pero vistas las dudas que surgieron durante la partida de prueba parecen ser insuficientes.

Segundo, los personajes del *Roster Book* no son todo lo completos que debieran (quizá justificando los suplementos de cada grupo particular. No, nadie haría eso... ¿no...?). Por ejemplo, parecen haberse olvidado de uno de los poderes que Pícara recibió al absorber y matar a Carol Danvers: Sentido del Peligro). Bueno, este era un defecto a segunda vista...

Tercero, aunque el libro está muy bien escrito y es de lectura bastante amena e inspiradora, se echa *muy* de menos un índice para encontrar algún dato necesario en medio de una partida. ¿Cuándo se darán cuenta las compañías que hacer la vida más agradable a los jugadores no cuesta prácticamente nada?

¡Vengadores reunidos!

El juego parece funcionar bien, porque está saliendo bastante

material. Entre los suplementos más destacados figuran *X-Men Roster Book* y *Avengers Roster Book*, con todo lo que ya sabíais pero que queríais ver reflejado en puntos, y *Guide to the Marvel Universe*, bastante potable y recomendable.

Galactus habla

La anterior edición del *Marvel Superheroes* era, en mi opinión, un gran juego del género, pero hay que reconocer que los señores de TSR lo han sabido actualizar muy bien, creando un producto muy atractivo para los nuevos jugadores (¿se pasará alguno desde el *Magic* al ver cartitas?) y con un desarrollo rápido y correcto, simulando bastante bien los cómics en los que se basa.

Por cierto, para solucionar las eternas dudas: la Masa es *más* fuerte que la Cosa (y además tiene más mala leche, y peor aliento), Reed y Susan Richards siguen siendo la pareja más repulsiva del cómic mundial, Galactus es muy furro y Pícara es un amor.

Merece la pena.

Eliseo P. Povedilla



Rolemaster Estándar

ΟΦΟΤ ΧΑΛΟΥΛΩΝΣΙΩΤΑΚΜΖΠΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Después de muchos años de estar en el mercado, ICE sacó en 1995 la tercera edición de las reglas de *Rolemaster*, llamadas *Rolemaster Standard System* (RMSS). Y, como sus predecesores lo hizo con el clásico formato de tres libros básicos (*Standard Rules*, *Arms Law* y *Spell Law*), con una presentación cuidadísima y unas reglas más claras y sencillas de usar que nunca.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

La primera novedad que salta a la vista es que el libro está perforado para poder separar cada una de las hojas y ponerlas en un archivador. Esto nos permite ir actualizando cada una de las hojas en las que se encuentren reglas modificadas en otros suplementos, dejando atrás los problemas que encontrábamos cuando en la edición antigua teníamos que buscar datos entre todos los *Companions*.

Después de un primer vistazo nos damos cuenta de que todo ha sido simplificado, dentro de la complejidad de *Rolemaster*, naturalmente.

La sección más modificada es la creación de personajes (que ocupa más de la mitad del *Standard Rules*).

Primero vemos que las habilidades han sido agrupadas entre ellas en las llamadas "categorías de

Habilidades", y que se desarrollan aparte de las habilidades que las com-

ponen. Es decir, desarrollar una categoría reporta beneficios en todas las habilidades de la misma, mientras que desarrollar una habilidad no reporta nada a las otras de la misma categoría. Las características del personaje siguen siendo las clásicas diez, más la Apariencia. Se ha eliminado el famoso "Nivel 0" del personaje, creando en su lugar los "Rangos de adolescencia" (igual que en el sistema de *El Señor de los Anillos*), uno para cada una de las razas. Se ha incluido un sistema nuevo de Virtudes y Defectos, al estilo de muchos de los sistemas de hoy en día, que funciona realmente bien.

Y algo que siempre se había echado en falta: los cambios de profesiones. Gracias a un sistema de aprendizaje con maestros podemos conseguir habilidades de otras profesiones a mejor coste: son los llamados *training packs*.

La magia es otra de las partes con más modificaciones: ahora tendremos que desarrollar los puntos de poder como otra habilidad cualquiera, así como las listas de hechizos. A cada rango que compremos con puntos en la generación del personaje obtendremos un nivel de hechizos de la lista en cuestión. Por lo demás, las listas de hechizos han sido algo retocadas, pero poco. Se añaden algunas y se modifican otras, pero los cambios en este apartado son mínimos.

La tercera gran modificación la encontramos en el combate.

Los turnos se dividen en acciones, y en cada uno tenemos un 100% de actividad para repartir entre las diferentes maniobras, que pueden ser apresuradas, normales o premeditadas. Después de determinar quién actúa primero (con una tirada de iniciativa) pasan a desarrollarse las accio-

nes: primero las apresuradas, después las normales y por último las premeditadas, siempre en orden de iniciativa. La diferencia entre ellas es que las apresuradas ocupan menos % de actividad, pero sufren penalizaciones.

Las premeditadas ocupan más porcentaje de actividad, pero a cambio reciben bonificadores... Todo depende de si queremos actuar antes que nuestro adversario o de si nos interesa más hacer las cosas bien; lo que queda claro desde un principio es quién actúa antes y en qué orden se resuelven las acciones, cosa que con las anteriores ediciones quedaba un poco difuminado entre tanta modificación a las reglas que permitían los *Companions*.

Mecánica de Juego

En esto sí que no ha cambiado: tiradas de d100 abiertas o cerradas más la suma de modificadores y habilidades enfrentadas contra tres tipos de tablas básicas: las de maniobras de movimiento, las estáticas y las de hechizos. Y ya está. Eso sí, disponemos de reglas opcionales para poder definir cansancio, combate, maniobras especiales, hechizos, etc... Sigue siendo un sistema funcional, detallado y sólo algo lento de manejar si el director de juego es inexperto o no tiene ayuda de sus jugadores.

En Resumen

Se trata de uno de los mejores reglamentos de rol disponibles en el mercado; quizás algo caro (ya que se necesitan tres libros), pero que merece mucho la pena.

RMSS es un sistema completo y tan complejo como los jugadores deseen, con la posibilidad de elegir entre 20 profesiones y más de 40 *training packs*.

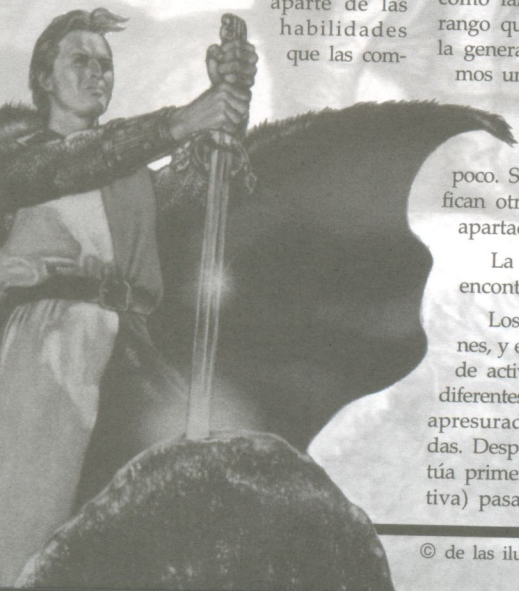
¿Muy complicado? Incluye una versión simplificada llamada *Basic Rules*.

¿Poco desarrollado? Tiene mundos autójugables que recuerdan algo a los antiguos suplementos de *Arabian Nights*.

¿Más profundidad? Existen ampliaciones de cada uno de los reinos mágicos, alquimia y anuarios con las novedades al reglamento y las profesiones de cada año.

Todo lo que puedas querer. Una auténtica gozada.

Javier Montalvo Espinosa

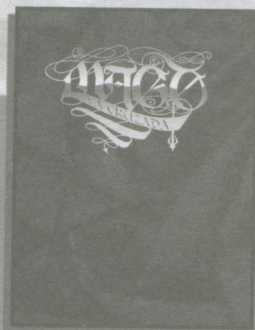


la factoría

a b r i l



MAGO: LA CRUZADA

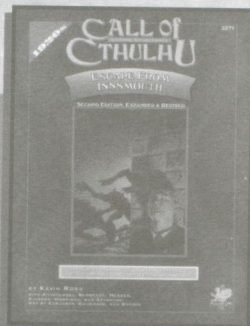


Mago: La Cruzada

4.250 Ptas • 296 páginas • 3801
Promo: Marcapáginas.

Mago: La Ascensión lanza una mirada al pasado y refleja lo que ve en este nuevo básico donde se representa el papel de un mago en el siglo XVI. Ambientación emocionante y el sistema que hizo famoso a la editorial White Wolf.

LA LLAMADA DE CTHULHU

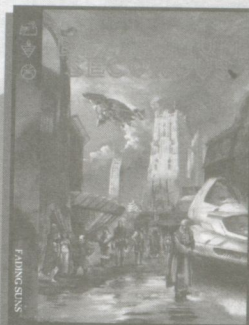


Escape de Innsmouth

3.395 Ptas • 176 páginas • LF451
Promo: Marcapáginas

Un complemento al manual básico que permitirá a guardianes y jugadores vivir el terror de los Mitos en nuestros días. Contiene toda la información de los 90 de la última edición americana, y cuatro aventuras ambientadas en la actualidad

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS

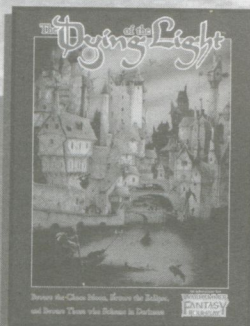


Byzantium Secundus

2.995 Ptas • 275 páginas • LF275
Promo: Marcapáginas

Conoce en profundidad la ciudad central de los Mundos Conocidos y la capital del Imperio, desde la que discute y se rigen los destinos de todo el Universo. Adentrarte en lo que es probablemente la ciudad más importante de Fading Suns.

WARHAMMER FANTASÍA

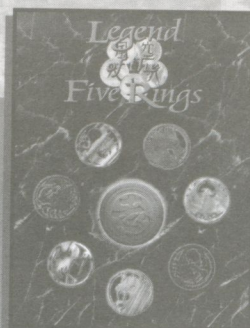


Crónicas de Marienburg

2.395 Ptas • 128 páginas • LF306
Promo: Marcapáginas

Continuando con uno de los juegos más famosos de la historia del mundo del rol, nos encontramos con una prometedora aventura que hará las delicias de cualquier tipo de personaje. Riesgo, intriga, riquezas.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Pantalla de L5A

1.695 Ptas • 48 páginas • Ff502
Promo: Marcapáginas

Pantalla para este magnífico juego ambientado en Rokugan, un mundo paralelo a la época del medioevo japonés. Todas las tablas, reglas e información necesarias para que tus partidas sean ágiles y entretenidas al 100%.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



Tres Pilares

3.195 Ptas • 160 páginas • 1806
Promo: Marcapáginas

¿Quién manda realmente en la sociedad medieval? La lucha entre Clero, la Nobleza y el Ejército llevada al terreno oscuro y sucio del manejo indirecto de la sociedad vampírica. Todos los secretos para controlar el poder.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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

Ubes, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 35. 08929 Barcelona, Spain. Tel: (33) 405 33 45 TelFax: (33) 322 86 91 envios@distrimagen.es

El rol como género literario

οοοτ . κλσπιδνςμκστλκμζηνγ

A R T Í C U L O

Por sorprendente que pueda parecer, al efectuar un análisis comparado entre la literatura y los juegos de rol nos damos cuenta de que ambas actividades participan de los mismos elementos. Es razonable, por tanto, plantear la cuestión de si el rol es un medio de hacer arte con palabras; es decir, ¿es el rol literatura?

Intentaremos encontrar una respuesta a esta pregunta en tres etapas. Antes que nada, hablaremos de los obstáculos que impiden que el rol se perciba como literatura. Proseguiremos exponiendo los rasgos que hacen al rol similar a otras literaturas. Por último, consideraremos los rasgos que identifican al rol como género literario.

1) ¿Por qué el rol no se entiende como literatura?

• Oralidad y literalidad

En la concepción occidental hemos igualado los conceptos de «literatura» con «literatura escrita». Sin embargo, ésta es una idea relativamente moderna, y la literatura oral aún goza de una gran vitalidad, aunque un tanto en la sombra. Es en el marco de estas literaturas orales y tan injustamente olvidadas donde encontramos a los juegos de rol.

• «¡Pero si es sólo un juego!»

No hace falta decir (y menos aquí) que los juegos de rol son divertidos. Pero, por desgracia, la literatura se ve como algo aburrido y serio, incluso en círculos académicos. Esto hace que los juegos de rol (divertidos) no sean estimados como literatura (seria y «profunda»). Sin embargo, no sólo la literatura es divertida, sino que buena parte de ella se comprende mejor cuando se lee como un juego.

2) ¿En qué se parece el rol a otros géneros literarios?

• Elementos formales

Pensemos en los elementos presentes en una partida de rol: PJs, PNJs, jugadores, aventura y mundo.

En teoría literaria se llama a estos elementos de otra manera, pero en realidad son lo mismo.

Rol	Teoría literaria
PJs y PNJs	Personajes.
Jugadores	Narradores, actores y audiencia.
Aventura	Historia, trama o argumento.
Mundo	Universo del discurso.

Como habrán podido observar, casi todos los elementos presentes en una obra literaria están presentes en una partida de juegos de rol.

