

dosdediez

juegos de rol

Ayuda

**WARHAMMER
FANTASIA**
JUEGO de ROL

Módulos

**STAR
WARS****VAMPIRO**

La Mascarada

La Leyenda
de los
Cinco Anillos

Presentaciones

ROLEMASTER**HOMBRE Lobo**
EL APOCALIPSIS

Edad Oscura

**ABERRANT
COMBATE**

La genial creación de JRR Tolkien

el señor de los anillos

el juego de rol de la tierra media



vuelve el juego de fantasía por excelencia



a partir de septiembre, la segunda edición
en lujoso cartóné, con ilustraciones
y maquetación originales



La Factoría de Ideas. C/Plaza 15, 28043, Madrid. Tlf 91 388 72 82.

© de la ilustración Myles Pinkney. © del El Señor de los Anillos ICE. Reservados todos los derechos.

del 23 al 26 de septiembre

LEYENDAS 99

Jornadas de Rol, Estrategia, Simulación, Manga y Anime



Alojamiento en
Camping gratuito
a pocos metros
de las jornadas

Feria de Muestras
de Cantabria
(Torrelavega)



Excmo. Ayto.
de Torrelavega

Teléfonos: 600 64 94 76 y 609 92 82 00

e-mail: gallo@portus.zzn.com

Web: <http://pagina.de/leyendas>



Gobierno de Cantabria
Dir. Gral. De Juventud

ARTE.9

juegos • libros • comics

Desde 1982

JUEGOS

rol nacional
rol importación

wargames + figuras
juegos de cartas

LIBROS

ciencia ficción

fantasía
ediciones especiales
revistas
fanzines

COMICS

forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
todo tipo de álbumes

REGALOS

ropa variada
accesorios
muñecos + figuras

STAR WARS

especialmente desde USA

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS



DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 - MADRID

TLF: 91 402 96 08

Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

TLF: 91 532 47 14

Metro: Puerta del Sol

HILARION ESLAVA, 56

28015 - MADRID

TLF: 91 543 23 43

Metro: Moncloa

BUSTOS TAVERA, 1

41003 - SEVILLA

TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS DE LEÓN, 19

47002 - VALLADOLID

TLF: 98 320 99 62

INGENIERO COMERMA, 5

15004 - FERROL - A CORUÑA

TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5

33013 - OVIEDO

TLF: 98 521 41 87

SAN JULIAN, 5

09002 - BURGOS

TLF: 94 720 40 51



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

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

Portada Fotografía de Star Wars: Episode I cedida por 20th Century Fox
© Lucasfilm Ltd & TM 1999

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo, Javier Pérez Calvo

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

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por La Factoría de Ideas desde la calle Plaza, 15 de Madrid. CP 28043. Teléfono: (91) 388 72 82.
Internet: www.distribimagen.es
E-mail: factoria@ distribimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Reseñas	15
Presentación Rolemaster	20
Presentación Werewolf: DA	22
Presentación Aberrant	23
Presentación Combate	24
Ayuda Warhammer	25
Módulo Leyenda 5 Anillos	29
Ayuda Star Wars	33
Módulo Vampiro: LM	37
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.Talsorian en español M+D; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *Deadlands* es © Pinnacle, en español La Factoría; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *La Leyenda 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 10
Julio de 1999

EdiRol

Terminado el curso lúdico-escolar, es un buen momento para echar la vista atrás y analizar, con perspectiva, los temas que nos ocupaban hace ahora doce meses.

Por estas fechas nos desayunábamos todavía con la crisis de **Joc** que, con el tiempo, se ha comprobado que, lejos de ser pasajera, como prometían sus dirigentes, se ha convertido en una defunción en toda regla. Muchos, por otra parte, creían que ese hecho arrastraría al resto de la industria por el mismo camino, mientras los que estamos implicados en ella lo tomábamos como un hecho circunstancial de decisiones puntuales con resultados nefastos. Como en todos los ámbitos, el tiempo es ese cruel señor que da y quita razones.

A la vez, y para acrecentar más aún el clima de inseguridad de un medio sin asentar, empresas como **Cronopolis**, **Kerikyon**, o **Yggdrasil** tiraban la toalla. La diversidad de los primeros noventa se tornaba en deserción en vísperas del nuevo milenio aunque, en el caso de las nombradas, tampoco fueron en ningún momento de las que tiraron del carro.