• Tema

El tema es lo que la obra literaria «quiere decir». Es «el mensaje», lo que hace que lo que leemos «nos llegue». En cierto modo, el tema de una obra es subjetivo. Los lectores que están de acuerdo en quiénes son los

personajes de la obra pueden discrepar ampliamente en cuál es el tema de la misma obra.

Es precisamente la naturaleza subjetiva del tema el que hace que sea difícil evaluar hasta qué punto hay temas en los juegos de rol. ¿Reside el tema en la trama? ¿O, por el contrario, en la mente de los jugadores? Seguramente la verdad se encuentre en algún punto entre estos dos extremos: los jugadores «usan» las tramas para «derivar» temas, que tienen una existencia mental. Esto es exactamente lo mismo que ocurre en la literatura.

• Mimesis y diégesis.

Es decir, imitar y narrar, respectivamente. Estos conceptos nos sirven para señalar que la mimesis

(imitación/interpretación) predomina en el teatro y en el cine, mientras que la diégesis (narración) predomina en la novela. En efecto, en una película vemos al actor imitando distintos estados de ánimo de su personaje, mientras que al leer una novela se nos narra cómo se siente el personaje.

Podemos observar que en el juego de rol los elementos de mimesis y diégesis coexisten. Es tan válido decir «ataco al troll» (diégesis) como blandir una espada imaginaria y lanzar un grito de guerra (mimesis). En el primer caso, nos acercamos a la técnica de la novela. En el segundo, nos aproximamos a la del teatro.

3) ¿En qué se diferencia el juego de rol de otros géneros literarios?

• El rol es un género híbrido

Si bien es cierto que en muchos géneros literarios hay una combinación de diégesis y mimesis, ninguno se aproxima a la mezcla de narración e interpretación que hay en una partida de rol. Esta unión es tal que no podemos decir que el rol sea la suma de un género diegético o mimético, sino una nueva forma de crear historias que trasciende la simple suma de ambas técnicas. Es por ello que podemos catalogar a la novela o al teatro como géneros puros, mientras que el rol es un género híbrido.

Prueba de la naturaleza híbrida del rol es que existen variantes del juego que hacen énfasis en uno de los dos elementos: las partidas de rol in vivo se centran en la interpretación, mientras que los juegos de rol por correo



hacen recaer todo el peso sobre la parte narrativa.

No obstante, ningún juego que yo conozca ha prestado atención a la naturaleza híbrida del rol. Unas líneas se autodenominan «Narrativas» o «Storytelling», ignorando así la vertiente interpretativa del juego. Otras se presentan como «Dramatic», olvidándose de la parte narrativa. De hecho, el mismo nombre de juegos de «rol» se refiere a la acepción de «papel teatral», y es muy similar en este sentido a «Dramatic». Ninguno de estos términos está haciendo justicia a lo que son los juegos de rol: un género literario que combina narración e interpretación.

Lo más lamentable de esto es que los diseñadores continúan refiriéndose a las formas literarias tradicionales (narración o drama) al definir sus juegos, tal vez con la intención de legitimar los juegos de rol. No obstante, la auténtica originalidad del rol es su aproximación híbrida y no convencional al hecho literario.

Durante este artículo seguiré usando la expresión «juego de rol» por conveniencia, pero deberíamos comenzar a buscar un término que englobase la naturaleza mixta del rol. Creo que denominarlos «juegos literarios» sería mucho más acertado.

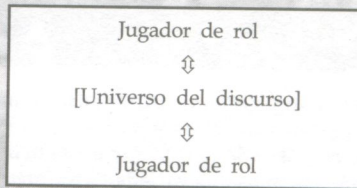
• Improvisación

El rol, además de ser un género híbrido, es un género improvisado. Cuando el máster inventa una historia, no sabe cómo van a reaccionar los personajes. Los jugadores no saben qué harán los personajes de los demás, y en algunos casos no sabe ni siquiera lo que hará su propio personaje. Por si esto no fuera suficiente, el uso de aleatorizadores (elementos que producen resultados al azar) tales como dados o cartas, añaden un elemento de incertidumbre más que aporta sin duda un factor de tensión al fondo de la historia ya creada.

• Multiautoría/autor-audiencia

En una obra literaria convencional el autor construye un universo del discurso y el lector lo recibe.

Como se puede observar, el lector no puede afectar directamente al universo del discurso que le es presentado. En cambio, en una partida de rol esta organización de la actividad creativa es muy distinta:



En este caso, todos los participantes disponen, en mayor o menor medida, de medios a través de los cuales pueden afectar de una manera directa al universo del discurso. Es por ello que podemos decir que el autor

en el juego de rol es múltiple.

Del mismo modo, cada jugador es receptor («lector») de todos los actos creativos de los demás. Por lo tanto, en el juego de rol, el autor es también audiencia.

Estos dos rasgos, el de multiautoría y el de autor-audiencia, se combinan para producir un efecto singular: personas que individualmente no escribirían una novela o una obra de teatro, son capaces de hacer progresar una trama de una manera colectiva.

Debemos hacer aquí unas aclaraciones con respecto a la figura del máster. De lo dicho más arriba se deduce que el máster no es sino un jugador más, pero que posee una mayor capacidad de influencia en el universo del discurso, con la finalidad de que la trama progrese de una manera satisfactoria para todos los participantes.

• Sistema

Precisamente por su naturaleza participativa, los juegos de rol precisan de un consenso. El escritor que produce su obra sin participar con nadie no tiene que llegar a un con-

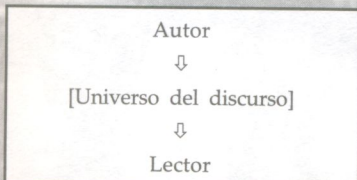
senso. Sin embargo, la multiautoría requiere un sistema de normas para regular las acciones de los jugadores.

Conclusión

El problema de si el rol es literatura no queda agotado en este breve artículo, ni mucho menos. Sin duda, quedan aún muchos puntos oscuros por aclarar y nuevas direcciones por investigar. No obstante, estoy convencido de que tenemos suficientes elementos como para emprender un estudio serio que establezca si el rol es una forma de arte o no.

Esteban Juan García de la Cruz (Agis)
Licenciado en Filología
agis@lpa.servicom.es

El autor quiere expresar su agradecimiento a los suscriptores de la lista de correo Esencia por el debate surgido a raíz de este tema.



000T .XΛOΠΙΔYCΠOATAKM3HTY

A Y U D A

*Battletech*es nuestro juego favorito de Mazingers enormes tirándose todo tipo de munición de forma absolutamente desconsiderada y políticamente incorrecta. Como sabemos que esos enormes mechs de 100 toneladas pueden ser un poquitín duritos de roer, aquí os presentamos una variedad de armas nuevas para vuestro gozo y disfrute. Sed buenos...

Cañón Gauss Pesado

Calor	3
Daño	20
Mínimo	4
Corto	8
Medio	16
Largo	24
Peso	15
Crítico	8
Munición	5
Tecnología	Clan
Nivel	Nivel 3

Se trata de una versión mejorada del Rifle Gauss, con bastante más *punch*.

Cañón de Óxido

Calor	10
Daño	1
Mínimo	-
Corto	2
Medio	4
Largo	6
Peso	10
Crítico	6
Munición	10
Tecnología	Clan
Nivel	Nivel 3

El devastador Cañón de Óxido es muy inestable, pero eficaz en combate. El arma comprime los gases que rodean la armadura en el punto de impacto para luego expandirlos, provocando un único punto de daño en la estructura interna y consiguiendo así la posibilidad de causar un impacto crítico. El arma tiene diez cargas. Nota: debe existir atmósfera, o algún tipo de gases alrededor del objetivo, para que el Cañón de Óxido sea efectivo.

Armadura Camaleón

Peso 1 ton. extra por cada 5	
Tecnología	Clan
Nivel	Nivel 3

Esta armadura es muy parecida a la Muerte Gris, camuflando al mech con su entorno al modificar la dirección de los rayos de luz. Como casi todos los enemigos dispararán utilizando el radar, las dificultades para acertar serán de +6 a distancia corta, +8 a distancia media y +10 a distancia larga.

"Escopeta" Quantum de hipervelocidad

Calor	12
Daño	*
Mínimo	-
Corto	2
Medio	3
Largo	5
Peso	6
Crítico	3
Munición	110
Tecnología	Esfera Interior
Nivel	Nivel 3

El arma Quantum dispara partículas subatómicas a inmensas velocidades, produciendo agujeros microscópicos en el blindaje del objetivo. Aunque el daño real no es muy grande, las partículas pueden dejar inoperativos o destruir los sistemas de armamento antes de eliminar la armadura.

La escopeta causa 1d6 daño, tirando separadamente la localización de cada uno de esos puntos, y permite hacer una tirada en la tabla de impactos críticos con un modificador de -2 para cada una de las zonas alcan-

zadas. En un mundo sin atmósfera, una tirada de dado de 8 ó mayor en estas tablas de impactos críticos significa que se ha producido en esa localización una brecha en la armadura.

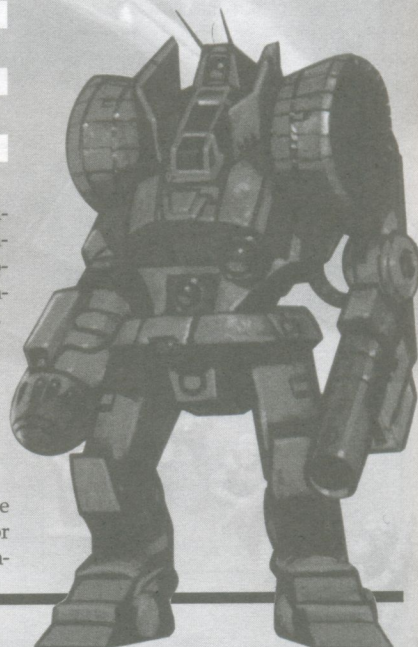
Cañón conmovionador

Calor	5
Daño	3 (especial)
Mínimo	0
Corto	1
Medio	2
Largo	3
Peso	2
Crítico	3
Munición	1 uso
Tecnología	Esfera Interior
Nivel	Nivel 3

El cañón conmocionador ha sido diseñado para aturdir a los pilotos enemigos durante unos instantes. Básicamente, cuando la onda de choque impacta al mech enemigo no afectará a los componentes rígidos, pero afectará al mechwarrior.

El disparo del cañón provocará 3 puntos de daño a la estructura interna de la zona desde la que se dispara, debido a la filtración de la carga. Si se impacta con éxito, el piloto enemigo sufrirá 2 puntos de daño y tendrá que hacer una tirada para evitar desmayarse, con un modificador de +2. Durante el turno siguiente sufrirá un modificador de +2 para impactar.

Recopilado por Ana Álvarez



El Corazón de las Tinieblas

000T .0Λ0ΠΙΔΝΣΜ00ΤΛΧΜ3ΠΥ

M Ó D U L O

Aventura para Vampiro: Edad Oscura. Aunque está ambientada en Venecia, la acción puede ser trasladada a cualquier puerto importante del Mediterráneo, como Constantinopla o Nápoles. Es conveniente que ninguno de los PJs pertenezca a los Seguidores de Set.

Problemas en el puerto

Los personajes se encuentran en el puerto de Venecia: a estas horas, la zona por la que pasean está desierta, y no parece que vayan a toparse con nada interesante, cuando de pronto ven corriendo hacia ellos a un hombre con un pequeño fardo bajo el brazo, perseguido por un grupo de matones (aproximadamente tantos como PJs + 2). Cosa rara; ni la presa pide auxilio ni sus perseguidores profieren amenazas de ningún tipo. La carrera se desarrolla en silencio ante los PJs hasta que uno de los matones alza una pequeña ballesta y dispara un dardo al hombre, que cae al suelo e intenta seguir huyendo a rastras. Si los PJs se acercan al herido o le intentan ayudar de algún modo, los matones les atacarán.

Van armados con unas extrañas espadas cortas, muy afiladas y sin guarda en la empuñadura. Además, dos de ellos llevan pequeñas ballestas de exquisita artesanía. Quien se fije en las armas se dará cuenta de que son dignas de asesinos profesionales (aunque los PJs no tienen forma de saberlo, son obra de los mejores artesanos de Damasco).

Las ballestas sólo son efectivas a 20 metros, pero sus pequeños dardos están impregnados en un veneno (inocuo para los vampiros) que mata en (10 + Resistencia) asaltos. Pasar una tirada de Inteligencia + Herbolaria o Ciencias a dificultad 8 identificará el veneno como tal, revelando únicamente que es desconocido en Europa.

Los matones se retirarán cuando quede claro que no hay posibilidad de victoria (deja que escape alguno). Los heridos o acorralados se suicidarán para no ser atrapados con vida. De todas formas, el interrogatorio hubiese sido difícil: todos los ghouls tienen la lengua cortada.

En cuanto al perseguido, agoniza en el suelo: el dardo envenenado ha hecho efecto, y sólo consigue decir (en perfecto

italiano) "la Villa del Trueno" antes de expirar. Es un hombre maduro pero en buena forma física (parece un soldado veterano), vestido con ropas sufridas de buena calidad y una espada al cinto: parece un aventurero curtido. Un efecto secundario del veneno es que su sangre se ha corrompido de tal forma que es imposible desangrarle para darle el Abrazo. La muerte es inevitable. El paquete que con tanto empeño protegía es un cofrecillo en cuyo interior hay una jarra de barro cocido pintada de negro y con un extraño signo rojo. La jarra está sellada, y en su interior se encuentra el corazón de Kharis.

El muerto es Gaetano Bertoldi, un aventurero al servicio de Federigo di Monforte, mago y alquimista veneciano. Bertoldi había conseguido robar en El Cairo el corazón de Kharis, un poderoso Setita. Consiguió despistar a sus perseguidores en Damietta, embarcando hacia Venecia para entregarle la jarra a su patrón. Pero los Setitas de todos los puertos mediterráneos estaban sobre aviso.

Sekhmet, una espía del clan residente en Venecia, apostó a sus ghouls para interceptar el corazón en caso de que Bertoldi desembarcase en la ciudad. Los personajes no saben nada de esto: sus únicas pistas son el cofre, los cadáveres y las últimas palabras de Bertoldi.

Ratas de canal

Los PJs pueden ponerse a investigar de inmediato: en el extremo del muelle sólo hay un barco, una mugrienta nave mercante recién llegada de Damietta. Un poco de conversación con alguno de los marineros revelará que había un pasajero a bordo, un tal Gaetano Bertoldi, que embarcó en Damietta justo antes de zarpas, pagando generosamente: llevaba encima un cofre del que jamás se separaba, y parecía ansioso y preocupado.

Los cadáveres de los ghouls no revelan nada, aparte de que carecen de lengua. Aunque sus ropas son las típicas de la escoria de puerto, es evidente que hay

algo más: estaban bien adiestrados para el combate, y no cabe duda de que Bertoldi era su objetivo.

En cuanto a la "Villa del Trueno", bastará con que los PJs recurran a sus Contactos en la ciudad para averiguar que es el nombre con que se conoce el palacio de micer Federigo di Monforte, rico aristócrata y aficionado a la alquimia. El palacio debe su apodo a los estruendos que a veces se oyen desde el interior (y que el vulgo atribuye a los experimentos de Federigo o a visitas del diablo). Federigo es un noble muy influyente, y la Iglesia tolera sus prácticas de alquimia.



Sancho

Clan: Nosferatu; **Generación:** 10

Naturaleza/Conducta: Penitente/
Defensor

Fuerza 4, Destreza 4, Resistencia 5,
Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia
0, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3,
Intimidación 3, Pelea 4, Subterfugio 2,
Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Equitación
2, Etiqueta 2, Sigilo 5, Tiro con Arco 4,
Academicismo 1, Investigación 2, Lin-
güística 2

Animalismo 2, Celeridad 1, Fortale-
za 1, Ofuscación 3, Potencia 3

Criados 5

Conciencia 2, Autocontrol 2, Coraje
5, Camino de la Humanidad 2, Fuerza
de Voluntad 5

Sancho está a punto de volverse loco: su Juramento de Sangre a Sekhmet le hace cometer terribles iniquidades, pero no puede evitarlo. Aunque es un enemigo peligroso, si los personajes se dan cuenta de su situación y consiguen romper el poder del Juramento, el guardaespaldas de Sekhmet se volvería contra ella sin dudarlo.

Si los PJs hacen preguntas sobre la góndola negra y doña Elvira de la Torre (ver más adelante), sus Contactos entre el vulgo les hablarán de una lasciva noble castellana que celebra orgías en su lujosa góndola durante la noche. Si investigan entre la alta sociedad, la versión será más suave: una aristócrata que huyó de Castilla tras un escándalo amoroso y ahora se recluye en su casa veneciana, saliendo sólo durante la noche a bordo de su gran góndola negra. Pero los vampiros de Venecia saben que doña Elvira es una Toreador que pidió cobijo a Narses tras caer en desgracia ante el poderoso Monçada, y ahora es una rehén del juego de tira y afloja entre ambos Lasombra.

Es posible que los jugadores recurran a alguna otra fuente en sus investigaciones, pero en todo caso deberán ser cuidadosos y discretos: Narses gobierna de forma despiadada, y no tolerará que los PJs alteren la paz. Uno de sus aliados es Ignazio, un brutal vampiro de la rama Giovanni de los Capadóci que hace las veces de guardián de la ciudad: sus *gabellotti*, matones humanos y ghouls, recorren Venecia en busca de criminales, enemigos de Narses, Lupinos y cualquier otra amenaza para el régimen.

Si llega a Ignazio cualquier rumor sobre ghouls sin lengua y jarras misteriosas, se hará cargo de inmediato, exigiendo a los PJs que le entreguen la jarra, le digan cuanto saben y olviden el asunto

(si está de buen humor). Ignazio es una amenaza constante, pero a su manera un leal servidor de la ciudad: la mejor forma de no tener problemas con él y con Narses es mantenerse en la sombra.

La Villa del Trueno

El palacio de Federigo di Monforte está en la zona más lujosa de la ciudad. Federigo no sólo es un rico aristócrata y un alquimista aficionado, sino un verdadero *magus* cuya pasión es acumular conocimientos y artefactos ocultistas. Gaetano Bertoldi trabajaba para él, buscando por los medios necesarios (comprando, robando o matando) libros, talismanes, pergaminos y ese tipo de cosas. El mago no esperaba su llegada, y no sabe nada del corazón de Kharis ni de la muerte de su empleado.

Federigo puede ser un enemigo o un aliado para el grupo, y el Narrador es libre para hacerle tan poderoso (o inexperto) como desee (por ello no incluimos sus características; usa las reglas de *Vampiro: Edad Oscura* o las de *Mage: The Sorcerers Crusade*). Su actitud hacia los PJs dependerá de cómo le aborden éstos: si se introducen en su palacio a hurtadillas creará que quieren matarle o robarle su colección, y es fácil que tengan problemas. Si el grupo cree que los asesinos de Bertoldi trabajaban para Federigo y se enfrentan a él o le atacan de alguna forma, sólo conseguirán agravar sus problemas: el mago usará su poder y su influencia en la Iglesia contra ellos. Lo mejor que pueden hacer es presentarse ante él y explicarle lo ocurrido; si le convencen de su buena voluntad, lo más probable es que les ayude. Por supuesto, pedirá que le entreguen el corazón de Kharis: esto puede causar problemas, sobre todo si el corazón ha empezado a corromper a los PJs.

Un intruso en el refugio

Mientras los PJs investigan, sus enemigos hacen lo mismo. Uno de los asesinos ghouls siguió al grupo hasta su refugio, y ha explicado a su ama quiénes son los vampiros que interfirieron en su misión.

Sekhmet es una Setita que se encuentra en una situación delicada. Bajo la falsa identidad de la Toreador doña Elvira de la Torre, se dedicaba a espiar en la corte de Castilla hasta que tuvo que huir para que el astuto Lasombra Monçada no descubriese su verdadera condición, pidiendo refugio a su rival veneciano Narses. Ahora es una prisionera del juego diplomático entre los dos *Magistri*, y su prestigio en el clan ha caído por los suelos. Si consigue recuperar el corazón

de Kharis, puede que su estrella vuelva a subir. Cuenta con la ayuda de Sancho, un Nosferatu sobre el que tiene un Juramento de Sangre, y una banda de ghouls fanáticamente leales.

El Nosferatu aprovechará la ausencia de los PJs para introducirse en el refugio y buscar el corazón de Kharis (si han sido tan tontos para dejarlo allí). Si no encuentra el corazón, se llevará algunos objetos personales (para que Sekhmet los use en sus sueños, ver más adelante), asesinará a alguno de sus criados (para asustar a los PJs) o raptará a alguien (como rehén).

Sueños

El corazón de Kharis envía sueños a los PJs en los que pone a prueba sus Virtudes, intentando socavarlas y hacerles caer bajo su influjo. Estos sueños proceden de las experiencias y recuerdos del malvado Setita. Al final de cada uno, el jugador deberá tirar por alguna virtud: si falla la tirada, perderá un punto de Via, despertando en medio de un frenesí (si fracasa, adquirirá además un trastorno). El Narrador puede describir los sueños que considera más adecuados para cada PJ. Aquí hay algunos ejemplos.

- Una orgía en la Roma imperial: el PJ se alimenta de una esclava adolescente. Tira Conciencia para no desangrarla por completo.

- Unos templarios bien armados están a punto de quemar vivas a unas ancianas a las que acusan de brujería. Tira Convicción para no salir en su defensa (y enfrentarse a una muerte segura).

- Una incursión vikinga contra una aldea costera: el PJ es uno de los atacantes, y un niño le hace frente con un inofensivo cuchillito. Tira Autocontrol para no hacerle pedazos.

Asesinos ghouls

Naturaleza/Conducta: Fanático

Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Carisma 1, Manipulación 0, Apariencia 1, Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3

Alerta 1, Atletismo 1, Esquivar 2, Pelea 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Sigilo 3, Tiro con Arco 3

Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1

Conciencia 0, Autocontrol 2, Coraje 4, Humanidad 3, Fuerza de Voluntad 5

Defecto: Mudo (sin lengua)

Armas: Espada corta (Dif. 5, daño Fuerza + 2), miniballesta (daño 1 + veneno)

Sekhmet/Elvira

Clan: Setita; **Generación:** 8

Naturaleza/Conducta: Tirana/Bizarra

Fuerza 1, Destreza 4, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 5, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4

Alerta 1, Atletismo 2, Empatía 4, Esquivar 3, Subterfugio 5, Armas Cuerpo a Cuerpo 2, Etiqueta 5, Herbolaria 5, Música 3, Sigilo 3, Academicismo 3, Investigación 4, Lingüística 4, Ocultismo 4, Política 4

Auspex 3, Celeridad 1, Dominación 2, Ofuscación 3, Presencia 4, Serpentin 5, Taumaturgia 4 (Don de Morfeo 4, Corrupción 3)

Criados 5, Recursos 4

Convicción 4, Instinto 3, Coraje 3, Camino de Tifón 7, Fuerza de Voluntad 8

- Un pozo de apesados en Tierra Santa: el PJ está hambriento. Tira Instinto para contenerse y no alimentarse con sangre infectada.

- El interior de una pirámide en Egipto: algo (quizá Lupinos, quizá otra cosa) persigue al PJ. Tira Coraje para no salir al soleado exterior presa del pánico.

Aparte de los sueños de Kharis, Sekhmet usará sus conocimientos del

El corazón de Kharis

Kharis es un Setita de 6ª generación cuyo corazón reposaba oculto en una guarida de El Cairo. Su poder y maldad son tan fuertes que incluso su corazón puede actuar hasta cierto punto por cuenta propia: tiene el poder de corromper a su poseedor al estilo Setita, adaptándose a él y prometiéndole lo que más desea (un aficionado al poder sentirá que el corazón es un talismán que le hará invencible, alguien sensible y bondadoso sentirá el impulso de protegerlo... etc.) para que nadie intente destruirlo. Los intentos de usar la Disciplina de Auspex sobre la jarra sólo servirán para intensificar estos sentimientos.

Por otra parte, sus poseedores tienen extraños sueños (procedentes de los recuerdos y fechorías de Kharis) que van minando sus Virtudes y su salud mental (ver más adelante).

El corazón está guardado en una jarra de barro que lo protege de la luz del sol. Si la jarra cae al suelo, se romperá casi con total seguridad. Si se pone al fuego, aguantará 1D10 asaltos antes de romperse por la acción de las llamas.

El símbolo es un jeroglífico egipcio, que alguien que conozca ese idioma podrá traducir como "Kharis".

Don de Morfeo (ver *El Sabbat: Guía del Jugador*) para enviar visiones oníricas a los PJs en las que aparece su góndola negra surcando las aguas del Gran Canal. Estas visiones transmiten paz y serenidad, en contraste con las terribles pesadillas provocadas por Kharis. Finalmente, la misma Sekhmet aparecerá en los sueños de los PJs, instándoles a hacerle una visita a bordo de su góndola.

La góndola negra

Si los PJs aceptan la invitación de Sekhmet, bastará con que esperen en el Gran Canal a medianoche: la enorme y lujosa góndola negra de la Setita se detendrá suavemente ante ellos, y Sancho (embozado) les invitará a subir a bordo.

Sekhmet intentará engatusarlos para que le entreguen el corazón de Kharis. El método concreto depende de lo que hayan averiguado y de su actitud: promesas de poder, mentiras descaradas, ofertas de todo tipo... etc. Si eso falla, recurrirá a las amenazas. No atacará directamente, puesto que quiere que le entreguen el corazón (y no habrán sido tan tontos como para llevarlo a la góndola). Si hay problemas, Sancho y los ghouls supervivientes están en la cubierta de remeros dispuestos a intervenir.

El desarrollo y resultado final de la entrevista con Sekhmet pueden variar en gran medida según las circunstancias.

pero en todo caso debería quedar claro para los jugadores que la jarra y su misterioso contenido son muy importantes.

Notas

Como verás, esta aventura no tiene un desarrollo lineal, sino que presenta una situación y varias líneas posibles de acontecimientos.

Puede que los PJs decidan quedarse con el corazón de Kharis, lo que les enfrentará con toda seguridad a Sekhmet y posiblemente a Federigo por una parte y a Narses por otra.

Si Sekhmet consigue hacerse con el corazón, tampoco se mostrará muy agradecida, y es probable que decida eliminar a los PJs para proteger su secreto, o al menos esclavizarlos.