Otras como **Ludotecnia** prometían la riada de novedades de siempre, seguida de los incumplimientos de costumbre. Un año después siguen igual.

Ediciones Sombra, de la que empezamos a hablar hace ahora doce meses, sólo nos ha ofrecido, de momento, la revista *Sire*, aunque su cautela a la hora de lanzar sus primeras líneas les hacen merecedores de respeto.

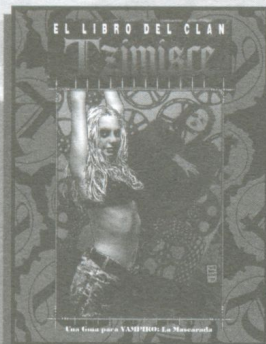
Y para terminar **La Factoría de Ideas**, **Farsa's Wagon**, **M+D** y **Martínez Roca** (en su encarnación de **Taller de Juegos**), nos ofrecen un panorama que todos hubiéramos envidiado durante el llamado boom de los noventa. Sólo un dato: en aquellos años la media de publicación era de 34 libros anuales; en el 99 van a aparecer cerca de 100.

Nos da la impresión que el panorama de los juegos de rol en España está ahora mejor que hace un año. ¿Qué os parece?

Fotografía de Star Wars: Episode I cedida por 20th Century Fox
© Lucasfilm Ltd & TM 1999

la factoría

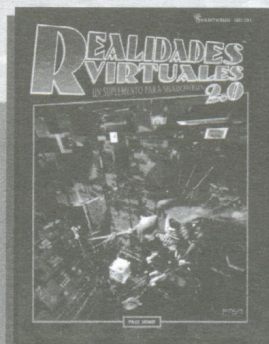
j u n i o - j u l i o



Tzimisce

1.995 ptas • 72 páginas • LF1309
Promo: Marcapáginas.

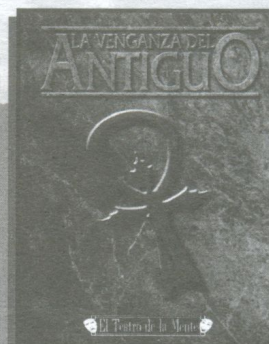
El Clan de los Cárpatos que abrazó a el que ahora es el famoso Drácula. El Clan que siembra el terror en los corazones de los vivos tanto como en el de los muertos. Descubre qué intereses mueven su besturi.



Realidades Virtuales 2.0

3.295 ptas • 176 págs • SH1201
Promo: Marcapáginas

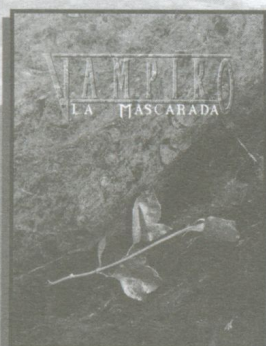
Vuelve el juego cyberpunk de fantasía. Aquí encontrarás las reglas que mueven los códigos binarios de la red mundial, La Matriz. Equipo, reglas, consejos y la posibilidad de jugar con otaku y shamanes misteriosos.



La Venganza del Antiguo

2.295 ptas • 96 páginas • LF1902
Promo: Marcapáginas

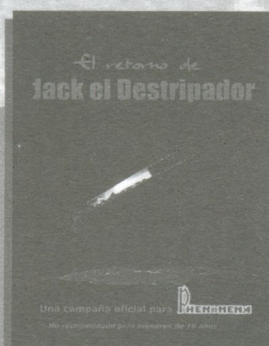
La primera aventura para jugar rol en vivo a Vampiro: La Masquerade. Interpreta completamente a los personajes de esta aventura enfrentándote a los caprichos de los vampiros más poderosos y a las mentiras de tus compañeros.



Vampiro 3ª Edición

3.995 ptas • 310 págs • LF1051
Promo: Marcapáginas

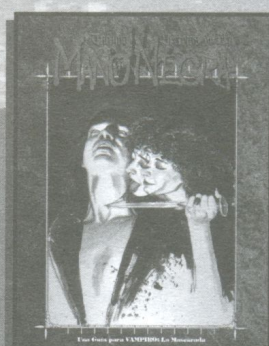
Por fin a vuestro alcance la edición renovada y revisada del juego narrativo por excelencia. Cartóné, guardas a color, nueva maquetación y todas las reglas ordenadas con los 13 clanes. El mejor jdr del momento ahora ha mejorado.