Si los PJs entregan el corazón a Federigo, pueden contar con su gratitud y ayuda siempre que lo necesiten: el mago es un buen aliado, y puede convertirse en un gancho muy interesante para futuras partidas.

Si Sekhmet muere o se ve obligada a huir, puede que Sancho quede libre de su Juramento de Sangre y se convierta en amigo de los PJs... o quizá decida vengar a su regente.

Y no olvides las ramificaciones políticas: espías Setitas, magos, tejemanejes diplomáticos entre Narses y Monçada... puede ocurrir cualquier cosa.

David Alabort



Novedades

MD

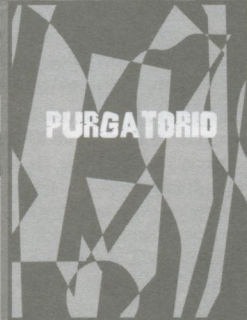
marzo - mayo



Guía del DJ

2.895 Ptas • 112 páginas • CP118
Promo: Marcapáginas.

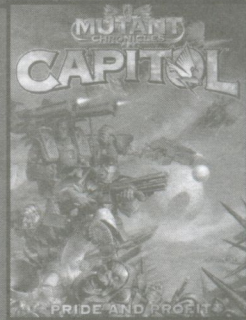
Consejos, ideas para nuevas e interesantes aventuras, nuevas reglas para añadir al libre básico e infinidad de material de referencia para los ya demasiado esforzados DJ. Si de verdad quieres sacarle partido a Cyberpunk has de leerlo.



Purgatorio

3.195 Ptas • 150 páginas • KT209
Promo: Marcapáginas

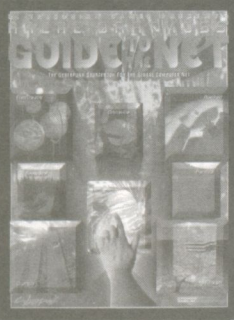
Gracias a este suplemento puedes ser uno de los pocos afortunados en descubrir lo que realmente se oculta detrás del velo de la muerte. Una guía con hechizos, reveladores secretos y otras ayudas que no deberías perderte.



Guía Capitol

2.250 • 80 páginas • MC306
Promo: Marcapáginas

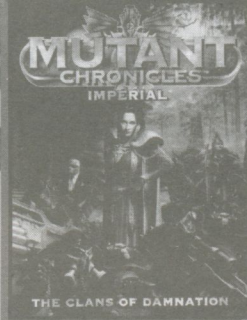
Otra de las guías de las poderosas casas del mundo de Mutant Chronicles. Esta vez le toca el turno a Capitol y en sus páginas se esconden los secretos que han hecho de esta facción un enjambre de valientes héroes.



Guía de la Red

2.895 Ptas • 152 páginas • CP115
Promo: Marcapáginas.

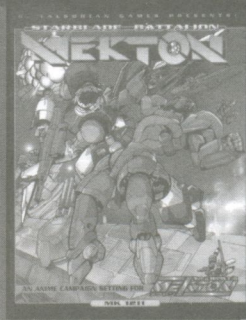
La red es un mundo aparte. Un mundo sin fronteras conocidas. Un mundo donde se puede hacer de todo, desde comprar helados hasta hacer el amor. En esta guía no te damos las claves para esto último pero sí te enseñamos otras cosas.



Guía Imperial

2.250 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.



Starblade Batallion

3.250 Ptas • 136 páginas • MZ005
Promo: Marcapáginas

Sólo la capacidad y valentía de algunos hombres y sus máquinas podrían para la catástrofe que se cieme sobre el planeta Tierra y todos sus habitantes. Métete en la piel de uno de esos héroes y participa en esta genial aventura.

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

Utiel: 92. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 389 58 98 • 389 76 35 Telex: (91) 388 91 40 perfidos • distriagen.es
Barcelona: 95 (9029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 distri • distriagen.es

La Leyenda de la 7ª Hermana

000T .XΛOΠΙΔVΣMPOATΛXU3NTX

M Ó D U L O

Esta es una aventura para AD&D, fácilmente adaptable a cualquiera de sus ambientaciones y a otros juegos fantástico-medievales. Como podréis comprobar es apta para un grupo de personajes de cualquier nivel. Disfrutad.

ACTO I

Escena I - Atgadere

Son los meses más fríos del año y los PJs están atravesando las montañas Westermark. Allí se encuentran con el joven druida semielfo Greber, que les recomienda descansar en el Anillo de Mebryg. Greber les habla de las Siete Hermanas, un círculo de siete monolitos mágicos que alejan del Anillo los fríos vientos del norte, incluso en el más crudo invierno. También les habla de la hospitalidad de los lugareños, ya que conocen las penurias de viajar por la montañas.

Sin embargo, la acogida que encuentran a los pies de la muralla de Atgadere no es tan cálida como esperaban. Unos miembros de la milicia interrogan a fondo a los "forasteros", siendo especialmente suspicaces con los elfos. Finalmente, un grupo de diez milicianos acompaña a los PJs "para que tengan una charla con el señor alcalde".

Los PJs son así escoltados hasta el interior de Atgadere. Esta villa de aproximadamente quinientos habitantes tiene todo el aspecto de ser un lugar de paso. Hay muchas posadas y fondas, pero no se ve ningún elfo por las calles. En este momento todos los ciudadanos se encuentran reunidos en la plaza del pueblo, alrededor de un escenario improvisado.

Sobre las tablas están predicando dos sacerdotes de la Orden de Hlaford. El más joven de los sacerdotes está clamando por una guerra santa contra que termine de una vez por todas con la osadía de los elfos, al tiempo que el más anciano asiente en silencio a las palabras del orador. Mientras, la multitud escucha con preocupación y los personajes elfos se encuentran con algunas miradas duras.

Escena II - Curiel y Ethere

Los milicianos conducen a los PJs a casa del alcalde, Ethere. Ethere es un hombre de unos ochenta años que aún conserva una mirada firme en sus ojos grises, y se adivina en su espíritu la fuerza que antaño tuvo su cuerpo. Ethere invita a todos los PJs a sentarse a su mesa y llama cariñosamente a su esposa, Curiel, una hermosa elfa de unos dieciséis años. Curiel llena las copas de todos y, tras unas palabras amables, se retira a una habitación contigua. Al cabo de unos instantes la elfa comienza a entonar una antigua balada mientras toca el arpa.

Resulta evidente que ambos están muy enamorados. Cuando Curiel finalmente se retira, Ethere suspira tristemente y dice a los personajes:

«He ahí el mayor error de mi vida. Desposé a Curiel cuando ambos éramos jóvenes, pero los años han pasado más lentamente por ella que por mí y ahora se ha encontrado atada a un débil viejo... Pero basta ya de hablar de mí. ¿Qué os trae a Atgadere?»

Es posible que Ethere comente que su unión con Curiel ha sido bendecida con un hijo, el ahora druida Greber de Mebryg, que anda errante por todo el valle. También podría dejar caer algo sobre la envidia que ha despertado su bella esposa entre algunos vecinos.

Si los PJs desean hablar con Curiel, Ethere no tendrá inconveniente alguno. Se muestra reservada al principio, pero si los PJs la tratan con respeto se unirá a la conversación. Sin embargo, si los

PJs se muestran indiscretos la elfa simplemente les ignorará y continuará tocando el arpa, esta vez sin cantar.

Tarde o temprano, Ethere saca el tema de las Siete Hermanas. Les cuenta a los PJs que hace dos días una de las piedras desapareció. Nadie sabe si ha sido robada o si simplemente se ha desvanecido en el aire. En cualquier caso, es un presagio de que una terrible desgracia se cierne sobre el Anillo. Ayer llegaron dos miembros de la Orden de Hlaford, que consideran a los elfos culpables del robo, y están llamando a la guerra contra ellos. También han dado aviso al monasterio de la Orden para traer desde allí un cargamento de armas. Los de Halford tienen intención de atacar a los elfos y recobrar la piedra. Los clérigos han enardecido al pueblo con sus palabras y



están dispuestos a llegar hasta los salones de la reina elfa para pedirle explicaciones.

Escena III - Los héroes dan un paso al frente

Se acercan tiempos difíciles para Ethern y Curiel. Atrapados en medio de una guerra entre elfos y humanos, están condenados a la separación o a la muerte. A ninguno de ellos le gusta pedir ayuda, pero si los PJs no se ofrecen el miembro del matrimonio con el que tengan mayor confianza hará de tripas corazón y les suplicará que busquen la piedra perdida, la Séptima Hermana.

Interludio Las Siete Hermanas

En algún punto de la historia, los PJs visitarán las Siete Hermanas. El círculo de siete menhires (ahora seis) se encuentra en el mismo centro del Anillo de Mebryg, marcando la frontera entre las tierras de Atgadere y el reino élfico de Mithian. Cada piedra es un bloque irregular de unos seis metros de altura y uno y medio de ancho, labrado con intrincados moti-

vos en espiral. Si algún clérigo lanza un hechizo de "Detectar Magia" descubrirá que las piedras desprenden una poderosa magia de la esfera del Clima. Curiosamente, si lo intenta un hechicero no hallará nada: la magia de las piedras es muy anterior a la de los mortales.

Al examinar el agujero donde debería estar cimentada la Séptima Hermana, descubrirán que unos matorrales han sido colocados apresuradamente allí. Tras retirarlos, hallarán un pasadizo bajo las Hermanas.

ACTO II

Escena I - Hacia el norte en la oscuridad

El túnel tiene dos metros de ancho y uno cincuenta de alto. A intervalos regulares unas vigas de madera sostienen el techo. Cualquiera que saque una tirada de Rastrear descubrirá que un gran peso (tal vez el de la piedra) ha sido arrastrado por el túnel.

El pasadizo se dirige en línea recta hacia el norte, adentrándose diez millas en el bosque de Mithian. Si los PJs muestran este túnel a los lugareños de Atgadere, los clérigos lo señalarán como la prueba de que han sido los

elfos los que han robado la Hermana, ya que el pasadizo se adentra en su reino. Lo mejor será que los propios PJs investiguen dónde lleva el túnel. Caminar de pie en el túnel es una tortura para la espalda de cualquiera que tenga altura humana o mayor, así que estos personajes tendrán que caminar a cuatro patas.

mayor, así que estos personajes tendrán que caminar a cuatro patas.

Escena II - La luz al final del túnel

El túnel desemboca en una habitación más ancha en cuyo mismo centro se encuentra la Séptima Hermana, manteniendo el techo bajo sus hombros como si fuera una columna. Entre ellos y la piedra aparecen, uno a uno, ocho enanos con picos y palas.

En las montañas Westermarck hay un dicho muy respetado que reza así: "Nunca te metas entre un enano y su filón".

Escena III - Daditos, daditos...

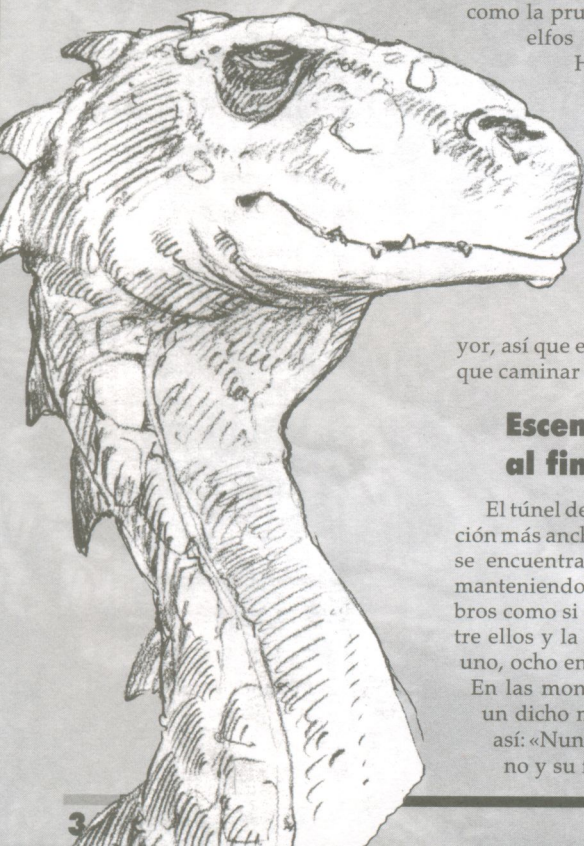
Los enanos en cuestión son los Entibadores de Falckenhagen, un venerable enano tan duro como el hierro que extrae de las montañas. Entre sus vicios está el blasfemar como un condenado y jugar a los dados. De hecho, así fue como consiguió el mapa de este filón de hierro.

Presumiblemente, los PJs no estarán en condiciones de entablar combate con el grupo de enanos, así que tendrán que hacer un trato con ellos. Si alguien sabe hablar enano todo será más fácil. Tras un par de pintas de cerveza les contarán que han descubierto un buen filón aquí abajo, pero que había una grieta "muy fea" en la bóveda y que la piedra encajaba perfectamente. Si los PJs insisten en devolver la piedra a su lugar, Falckenhagen propondrá una solución muy simple: jugar por la piedra.

El problema es ver si los PJs tienen algo de valor para apostar con el viejo enano. El único amor de Falckenhagen es la minería (aparte de los dados) y sea lo que sea lo que los PJs apuesten por la piedra, tiene que ser valioso para la mina. Falckenhagen valora más un pico +1 que una Vara de los Magos, por poner un ejemplo. No obstante, un PJ enano siempre puede apostar su barba. Si la pierde, los Entibadores se la afeitarán alegremente y durante meses será objeto de las burlas de sus congéneres. Pero nadie dijo que esto fuera fácil.