Jack El Destripador

PSC ptas • 48 páginas • LF703
Promo: Marcapáginas

El hombre es el único animal que tropieza dos veces con el mismo asesino. Viaja a través del tiempo para volver a vivir la tragedia que rodeó el Londres de finales del siglo XIX. Enfrentate a uno de los peores asesinos de la historia.



T.S. de la Mano Negra

2.595 ptas • 128 págs • LF1009
Promo: Marcapáginas

Hasta ahora todas las noches ibas a la cama después de pasar por el servicio. Puede que tras echar un vistazo a los secretos que te descubre este libro pases más tiempo encerrado en el baño. Será mejor que cerrar los ojos.

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 Holoistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea Kult, Mutant Chronicles son © de Target Games. Todos los libros de la línea Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388.98.98 - 388.76.95 Tel/Fax: (91) 388.91.40 pedidos@distri-magen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405.33.65 Tel/Fax: (93) 322.85.91 distrib@distri-magen.es

noticias

d e l m u n d o

Aquí estamos de nuevo, preparados para disfrutar de los calores veraniegos, especialmente con los amigos alrededor de una mesa llena de dados. Como podréis ver en las noticias nacionales e internacionales, el mercado se está animando y las estanterías se llenan de novedades para los más golosos.

A continuación pasamos a detallaros todo lo que ocurrirá en los próximos meses, tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.

Nacional

En España, y ante el aplazamiento hasta después del verano de la puesta en acción de Ediciones Sombra, las únicas novedades son las presentadas por las dos principales compañías del momento, **La Factoría de Ideas y Martínez Roca**. Las revistas *Sire* y *Líder*, con algunos problemas de periodicidad, siguen en marcha. Además, para cuando leas estas líneas, habrá aparecido el primer número de *Dungeon*.

Respecto a las demás

empresas, y dado que están paralizadas o no es posible contactar con ellas, os informaremos cuando se produzca cualquier noticia de interés.

La Factoría

Y empezamos con las novedades, siendo la más importante, por supuesto, la aparición de la tercera edición de *Vampiro: La Mascarada*, con las correspondientes presentaciones en diversas tiendas del país. Como ya os hemos informado en los últimos números, este volumen contiene todo lo necesario para adentrarse en el universo del Mundo de Tinieblas, incluyendo los trece clanes principales (lo que aumenta enormemente las opciones al alcance de los jugadores).

El *Libro del Clan: Tzimisce* (septiembre de 1999), como no podía ser de otro modo, nos describe con todo detenimiento lo que siempre quisiste saber sobre la manipulación de la carne y nunca te atreviste a preguntar. Puede que este clan esté en sus horas bajas, pero no es recomendable bajar la guardia. Recordad que en Estados Unidos este libro fue comercializado con un retratillo opaco, para tapar la contraportada... Que se las trae.

También en septiembre aparecerá un enorme y esperado suplemento, *Estirpe de Oriente*, en el que



descubri-
réis
que los
vampiros
de
China y
Japón
tienen
muy,
muy poco
que ver
con los
Vástagos
occidentales.
Con *Estirpe* se
inicia lo que
prácticamente

es una nueva línea, y lo cierto es que los numerosos cambios lo hacen casi necesario. Para complementarla, y como se hizo en Estados Unidos el año pasado con *El Año del Loto*, entre septiembre y diciembre aparecerán *Hong Kong Nocturno*, *Cazador de Demonios X* y *Tokio Nocturno*.

En *Vampiro: Edad Oscura* nos encontramos con uno de los suplementos más desagradables de la línea (que ya es decir): *Libro del Clan: Baali* (septiembre de 1999), perteneciente al sub sello **Black Dog**, nos pone al día con las depravaciones y atrocidades de esta línea de sangre de diabolistas perseguidos. Es para estómagos fuertes. Avisados quedáis.

Para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, después de la sobrecarga de repugnancia que supuso *Fomori* (impagable el cómic inicial), se recuperan temas más tranquilos con *Parientes*:

Héroes Olvidados

(octubre de 1999), perteneciente a *El Año del Aliado*, en el que se detalla el importante papel, a menudo igno-

rado, que los familiares de los Garou pueden tener en una crónica (aunque solo sea para tener que rescatarlos de vez en cuando). En noviembre aparecerá el *Libro de Tribu: Contemporáneas*, para ponerse al día con los numerosos secretos de estos misteriosos lupinos.

Llegamos a *Mago: La Ascensión*, para el que se anuncia *Salones del Arcanum* (septiembre de 1999), también perteneciente a *El Año del Aliado*. ¿Creías que un mero grupo de mortales estudiosos no podría ser un quebradero de cabeza para tu cábala? Bueno, es que el Arcanum no es un mero grupo de mortales (de hecho,



Píldoras de aquí

● Empezamos con una mala noticia. Las **Convivencias Lúdicas de Denia** han tenido que ser suspendidas debido a la triste actitud del Ayuntamiento de esta localidad, que en tres meses fue incapaz de asegurar la realización de las mismas en unas condiciones adecuadas. La organización, visto, el pèrcal, decidió sabiamente la cancelación. Qué triste.

● El madrileño club **La Forja** ha puesto en marcha una loable iniciativa, la creación de un mapa de clubes de rol en todo el territorio nacional. (<http://www.carpres.com/juegos/laforja/mapaclub.htm>) es la dirección, para todos los interesados en apuntarse. No lo dudéis.

● La lista de correo **LCJR** va a ofrecer, durante la celebración de las próximas jornadas **Esencia Barcelona**, sus primeros premios roleros. En el próximo número de **2d10** os informaremos de los ganadores.

● Terminamos con una noticia cinematográfica nacional rolera (y no es broma): «El Corazón del Guerrero», un Espada y Brujería con **Joel Joan y Neus Asensi**, ya se está rodando.

de allí

● Y seguimos en el mundo del cine: **Jeremy Irons** participará al fin en la película que se está realizando ambientada en **AD&D**. ¿Un trabajo alimenticio? Habrá que esperar...

● **Gary Gyax** vuelve... otra vez. La compañía será **Hekaforge Press**, y el juego **Legendary Adventures**, un juego de fantasía con el que van a poner toda la carne (\$\$) en el asador.

● **Blizzard** (creadores de los juegos de ordenador **Diablo** y **Starcraft**) y **TSR** están preparando un juego que mezclará los universos de **AD&D** y **Diablo**, y que será distribuido con la próxima versión de este clásico de las pantallas. Además, se está elaborando como suplemento una guía de 128 páginas. Arf, arf...

● **Eden**, creadores de los juegos **Witchcraft** y **Armageddon**, anuncian el lanzamiento de **All Flesh Must Be Eaten**, un jdr sobre zombis caníbales.

● El traslado a Seattle de **Andon** (subsidiaria de **WotC** y organizadora de **Origins** y **GenCon**) ha provocado un pequeño terremoto y la cancelación de diversas convenciones, ya que a partir de ahora se concentrarán en las más importantes.

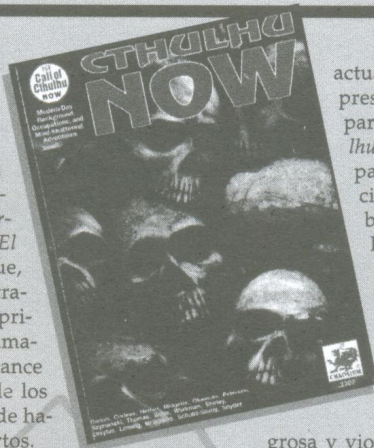
muchos de sus miembros no son humanos).

El siguiente libro para **Wraith** será **Mediums: Portavoces de los muertos**, también de **El Año del Aliado**, que, con un poco de retraso respecto a la primera fecha programada, pone a tu alcance una descripción de los mortales capaces de hablar con los muertos.

Pueblo de Otoño (septiembre de 1999) es un suplemento para **Changeling: El Ensueño** encuadrado en el **Año del Cazador**, y describe a las fuerzas de la Banalidad que se enfrentan al Glamour de las Hadas. Metáforas sobre la vida moderna por un tubo.