Finalmente, Falckenhagen se juega la piedra a la tirada más alta en dos dados de seis. Ruedan los dados, chocando uno contra otro... y o los PJs se convierten en los dueños de la piedra o el enano del grupo será afeitado rápidamente.

Tanto si ganan como si pierden, los Entibadores advierten de nuevo a los PJs que la grieta es "fea, pero que muy fea", y que el techo se derrumbará sobre sus propias cabezas nada más retirar la piedra. De todas maneras, los enanos dicen que no creen que vayan a permanecer mucho tiempo en la mina, ya que desde arriba se oyen, cada vez más cerca, cánticos élficos. Falckenhagen sugiere a los PJs que vayan a decirles a los elfos "que se muden del palacio y que se vayan con la música a otra parte, que así no hay quien excave contento".



ACTO III

Escena I - Las fronteras de Mithian

Cuando los PJs abandonen a Falckenhagen y a sus Entibadores, lo más probable es que se adentren en el Bosque Mithian. Sin que ellos lo sepan, son observados en todo momento por los Centinelas, que sólo se presentan ante ellos cuando comprueban que los PJs no son parte de una avanzada.

Si los PJs consiguen demostrar a los Centinelas que no tienen malas intenciones, serán acompañados a Helbithrimi, donde la Reina Palansëa tiene su corte. En caso contrario se les dará a elegir entre abandonar el bosque o morir. Si los PJs entablan combate con los Centinelas al menos dos elfos correrán a buscar ayuda, mientras los demás defienden la retirada de sus compañeros, con su vida si es preciso.

Escena II Helbithrimi

Al llegar a la Corte de la Reina la legendaria Helbithrimi abrirá sus maravillas ante ellos: el palacio es un bosque de abetos blancos, cuyas ramas y hojas forman las estancias como un fino encaje. En un lugar de tanta belleza sólo le está permitida la entrada a aquéllos que son capaces de traer algo hermoso, como una canción, un baile o una poesía. Sólo si los PJs son capaces de cumplir este pequeño requisito les será concedida una audiencia con la soberana.

Deseemos buena suerte a los PJs mientras intentan convencer a la Reina Palansëa de que los humanos de Atgadere no han robado la piedra, de que su palacio está asentado sobre una grieta a punto de abrirse y de que lo único que se interpone entre Helbithrimi y un montón de ruinas es un puñado de enanos y la Séptima Hermana.

ACTO IV

Escena I - Mebryg en la encrucijada

Tal vez los PJs deseen unirse a la «guerra santa» de Hlaford o defender Helbithrimi hasta el final. La decisión es suya, pero hay formas de evitar este trágico desenlace.

Por ejemplo, es posible detener el cargamento de armas o expulsar a los clérigos de Atgadere. Esto por lo menos retrasará la guerra. Otra buena idea sería encontrar a Greber y pedirle que haga de mediador. Al formar parte de las dos culturas y ser neutral auténtico, es la persona ideal para ello.

En cuanto a la grieta bajo Helbithrimi, ni los enanos ni los elfos son capaces de cerrarla por separado. Sólo si los PJs consiguen que ambas razas trabajen juntas (una hazaña por sí sola) serán capaces de retirar la Séptima Hermana sin que la mina y el palacio se derrumben.

Otra solución imaginativa sería bajar a las otras Seis Hermanas a la mina de Falckenhagen. Así las Siete Hermanas estarían juntas de nuevo y Helbithrimi se salvaría. Cualquier solución es válida si evita el derramamiento de sangre.

Escena II La Batalla de Mithian

Si no se encuentra una solución pacífica, al cabo de tres días llegará al pueblo el cargamento de armas de los clérigos de Hlaford. Doscientos cincuenta soldados de Atgadere atacarán Mithian. Allí se enfrentarán a cincuenta elfos que serán derrotados, pero no sin haber causado antes graves pérdidas a los humanos. El ejército avanzará entonces hacia Helbithrimi, donde los últimos elfos serán pasados a cuchillo y el palacio será incendiado.

Las Siete Hermanas permanecerán separadas, y cada invierno será más frío que el anterior. Al cabo de diez años, el Anillo se convertirá en un páramo tan helado como las montañas que lo rodean.

Escena III - Final

Esta aventura debe ser un “todo o nada”. Si los PJs impiden la guerra en Mithian deberán ganar un nivel. Si no es así, no deben llevarse ninguna recompensa del Anillo de Mebryg.

Para Noemí,

*por Esteban García de la Cruz (Agis)
agis@lpa.servicom.es*



Advanced Dungeons & Dragons



SHADOWRUN BATTLETECH



TODO EL FONDO EDITORIAL DE ZINCO

DISTRIMAGEN

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

Apocalipsis

13:1

οοοιτ αλοη τονυποοτλκμζη

M Ó D U L O

Son las noches más oscuras del alma las que siguen a los días en que la razón se ciega. Muestra de esto es la facilidad con las que unas palabras necias, pronunciadas en mala hora, encuentran terreno abonado en el que asentar sus raíces en los oídos de unos pocos inconscientes o desalentados, y de como a partir de ese momento se propagan como las ondas producidas por la caída de una hoja sobre las aguas de un estanque a toda una comunidad. Esta es la historia de como el hombre se vuelve loco en congregación y regresa a la razón en soledad. Y de como se vuelve loco por causas peores. Esta es la historia de un linchamiento. Y de otros sucesos peores.

Introducción

El esplendor de los primeros años 20 pasó de largo por el pueblo costero de Yokelville, Lousiana, sin ni siquiera detenerse. Sus campos, que hacía tres años anteriores clamaban por un agua que no caía del cielo, en la que fue una aciaga sequía, fueron azotados al comienzo de la primavera por el paso del huracán Tilman y se vieron anegados durante un mes por las aguas que el meteoro arrastró.

No acabaron aquí las desdichas de los locales; sin haberse terminado de secar las tierras, las pocas plantaciones de algodón que consiguieron salir adelante (junto con la pesca de marisco y cefalópodos, el único medio de subsistencia local), se perdieron por la aparición de un hongo que acabó a la vez con las pocas plantas indemnes y con las esperanzas de los desgraciados de Yokelville. Muchos optaron por marcharse al norte en busca de mejor suerte, huyendo de una tierra maldita. Y aquellos que no pudieron hacerlo, sumidos en la desesperanza y la pobreza, aún tratan de encontrar un método para escapar.

Los crudos hechos

Uno de los investigadores recibe en su casa una carta de la tía Emelina, octogenaria habitante de Yokelville, solicitando su ayuda para salir del pueblo. Brevemente le hace saber su deseo, que casi parece una necesidad, de marcharse de allí. La anciana no tiene teléfono.

Cuando los investigadores aparecen en el pueblo, divisarán un lugar atrasado y casi fantasmal. Las casas tienen las ventanas entabladas, con múltiples desperfectos originados por el huracán. Muchas de estas viviendas han sido evacuadas por sus dueños. Sus jar-

dines son selvas donde las plantas campan por sus respetos, y en donde algún perrillo famélico intenta encontrar algo que comer. Lejos quedan ya aquellos días de esplendor del viejo Sur, de plantaciones inmensas de algodón, de esclavos y mansiones de estilo colonial.

Un pueblo que antaño fue próspero, hoy yace en la miseria. El pueblo en sí queda rodeado por unos pantanos intransitables donde incluso podrían morir caimanes o serpientes, con lo que el viaje allí es un dudoso placer, amén de una maniobra aventurada. En cualquier caso, la única carretera que comunica al pueblo con la civilización ha sido despejada de vegetación (que no de barro) y es factible viajar por ella con cierta seguridad. De hecho, lo único reseñable, hecho que el Guardián deberá mencionar de pasada, es que se cruzan con un carro tirado por un caballo, en el que van un viejo y un joven sentados en el estribo.

Primeros pasos

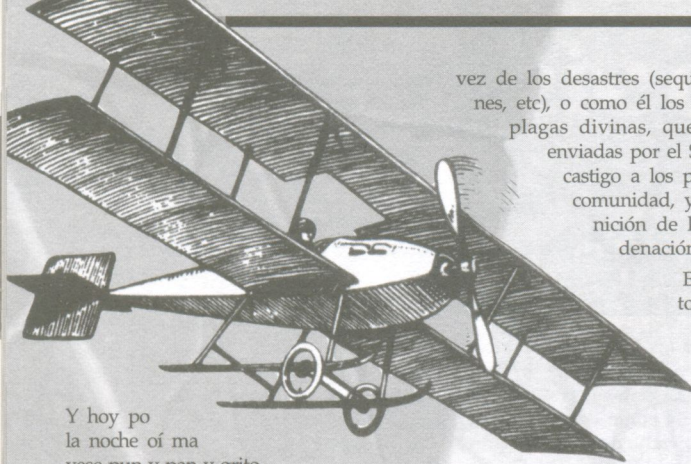
La anciana recibe a los investigadores en su casa y les ofrece una copiosa merienda servida por una sirvienta negra, Mammy Mae. Comienza en seguida su relato. «Ya no soporto esto más, y necesito que me llevéis a Nueva Orleans, a casa de la tía Jetty (su hermana). Este lugar ya no es el que fue. Ya no me queda nadie conocido. Y yo ya estoy muy mayor para seguir aquí. Todo se ha perdido, las casas, las cosechas. Todo. Antes esto era un lugar próspero, con su puerto, sus campos y sus riquezas.

Todo el pueblo olía a jazmines y a hortensias (...) Ah, ya me acuerdo a donde iba. La sequía, las ventoleras y las plagas han acabado con todo. Los que no se arruinaron o murieron, se han marchado. Ya no queda nadie. Y los pocos

que aún siguen, van a peor. La semana pasada cerró el Sr. Lamond su tienda, la última que quedaba en el pueblo. No tenemos predicador ni médico. El sheriff murió y no han enviado a otro. Si me quedara, sé que moriría pronto. Ya no tengo más que a Mammy que me cuide, y a ella ya le falla la vista. Los que están en el pueblo, cada vez están más locos. Si no me creéis, que os cuente Mammy lo que pasó ayer por la mañana».

Mammy Mae se santigua tres veces, besa un mojo (un talimán o amuleto de la magia animista afroamericana) y cuenta lo que sigue: «Etaba yo con mi hermana Molly Sue en la plasa, cuando apareció un vieho en un carro, si señó. Tocaba una campana y gritaba como e demonio que e fin de mundo venía poque semo uno pecadore, y diho que el Señó con su epada de fuego iba a vení a llevano al infieno, Señó. Y habló de que la cosecha y lo barco se habían perdió por nuetro pecado. Que eran la plaga que dise el Buen Libro que han venío. Y que el demonio vive aquí. Ay Señó. Ay Señó. Yo masuté y no ví más ná, que me fui coriendo... Y aluego oí grito y ecopetaso y pedí al Señó que se apiadara de mí y que no me llevara.





Y hoy po
la noche ó ma
vese pun y pan y grito
y creí que era el Agamenón (se refiere al
Armagedón) que sa bía desatao... Y
aluego más ná, hata orita. Ay Señor. Yo
me quiero í daquí. Algo malo pasa». Ninguna de las dos tiene más informa-
ción que ofrecer.

De qué va esto

Basicamente, lo sucedido es lo si-
guiente. Apareció en la plaza un predi-
cador, «El dulce profeta» Bush, supues-
tamente para ofrecer su consuelo espiri-
tual. Cuando suficientes personas se
hubieron congregado en torno a él, co-
menzó a arengarles con unas dotes ara-
torias ejemplares, llenando los corazones
de miedo. Citó sin parar a la Biblia,
en concreto los libros de La Sabiduría, de
Daniel, de Mateo, y sobre todo el Apoca-
lipsis, en constante relación con la con-
denación de los impíos al fuego eterno, y
al próximo día del Juicio. Habló a su

vez de los desastres (sequía, inundacio-
nes, etc), o como él los denominó, las
plagas divinas, que habían sido
enviadas por el Señor, en justo
castigo a los pecados de esa
comunidad, y como admo-
nición de la segura con-
denación de todos.

En ese momen-
to, un inválido
que llevaba
muletas
fue toca-
do por el
profeta, y
por ensal-
mo, recobró
las facultades

de andar. Los cincuenta presentes
(practicamente todos los habitantes del
pueblo) estallaron en un éxtasis místico.
No faltaron aquellos que en pánico, se
arrojaron a sus pies, con los ojos lloros-
os, para suplicarle ayuda para salvarse.
Afloraron en las manos de los pobres
infelices los pocos dineros que les que-
daban, que Bush recogió presto, reparti-
endo después bendiciones y promesas
de segura salvación de las llamas del
averno. Acabado esto, prosiguió con el
número. Citó unos versículos del Apo-
calipsis, referentes a la Bestia. «Vi cómo
salía del mar una bestia, que tenía diez
cuernos y siete cabezas, y sobre los cuer-
nos diez diademas, y sobre las cabezas
nombres de blasfemia. Era la bestia que
yo vi semejante a una pantera, y sus pies
eran de oso, y su boca como la boca de
un león...».

Aquí se vió interrumpido por una
joven negra que casi histérica, decía ha-
ber visto a la bestia. Todo el mundo la
observó, llenos de pavor. Se refería a
una vaca que nació en la localidad, hace
un par de semanas, poseedora de unas
extrañas deformidades. El animal nació
con dos cabezas, con un único cuerno
central en cada una, y con cinco patas.
Falleció a los dos días de nacer. Las
gentes que allí estaban comenzaron a
discutir. Unos decían que era una señal
divina. Otros que una señal del demo-
nio. Y Bush exclamó: «¡Es el fruto de
coyunda carnal con el diablo!».

Unas palabras llevaron a otras, y la
muchedumbre enfervorizada llegó a de-
cir que el dueño, Zebulón Smith, era el
mismo diablo. «¡Sí. Nunca ha ido a la
iglesia!». «He oído cosas raras cerca de
su casa!». Se escucharon otras similares
conjeturas relativas al supuesto diabo-
lismo de Smith, todas falsas. Pero el
calor de los ánimos se avivó de tal ma-
nera que todos los presentes se consti-
tuyeron en un comité de linchamiento,
para así, como buenos cristianos, librarse
del demonio y procurarse méritos para
la salvación eterna.

Aparecieron antorchas, escopetas,
y con celeridad se encaminaron a la
casa de Smith para ajusticiarle por to-
dos los sufrimientos padecidos por el
pueblo. Bush no fue con ellos, sino que
se escabulló hacia su carro, estaciona-
do en un callejón trasero. Por cierto,
que nadie conocía al chico inválido que
fue curado.

ADVERTISEMENT

Stenographers' Note Books
Good quality note books.
Shipping weight, for 12, 4 lbs.
3K12281-Plain ruling,
pencil, 60 leaves, 45c
12 for.....88c

Onion Skin Second Sheets
A high grade light weight white sheet,
specially designed for making carbon
copies. Shipping weight, 3 pounds.
3K9984-Size, 8 1/2 x 11 inches.
Package of 500 sheets.....79c

Manila Second Sheets
A good grade of yellow Manila for
carbon copies and scratch paper. Shipping
weight, 3 pounds.
3K9985-Size, 8 1/2 x 11 inches.
Package of 500 sheets.....45c

Very Fine Quality Carbon Paper
For typewriter work. Makes clear cut im-
pressions. Will not blur or smear. State else
wanted. Shipping weight, 25 sheets, 6 ounces.
100 sheets, 1 1/2 pounds.
Black, Size, 8 1/2 x 11 inches.
Black, Size, 8 1/2 x 13 inches.
3K9978-Per roll of 25 sheets.....25c
3K9979-Box of 100 sheets.....88c

Metal Valuable Paper or Bond
Box
A place to
put valuable
papers. Made
of heavy gauge
sheet metal, is
lacquered in
black with gilt
marking, with
lock and keys. Size, 11 1/2 x 5 1/2 x 3 inches.
Shipping weight, 2 pounds.
3K17505.....98c

Typewriter Supplies

Typewriter Ribbons
A first class ribbon.
Colors: Black, black
and red, purple, blue,
State color wanted.
3K9800-Harris,
1/4-inch. (Not in two
colors)
3K9801-Corona,
1/4-inch
3K9802-Under-
wood, 1/4-inch
3K9803-Oliver,
1/4-inch. (Not in two
colors)
3K9804-Oliver, 1/4-inch
3K9805-Remington, 1/4-inch
3K9806-C. Smith, 1/4-inch
3K9807-Royal, 1/4-inch
3K9808-(Shpg. wt., each, 4 oz.).....39c
Per dozen, any of the above ribbons. Ship-
ping weight, 3 1/2 pounds.....34.49

Heavy Duty Ribbon, 88c
We recommend this supreme ribbon for all
general purposes where the typewriter is in
continued daily use. Can furnish for same
machines and in same colors as listed above.
State machine and color. Shpg. wt., 4 oz.
3K9808.....88c

Economy
Typewriter Tablet
A very handy tablet for
home or office. Contains
100 sheets of good quality
white bond paper. Size,
8 1/2 x 11 inches. Shipping
weight of three, 2 pounds.
3K12698.....69c

Clieo-New
Liquid Paste
A nearly white liquid paste,
always ready for use; requires
no water, does not dry up, 5
or 10¢ jar, equipped with air-
tight cover and adjustable brush.
A good economical paste. Ship-
ping weight, 7 ounces.
3K3303.....32c

For Photo Paste and Mucilage see page 88!
Cartier's Glue Pencil
For mending almost anything, wood, cloth,
paper, china, and so on. Shipping weight, 4
ounces.
3K3302.....19c

Riverside Typewriter Papers

"Typewriter Papers With a Reputation"
Excellent quality white bond paper for personal or
business use. These papers are manufactured espe-
cially for typewriter use, but the smooth, hard surface
is suitable for all kinds of writing.
"DORADO BOND"
A Very Good Quality of White Bond Paper
3K9700-Size, 8 1/2 x 11 inches.....\$0.85
500 sheets.....\$1.15
Shipping weight, per box, 4 1/2 pounds.
3K9701-Size, 8 1/2 x 13 inches.....\$0.87
500 sheets.....\$1.15
Shipping weight, 6 pounds.
3K9702-Size, 8 1/2 x 11 inches.....\$1.08
500 sheets.....\$1.32
Shipping weight, 7 pounds.
"CHARA BOND"
A Fine Quality of White Woven Bond Paper
3K9983-Size, 8 1/2 x 11 inches.....\$1.65
500 sheets.....\$2.00
Shipping weight, 4 1/2 pounds.
3K9984-Size, 8 1/2 x 13 inches.....\$1.70
500 sheets.....\$2.10
Shipping weight, 6 pounds.
3K9985-Size, 8 1/2 x 11 inches.....\$2.10
500 sheets.....\$2.70
Shipping weight, 7 pounds.
3K9986-Size, 8 1/2 x 13 inches.....\$2.10
500 sheets.....\$2.70
Shipping weight, 7 pounds.
ENVELOPES
3K9980-To match "Dorado Bond" 3K9703. Box of 500 envelopes.
Shipping weight, 5 pounds.....\$1.40
3K9981-To match "Dorado Bond" 3K9705. Box of 500 envelopes.
Shipping weight, 6 pounds.....\$1.75
3K9982-To match "Chara Bond" 3K9706. Box of 500 envelopes.
Shipping weight, 5 pounds.....\$1.90
3K9983-To match "Chara Bond" 3K9707. Box of 500 envelopes.
Shipping weight, 6 pounds.....\$2.20
Typewriter cabinet containing 100 sheets
of the well known Hammermill paper, size
7 1/2 x 11 inches, and 72 envelopes to match,
size 7 1/2 x 4 inches. Put up in a cabinet which
makes it very convenient and economical
for desk or table. Can be removed
empty. Shipping weight, 3 pounds.
3K24413-Typewriter
Cabinet.....\$1.79

La historia avanza

De estos datos, los investigadores tendrán noticia cuando interroguen a los ciudadanos del pueblo, mediante el uso de las habilidades que mejor parezcan al Guardián. No toda esta información será entregada, y la que sí lo sea, que esté distorsionada según los diferentes testimonios ofrecidos por cada persona. En Nueva Orleans, unas tiradas apropiadas en la sede del periódico podrían resultar en la aparición de unos artículos que mencionan las calamidades de Yokelville. También habrá uno que hable del nacimiento de la vaca. En el sótano de la tía Emelina hay también unos periódicos viejos que algo pueden contener, si son encontrados.

Con respecto al predicador, esto es lo que hizo. Junto a su ayudante, el inválido facultativo, y otro que permaneció oculto, se marcharon del pueblo. El ausente birló de las casas lo que pudo mientras que el reverendo sermonaba y desvalijaba con sus palabras y sus dotes de santo milagrero. Pero ante la perspectiva de que el pueblo en masa se marchó a las afueras a impartir su justicia, vieron el cielo abierto para ellos y se dedicaron a robar cuanto les cupo en el carro. Se llevaron incluso un gorrino y dos gallos.

Tuvieron tiempo de matar una gallina en la plaza para comérsela, de la que no tuvieron reparo de dejar tripas, plumas y unos cuantos restos sanguinolientos. Contentos y con los estómagos repletos, se marcharon con la intención de repetir el show en otro pueblo de la región. Estos fueron, precisamente con quienes se cruzaron los PJs en la carretera. Hay que decir que a la entrada los del pueblo únicamente advirtieron al predicador, porque los otros dos se ocultaban dentro de la carreta. La tía Emelina no fue robada. Ni siquiera se enteró de lo que pasaba.

El misterio continúa

Dado que nadie acude al pueblo desde hace unos días, las huellas de la carreta pueden ser aún reconocidas en el suelo embarrado por su inmenso peso. En el futuro, podrán ir a otro pueblo o tener un encuentro con un caimán hambriento en el camino a la carretera general. Si son encontrados, aparecerán con ellos todo lo robado del pueblo.

La turba pueblerina acudió posteriormente a la casa de Smith, cerca de la playa, no encontrándole allí. Éste oyó la arenga en la plaza, pero permaneció oculto, porque oyó que le nombraban y porque vio que se ponía el asunto peligroso. Se escondió en una casa abandonada, y allí ha permanecido todo el tiempo, oculto,

hasta que decida huir, o pedir ayuda a los investigadores para que no le linchen. Los del pueblo, entre tanto, le dieron fuego al escaso patrimonio de Smith. De la casa en llamas salieron huyendo cuatro figuras.

Tres se perdieron entre la maleza, y no fueron encontrados sus rastros. Pero una de ellas, una figura grotesca, «medio rana, medio demonio, medio hombre», según las palabras de un viejo pescador analfabeto, sí fue vista por unos momentos. Retornaron creyendo que Smith se había desvanecido usando sus artes diabólicas. Al volver a la población, vieron los restos de la gallina en el suelo de la plaza y dedujeron que andaba suelto y se había dado un festín de sangre. Y al regresar a sus casas, ya del todo convencidos de que Smith era el mismo demonio, el pánico se acrecentó, dado que descubrieron que habían sido robados.

No sospecharon ni por medio instante del predicador, que tan impresionados los dejó con sus palabras, sino de nuevo de Smith. Los hombres están al borde de la locura, y sus dedos nerviosos, prestos a los gatillos, en disposición de disparar a lo primero que se asemejara a Smith o a un hombre demonio, como los que habían visto surgir de la casa quemada.

Smith tenía en el sótano de su casa, sin que él tuviera conocimiento de ello, eran cuatro Profundos. Estos aprovecharon las inundaciones para inadvertidamente introducirse dentro del pueblo, en su búsqueda de una estatuilla de jade, que curiosamente, es poseída por la tía Emelina. Es una talla de unos 15 cms. de alto, que muestra al gran Cthulhu emergiendo de las aguas. Dicha estatua tiene para ellos importancia, puesto que confiere al poseedor 3 puntos más de magia al día, y un punto de POD, siempre que el poseedor la lleve consigo más de 8 horas.

Dichos incrementos desaparecen si se está alejado de la estatua más de 12 horas. Dejando de lado estos beneficios, la estatuilla emite un aura que atrae a los Profundos hacia ella, en un radio de 15 metros. Los servidores de Cthulhu, buscan desde hace un par de semanas y por las noches la estatua; será solamente una cuestión de tiempo que la estatua acabe en sus manos. La estatua puede ser encontrada por los investigadores cuando estén recogiendo los enseres de la tía Emelina para la mudanza, o bien puede no ser hallada. La

tía Emelina cree recordar que la estatua la compró en un mercadillo hace muchos años, pero no lo recuerda con exactitud.

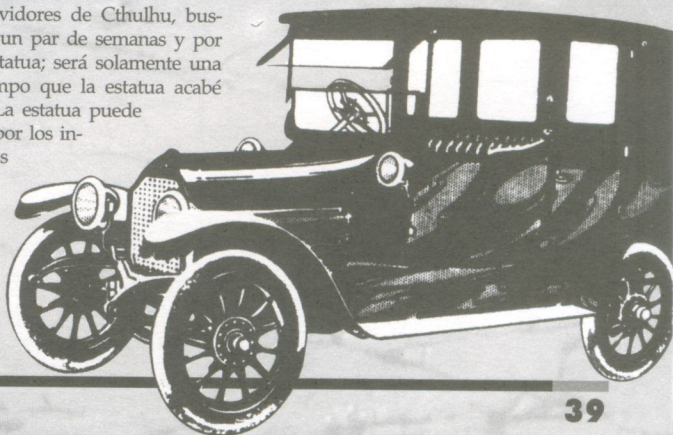
Al llegar la noche, los habitantes del pueblo, atemorizados, montaron guardia. Los cuatro profundos, mientras, siguieron tras la estatua. Uno de los Profundos volvió a ser divisado. Se produjo el tiroteo y el griterío que narró Mammy Mae, pero no ocurrió nada más durante la noche. La estatua no fue encontrada.

Si se produce una búsqueda en la casa quemada de Smith, no se encontrará nada interesante ni de valor. Aunque se puede amenizar como se quiera la entrada, mediante el uso de las tiradas preceptivas. Únicamente en el sótano se encontrarán restos evidentes y gelatinosos de la estancia de los Profundos allí. Sin embargo, toda la zona es vigilada por unas patrullas armadas, con lo que si deciden entrar, tendrán que hacerlo con sigilo. De hecho, si se conversa con algún habitante, en otro momento, alguno recordará haber encontrado una gelatina rara y restos de algas dentro de su casa y de su jardín como hace una semana. Pero otros dicen haber olido azufre en algún momento. Sea como sea, los Profundos han decidido usar como escondrijo otra casa abandonada en el pueblo, de modo que por allí no volverán. Aunque ya se han visto huellas sospechosas en el barro...