Para **Leyenda de los 5 Anillos** se anuncia el primer Libro de Sendero que, a imagen y semejanza de los Libros de Clan de Vampiro, analiza los clanes de Rokugan con profusión. En **El Sendero del Dragón** (septiembre de 1999), podremos contemplar la historia y evolución de uno de los clanes más honorables de la corte. Y en el horizonte se vislumbra **El Libro de las Tierras Sombrias...**

El esperado **Cthulhu Actual** (septiembre de 1999) nos proporciona todo lo necesario para cazar Profundos en los 90,



actualizando los Mitos hasta el presente. La edición que se prepara combina los libros **Cthulhu Now** y **Handbook of the '90** para poner a vuestra disposición toda la información publicada hasta el momento. En breve le seguirá varias aventuras ambientadas en el presente. No es que las ametralladoras modernas vayan a detener a Nyarlathotep, pero...

Si te gustan los Simbiontes, la raza más peligrosa y violenta de **Fading Suns**, estás de enhorabuena. **Guerra en los Cielos: Red Vital** (septiembre de 1999) es la primera parte de una trilogía que cambiará para siempre la faz de los Mundos Conocidos. Incluye la descripción completa de los Simbiontes, con todo lo necesario para emplearlos como personajes jugadores.

Warhammer verá, por fin, la segunda parte de la premiada campaña del **Enemigo Interior** con **Muerte en el Relk**, a la que seguirá **El Nigromante no muerto**, una aventura de lo más bestia para personajes con... coraje.

La segunda edición de **El Señor de los Anillos**, como anunciamos en el número anterior, verá la luz en octubre, con una tirada muy limitada, en cartón y respetando de manera estricta la maquetación original. Siguiendo con **ICE**, se prepara la nueva versión de **Rolemaster** (ahora

Premios Origins '99

Ya se han anunciado los ganadores de estos galardones, que se otorgan en una de las principales convenciones que se celebran en verano en Estados Unidos. Tras una agria polémica debido a que **WotC** compró a la empresa organizadora (**Andon**), os ofrecemos los elegidos en esta edición.

Mejor juego de rol: *Star Trek: The Next Generation RPG*, de Last Unicorn Games.

Mejor suplemento de rol: *Greyhawk: The Adventure Begins*, de WotC.

Mejor aventura de rol: *Return to the Tomb of Horrors*, de WotC.

Mejor juego histórico tablero: *Great War at Sea: Plan Orange*, de Avalanche.

Mejor juego fantástico de table- ro: *Crimson Skies*, de FASA.

Mejor juego fantástico de mini-aturas: *Hangin' Judge*, de Pinnacle Ent.

Mejor juego de cartas colec- cionables: *Deadlands CCG*, de WotC.

Mejor juego de cartas tradicional: *Guillotine*, de WotC.

Mejor nuevo juego por correo: *Dungeon*, de Madhouse USA.

Mejor juego clásico por correo: *Middle-earth PBM Fourth Age*, de Game Systems (editado en España por Central de Jocs).

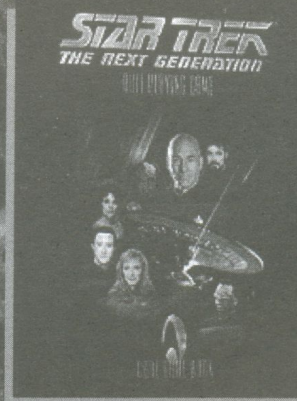
Mejor juego de ordenador de acción: *Star Wars: Rogue Squadron*, de LucasArts.

Mejor juego de ordenador de rol: *Baldur's Gate*, de Interplay.

Mejor juego de ordenador de estrategia: *Starcraft*, de

Blizzard/Havas.

Mejor revista profesional: *Knights of the Dinner Table Magazine*, de Kenzer & Company.



apellidado *Fantasia*), que ha visto resumido el tocho básico anterior en un solo libro, en cartóné, de sólo 256 páginas, donde podemos encontrar todas las reglas necesarias para jugar.

Ratificando la noticia sobre *Shadowrun* del número anterior, ya ha salido un suplemento para la línea: *Realidades Virtuales 2.0*. En octubre podremos adquirir *Harlequin* y, si los Dioses son propicios, *Shadowrun 3ª Edición* en breve.

Martínez Roca

MR sigue con un ritmo constante de publicación, lo que es de agradecer por todos los aficionados al AD&D.