Desenlace

La aventura concluirá en el momento que los investigadores se lleven la estatua del pueblo, o que los Profundos la recuperen. Si la estatua acaba en manos de los investigadores, cada uno de ellos se habrá ganado 1d6+1 de COR. Si además liberan a Smith y evitan que sea linchado, la recompensa será de 1d4. Si detienen o hacen que sea detenido al predicador y su cuadrilla, recibirán 1d3 más una recompensa a dividir de 200 \$.

Juan Martínez Retuerto

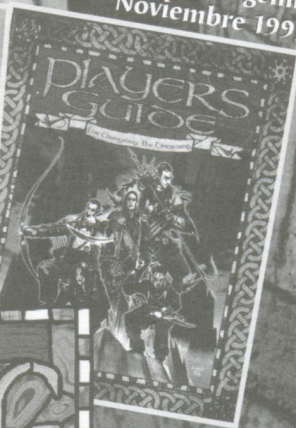


Libro de los
Sueños Perdidos
Febrero 1999

La Gente
de Otoño
Mayo 1999

Libro de Linaje
Sluagh
Septiembre 1999

Guía del Jugador
de Changeling
Noviembre 1999



CHANGELING

El Ensueño



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.



Brainchild Street

ΟΟΟΤ ΧΛΟΠΙΔΝΩΜΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Brainchild Street (el Barrio de los Engendros) es una aventura de *Mutant Chronicles* para un grupo de personajes sin mucha experiencia. A ser posible debería haber entre ellos un Bauhaus, y no importa mucho si se deja caer también alguno de Cybertronic.

En algún lugar de la Luna, bastante alejado de la Catedral, se encuentra el barrio de Woodcutter, en el que la mayor parte de la población pertenece a Bauhaus, o al menos está relacionada con dicha corporación.

Desde hace algunas semanas se vienen dando casos de seres deformes que rondan por el barrio. Aquí es donde entran los personajes, ya que el Cártel quiere mantener tranquila la Luna. Bauhaus ya debe haber oído rumores de los rondadores deformes, y su método de actuación habitual consiste en mandar a los Controles de Calidad para inspeccionar el terreno.

Los PJs han tenido bastante suerte, porque como en estos momentos no hay en la Luna ninguno de estos equipos disponibles, Bauhaus deberá enviarlos desde Venus. El Cártel pedirá a los personajes que con la mayor rapidez y eficacia averigüen de dónde demonios salen los deformes y que intenten detener su origen. A cambio prometerá una gratificación a los personajes si logran llevar a buen término esta misión antes de que los Controles de Calidad de Bauhaus aterricen en la Luna.

La caótica llegada

Cuando los personajes lleguen al barrio verán una escena que se repite bastante en el vecindario de un tiempo a esta parte: podrán comprobar que algunos seres deformes van rondando por las calles, pero entonces aparecerá una camioneta de estilo ranchera con placas de blindaje adicional y un logotipo de Bauhaus.

El vehículo se detendrá delante de alguna de estas criaturas. Encima, de pie, van dos hombres con chalecos antibalas de la misma corporación y gorras de béisbol. Cualquiera que sepa

algo de Bauhaus podrá deducir que se trata de ciudadanos corporativos normales y corrientes, que desempeñan el papel de vigilantes del barrio. Estos dos individuos van armados con un fusil Mephisto de francotirador y con un Panzerknacker, respectivamente. Su misión es eliminar a tiros a los deformes y meter después los cadáveres en la ranchera. Cuando concluyan su trabajo en la zona y se marchen, la camioneta pasará junto a los personajes y se detendrá por unos momentos. El conductor bajará la ventanilla y se dirigirá a ellos:

“Vosotros no sois de por aquí, ¿verdad?. Bien, pues tened mucho cuidado con los deformes. Adiós. Por cierto, somos la patrulla Antimutante, y si necesitáis algo podéis encontrarlos en el puesto de Heidelberg”.

Investigando un poco

Ahora los personajes pueden hacer algunas pesquisas por el barrio. Si preguntan un poco a los vecinos podrán obtener sin demasiadas dificultades información sobre gente que podría saber algo al respecto:

- Mathew Lineker, que fue el primero que avistó a uno de los rondadores deformes.
- La patrulla Antimutante, a la que los personajes acaban de conocer.
- Jason Divero, un directivo de la industria Bauhaus que hay en el barrio, y que actualmente se encuentra en paradero desconocido.

Ahora los personajes pueden encaminar sus

Mutant Chronicles

pasos hacia dos lugares: la casa de Mathew Lineker o el puesto de comida rápida de Heidelberg. Si van a casa de Mathew, una vecina les dirá que éste se encuentra en el puesto de Heidelberg, que es donde se reúne toda la gente del barrio para hablar de los misteriosos rondadores deformes.

El puesto de comida rápida de Heidelberg

El puesto de Heidelberg es un local callejero de comida rápida. Frente a la entrada está aparcada la ranchera de la patrulla antimutante. La mayoría de la gente del bar lleva algún tipo de arma de fuego, preferentemente pistolas de la corporación Bauhaus. El dueño del puesto es un tipo de complexión bastante fuerte que guarda una escopeta siempre al alcance de la mano, por si las moscas.



Pueden preguntar a cualquiera de los clientes sobre Matthew Lineker, o ir a hablar con la patrulla Antimutante. El orden en que lo hagan no tiene importancia. Ahora sería un buen momento para hacerles notar que les queda poco tiempo para completar su misión, ya que el transporte desde Venus llega esta misma noche, y si no se dan prisa al de mañana mediodía ya tendrán a los Controles de Calidad de Bauhaus poniendo todo el barrio patas arriba.

Matthew Lineker

Matthew Lineker es un Bauhauser común y corriente de unos 45 años, con algo de calva y algunas canas. Es de complexión delgada y escurridiza, pero no debilucho. Cuando los personajes hablen con él se darán cuenta de que, junto con la patrulla Antimutante, es la persona que más sabe en todo el barrio sobre los rondadores deformes. Es más, llega a aventurar algunas teorías según las cuales éstas podrían pertenecer a la Legión Oscura. Les explicará su primer encuentro con las criaturas. Él iba por las cercanías de la fábrica en la que trabajaba (y que más tarde cerró tras la desaparición de uno de sus directivos, Jason Divero), y fue entonces cuando del edificio vio salir a cuatro rondadores.

Atemorizado por lo que veía intentó escapar (lo más lógico, explicará), pero las criaturas lo vieron y él se defendió como pudo (mientras dice esto Matthew señalará una pistola que lleva en la cartuchera). Al final consiguió escapar, aunque no logró acabar con todos aquellos monstruos.

Desde entonces las apariciones de los rondadores se fueron haciendo más y más frecuentes. Al principio corrieron muchos rumores al respecto, pero todo el mundo los tomaba como simples cuentos de la Hermandad para asustar. Contada su historia, Matthew invitará a los personajes a hablar con la patrulla Antimutante, si no lo han hecho ya.

La patrulla antimutante

Este grupo está formado por tres Bauhausers: Jack Fowarder, el conductor y mecánico, Kevin Hill, encargado del fusil Mephisto y las armas de precisión y Scott Fisher, líder y encargado de las armas de gran calibre.

La patrulla Antimutante son anti-gueros obreros de la Industria de Divero

que perdieron su trabajo cuando éste desapareció. Los personajes serán cordialmente recibidos e invitados a sentarse en la barra, donde podrán conversar con los miembros de la patrulla. Los tres tipos les explicarán su labor de forma rápida y concisa: "Nosotros nos encargamos de eliminar a los rondadores que hay en el barrio. Cada vez que alguien se encuentra a una de estas criaturas deformes nos avisa y nosotros acudimos, machacamos a ese engendro y retiramos su apuesto cuerpo".

Si los personajes preguntan por el origen de los rondadores, contestarán que probablemente se encuentre en la zona de la fábrica, pero que lamentablemente no pueden entrar, pues esa zona se encuentra cerrada desde hace tiempo. Además, desde que Divero desapareció (entonces Kevin Hill les enseñará un recorte de periódico colgado de la pared con una foto de un ejecutivo de Bauhaus) toda esa zona es un desierto en ruinas. En este momento Matthew Lineker se unirá a la conversación y dirá algo más sobre el lugar: "Además, en esa zona sólo entran vehículos de la Hermandad, y cualquier movimiento anómalo que se detectase sería rápidamente eliminado.

Toda el área es una jaula en la que es casi imposible entrar, aunque es evidente que parece haber una forma de salir. Los personajes, Lineker y la patrulla deberán ahora encontrar la forma de entrar a la fábrica abandonada.

La única forma de descubrir el modo de hacerlo es que alguien que pase un chequeo de Inteligencia piense en los planos de la zona. Para conseguirlos deberán dirigirse a la Constructora Spare, que es la que se encargó de la construcción de todo el sector.

El edificio de Spare Constructions INC.

Cuando lleguen a Spare Constructions INC. verán en una televisión el

anuncio de que ya han llegado a Luna los Controles de Calidad Bauhaus. Los personajes podrán comprobar que éstos van armados hasta los dientes, y parecen estar dispuestos a salir a la calle en un par de horas.



Los personajes calculan que en cinco horas estarán en Brainchild Street. Si entran por las buenas y intentan pedir los planos no se los darán, ya que éstos son considerados información clasificada. Los personajes pueden intentar

infiltrarse en el archivo y robar los planos, pero se considerará una acción *extremadamente* difícil, y hay pocas probabilidades de que finalice con éxito. La parte complicada es entrar en el fichero, ya que en todo momento hay mucha gente por el vestíbulo. Una vez dentro, encontrar los planos puede ser cuestión de unos 3 ó 4 minutos. El último problema es salir sin que nadie se dé cuenta de nada.

Otro método es intentar sobornar a la secretaria. Se trata de una mujer un poco esquizofrénica, y también un poco corrupta. Si le ofrecen una cantidad razonable (unas 500 Coronas del Cardenal deberían bastar) aceptará gustosamente traer los planos.

Planeando la infiltración

Cuando tengan los planos y superen un chequeo de Inteligencia los personajes encontrarán una forma de entrar:

hay una alcantarilla que emerge justo al lado de la fábrica y una entrada al lado de una de las esquinas de la barrera.

Los personajes, Matthew y la patrulla Antimutante se prepararán ahora para destruir el origen de los rondadores.

Jack Fowarder, con su habitual maña y previsión, traerá unas cargas explosivas de control remoto, por si la cosa se pone fea. Kevin Hill preparará su fusil Mephisto con una mira telescópica y balas explosivas. Por último, Scott Fisher llevará el Panzerknacker. Matthew vendrá con una escopeta Bauhaus.

A la hora de infiltrarse no tendrán problemas, pues no hay sensores de movimiento fuera de la barrera. Y bueno, con todos esos rondadores deformes nadie con dos dedos de frente se aventuraría a salir por la noche a la calle. Sólo quedan un par de Horas hasta que los Controles de Calidad lleguen.

Viaje por el túnel del amor

Ahora empiezan los problemas: al poco tiempo de adentrarse en las cloacas, el equipo de asalto improvisado se encontrará con un grupo de 3 legionarios benditos y un Sanador. Ahora los personajes saben que los rondadores tienen relación con la Legión Oscura y con el Apóstol Semai. Y esto sólo acaba de empezar... Según van siguiendo su viaje por las alcantarillas, todo se va haciendo mas pestilente y las conducciones empiezan a estar oxidadas y carcomidas.

El agua es de algún color entre verde y marrón, hay moscas por todos sitios y cadáveres medio descompuestos. Es el momento de hacer algunas tiradas de Físico y de Fuerza Mental para ver si los personajes soportan este espantoso panorama. Los que no las superen empezarán a vomitar o se desmayarán, según hayan fallado una u otra. Cuando hayan pasado 5 ó 10 minutos respirando aire puro podrán volver a hacer otra tirada para ver si superan el trauma.

La recepción en la industria de Divero

Después de salir de las oscuras alcantarillas los personajes tendrán la fábrica a tan sólo 2 metros, aunque no con un gran panorama, ya que verán que están rodeados por 12 Legionarios Benditos, 4 Sanadores y un Cairath. Ahora sí que se encuentran en un gran problema. Los personajes tienen oportunidad de salir vivos, pero aunque no consigan derrotar a los enemigos sólo serán apresados y conducidos de inmediato hasta su líder. Si los personajes consiguen derrotar a todos estos enemigos, podrán continuar y adentrarse en lo que antes era la fábrica.

El interior de la fábrica

Sea como sea, los personajes están delante del líder de los rondadores, con 4 Cairaths, 14 Sanadores y una horda de Legionarios Benditos y rondadores deformes (trátalos como legionarios benditos) en la nave principal del edificio abandonado. Ahora todo está corrompido y un gran símbolo de Semai pintado en graffiti verde sobre la antigua rueda dentada de Bauhaus lo preside todo.

El líder es un Nefarita de Semai, al que la patrulla Antimutante y Matthew Lineker conocerán bien: ¡Jason Divero! Su forma física es una mezcla del cuerpo de Jason Divero y el de un sanador, y en vez de piernas tiene un Cairath debajo. Toda una preciosidad. Les explicará que un día descubrió la Simetría Oscura y desde entonces se hizo adepto de Semai. Decidió cerrar la industria y dedicar todo su tiempo y esfuerzos a la Simetría Oscura.

Su plan es, simplemente, dominar toda Luna para el Apóstol Semai y la Legión. Y ahora, dentro de dos días, tendrá a todo su ejército de la corrupción preparado para el ataque final. Ahora Divero se dispondrá a destrozar a los personajes, a Matthew y a la patrulla Antimutante.

Los PJs pueden intentar entretenerte, con la esperanza de que los Controles de Calidad de Bauhaus hayan encontrado su rastro y vengán a salvarlos. Si los personajes no lo hacen lo mas probable es que Matthew lo intente. Divero se reirá y asegurará que él y su horda de la corrupción pueden destrozar a cualquiera que se les ponga por delante.

Evaluación: NEGATIVA

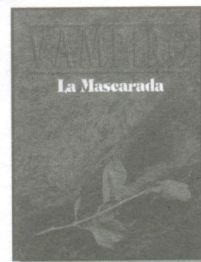
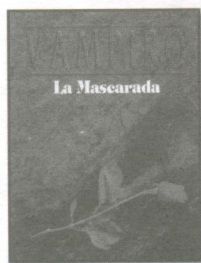
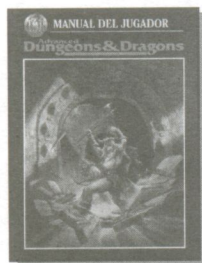
Justo cuando Divero se disponga a machacar a los personajes se presentará una escuadra de 5 Húsares, 2 Dragones, 3 Controles de Calidad y un Noble, que también pertenece al grupo de ataque. Dispararán unas cuantas granadas y ráfagas, y el noble dirá: "Bien, así que acabamos de encontrar a Divero... Pues bien, señor, el Control de Calidad determina que su fábrica no supera los mínimos exigibles por Bauhaus. Además, puesto que pertenece usted a la Legión Oscura, creo que tendremos que... 'expulsarle' del mapa". Divero empezará a reír y las criaturas de su horda gruñirán y gritarán como locas.

A continuación se desencadenará una gran batalla. Nárrala como un combate épico. Si no quieres, no tienes que molestarte en jugarla: la escuadra Bauhaus del Control de Calidad va armada hasta los dientes y se encargará, con la ayuda de los personajes, de Matthew y de la liga Antimutante, de destrozar a Divero y a su horda de corrupción, aunque no les resulte del todo fácil.

Ignacio Lasberas

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Como se esperaba, la nueva edición de AD&D se encarama al primer puesto, aunque con una posición bastante menos predominante de lo esperado. *La Llamada de Cthulhu*, que salió a mediados de enero ha quedado sólo a unas decimas de alcanzar al *Manual*, quedando por encima de la *Guía*. ¿Qué hubiera pasado de haber salido en Navidad?

Los más vendidos (Básicos)

Como era de esperar, *Warhammer* (directo al 3) y *Fading Suns* (al 5) han entrado como exhalaciones en nuestra clasificación. Mantiene el dominio *Vampiro: LM*, mientras que *Vampiro:EO* ve amenazada su posición por 3º, 4º y 5º. Se nota, en la bajada del material antiguo, la irrupción en la columna de la izquierda de una nueva versión de *Cthulhu*.

Los más jugados (Clubes)

Parece que los viejos juegos nunca mueren. La nueva edición de AD&D se ve reflejada en las preferencias de los clubes con un ligero incremento de interés. *La Llamada de Cthulhu* también sube un poquito y *Warhammer* continúa su imparable (de momento) ascenso. *Vampiro* y *Mundo de Tinieblas* se mantienen inamovibles.

1. AD&D Manual del Jugador	Básico	5,95
2. La Llamada de Cthulhu	Básico	5,90
3. Changeling	Básico	5,40
4. AD&D Guía del Master	Básico	4,80
5. FD: Guía del Jugador	Fading Suns	4,00
6. Dosdediez Especial	Revista	3,25
7. Sangre y Fuego - Cr. Giovanni II	Vampiro:LM	3,00
8. Hombre Lobo: Guía Jugador	Hombre Lobo	2,75
9. Libellus Sanguinis I	Vampiro:EO	2,40
10. Chromebook IV	Cyberpunk	2,00
11. Fuego en la montaña	Warhammer	1,90
12. Sombras sobre Bögenhafen	Warhammer	1,85
13. Wraith: Guía del Jugador	Wraith	1,75
14. Proscritos	M. Tinieblas	1,70
15. Manual de Falcongrís	AD&D	1,65
16. El Libro de los Espejos	Mago	1,60
17. Warhammer: Pantalla	Warhammer	1,55
18. Lugares Extraños	Fading Suns	1,50
19. El Regreso de los ocho	AD&D	1,35
20. Señor y Vasallo	Vampiro:EO	1,25

1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	8,45
2. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	6,40
3. Warhammer	La Factoría	6,20
4. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5,40
5. Fading Suns	La Factoría	4,40
6. Fanhunter	Farsa's W.	4,30
7. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,00
8. El Señor de los Anillos	Joc	3,20
9. Wraith: El Olvido	La Factoría	3,00
10. Cyberpunk	M+D	2,60
11. Kult	M+D	2,25
12. Star Wars	Joc	1,95
13. Mutantes G2	Ludotecnia	1,45
14. La Llamada de Cthulhu	Joc	1,35
15. Mutant Chronicles	M+D	1,20
16. Mekton Z	M+D	0,90
17. Deadlands	Joc	0,75
18. Rolemaster	Joc	0,70
19. Rune Quest	Joc	0,65
20. Shadowrun	Zinco	0,60

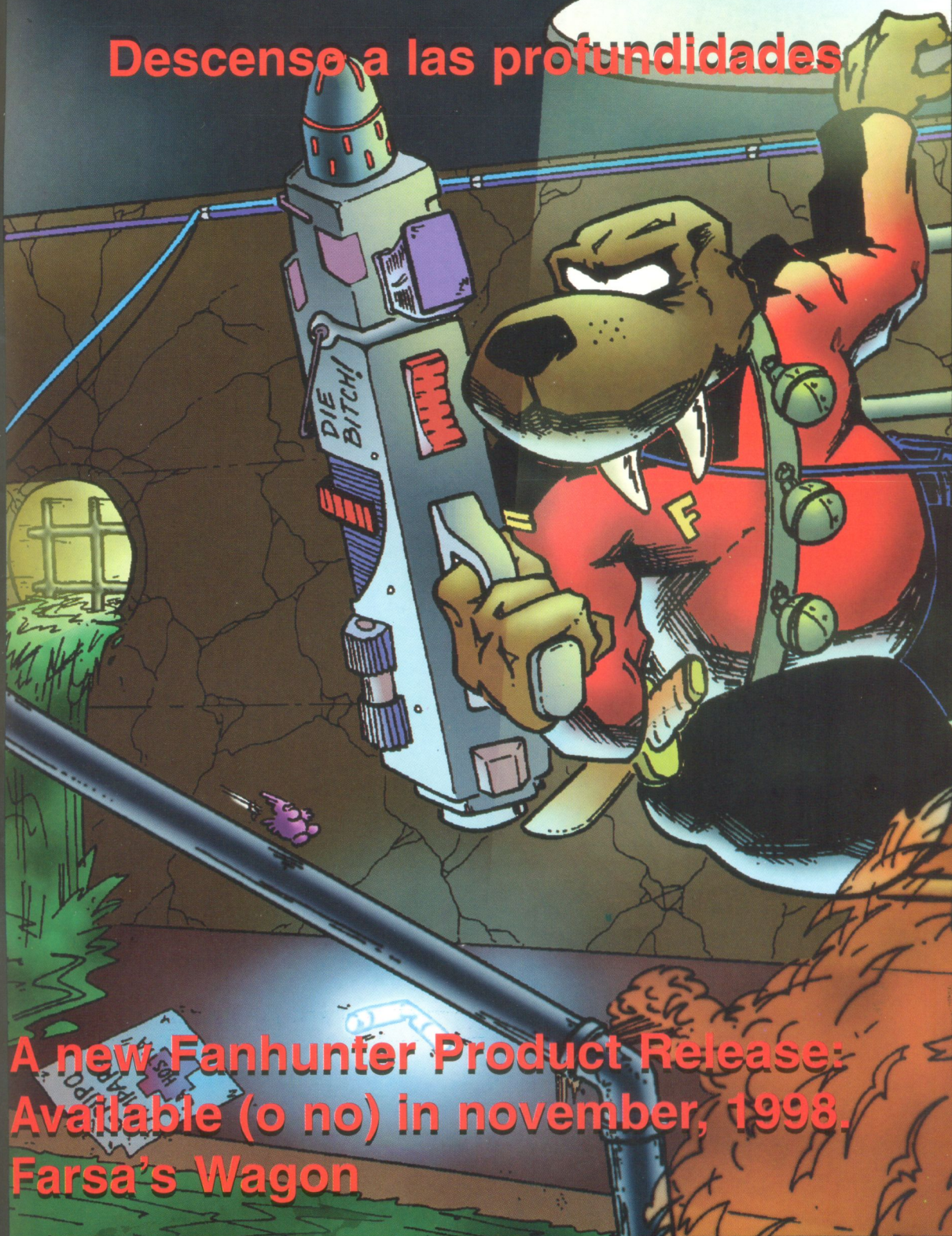
1. Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7,00
2. AD&D	Martínez Roca	5,40
3. Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	4,70
4. Mago: La Ascensión	La Factoría	4,40
5. Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	4,40
6. Warhammer Fantasía	La Factoría	3,65
7. La Llamada de Cthulhu	La Factoría	3,60
8. Fading Suns	La Factoría	3,50
9. Fanhunter	Farsa's W.	2,50
10. Wraith: El Olvido	La Factoría	2,45
11. El Señor de los Anillos	Joc	2,40
12. Cyberpunk	M+D	2,35
13. Kult	M+D	2,20
14. Mutantes G2	Ludotecnia	1,40
15. Star Wars	Joc	1,25
16. Rolemaster	Joc	1,20
17. Mekton Z	M+D	1,10
18. Aquelarre	Joc	1,00
19. Shadowrun	Zinco	0,90
20. Elric	Joc	0,75

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, El Puente, Gigamesh, Ludo Hobbis, Rolegame. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Ferrol: Arte 9. Gijón: Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), Enano Rojo. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetario. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Talavera: Tiempo Libre. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 35.

Clubes colaboradores: Ars Rolitécnica, ARS, Arcan, A Sak, Baalberith, Berserker, El Satir, El Templo de Hécate, Eternal Knight, Exploradores del Averno, JRSIC, Kuorum, La Comunidad del Anillo, Loes del exilio, Los Caballeros de la Rosa Negra, Ludonia, Maestros de Sueños, Mitagos, Narya, Orkos verdes fritos, Portus Victoriae, Sultans of Dungeons, Timanfaya, Ugi y Yesod.

Suburbia:

Descenso a las profundidades



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

ROMPE LAS FRONTERAS ESCRITAS

LA MASCARADA



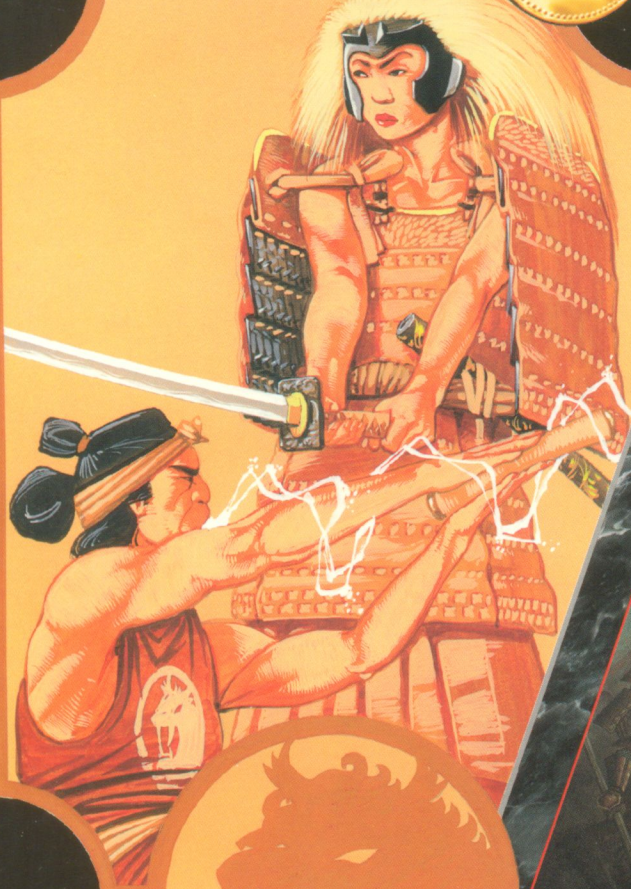
Juego de Rol en Vivo para VAMPIRO: La Mascarada

Podrás jugar con tu personaje
de mesa interpretándolo en el
escenario de la realidad. Lleva el Rol
más allá de los dados.



La Leyenda de los Cinco Anillos

Bienvenido al
Imperio
Esmeralda



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