Empezamos con el anuncio de la aparición definitiva de la revista *Dungeon* (julio de 1999) después de su anuncio para GenCon. La periodicidad intentará ser trimestral y el número de páginas variará. La primera tendrá 48 y saldrá por un precio (orientativo) de 450 ptas. Este número se nutrirá exclusivamente de aventuras de la edición americana, pero esperan que las aportaciones de los lectores permitan desarrollar números con material totalmente autóctono (ya tienen un ilustrador para encargarse del aspecto gráfico). Tampoco descartan la aparición de algún artículo de interés para complementar las aventuras, que formarán la base de la publicación.

Respecto a las novedades para AD&D, tenemos *Retorno a la Tumba de los Horrores* (julio de 1999), un conjunto de aventuras ambientadas en un *dungeon* lleno de trampas y con un lich de lo más antipático. El regreso de todo un clásico.

El segundo y último volumen del *Manual Monstruoso* debe aparecer en septiembre, pero podría retrasarse hasta octubre. Más carnaza para vuestras espadas.

Las novedades para *Falcongrís* son las siguientes: *La Hermandad Escarlata* (septiembre de 1999) nos muestra a una peligrosa organización con planes nada claros, y desde luego nada benéficos para la gente tranquila. Aparecen dos nuevas/viejas profesiones, el monje y el asesino. *Molinos del Destino* (octubre de 1998), que ve retrasada su aparición, concluye la serie de aventuras *Tumbas Perdidas*.

Al final este año no va a aparecer ninguno de los famosos *Options*, pero sí se confirma la aparición, para noviembre, de la caja básica de uno de los mundos más famosos y desarrollados de AD&D, *Reinos Olvidados*. La traducción será totalmente nueva y tienen programada la aparición de un suplemento mensual, comenzando por *West Coast*, *Islands*, *Waterdeep*, *Cormyr*, *North* y *All Things Magical*. Permanezcan atentos.

Internacional

Aquí estamos de nuevo, para comentaros las noticias más interesantes de allende los mares... y la verdad es que hay movimiento.

Además de la lluvia de novedades importantes con la que nos han obsequiado (incluyendo la aparición de bastantes juegos de compañías pequeñas), *Wizards of the Coast*, el Gran Hermano para muchos (dueña de *TSR*, *AEG* y *Magic: The Gathering*, entre otros), ha dado un nuevo golpe de mano con la adquisición de *Game Keeper*, la mayor cadena de tiendas de juegos de EE.UU.

La idea, según WotC, es proporcionar un mejor servicio a los clientes, aunque el resto de la industria tiene una opinión mucho menos benévola. Han vuelto a surgir las acusaciones de prácticas monopolistas y de abuso de una posición claramente ventajosa. La idea de los nuevos propietarios es sumar 100 (!) tiendas a las 53 ya existentes. ¿Llegará la sangre al río?

Last Unicorn

Que ha logrado un enorme éxito con su línea de juegos sobre el universo de Star Trek, vuelve a anotarse un tanto al fichar a dos pesos pesados de la industria:

Marc Miller, creador del legendario *Traveller*, y **Steve Peterson**, fundador de *HERO* y co-diseñador de *Champions*.

Para su línea *Star Trek* está a punto de salir *Deep Space 9* (julio de 1999), con todo lo necesario para jugar partidas en un universo *trekkie* un poco más oscuro de lo normal. Los primeros suplementos están a la vuelta de la esquina:

Narrators Toolkit (julio de 1999) es la pantalla, e incluye un libro que amplía la información sobre el sector Bajor. *Pirates, Renegades & Rogues* (agosto de 1999) describe a todos los indeseables con los que se tiene que ver la Flota Estelar: contrabandistas, piratas, proscritos y otra gente de mal vivir.

Para *Next Generation* tenemos *Player's Compendium* (agosto de 1999), que ampliará enormemente las opciones disponibles de personajes y que incluye bastantes reglas nuevas. *Starfleet Academy* (septiembre de 1999) es un compendio de información variada sobre el universo de Star Trek.



...en l@red

Como siempre, nuestras primeras líneas están dedicadas a animaros a que nos escribáis si tenéis una lista de correo o una página web que queráis compartir con todos los aficionados. Pasemos a las...

List@s de correo

Se ha producido un notable descenso del tráfico en todas las listas, evidentemente por culpa de la temporada de exámenes.

Esencia ha cambiado la dirección de su servidor (esencia@etsiit.unavarra.es), y las discusiones más extensas han estado dedicadas a los «crossovers» entre los diferentes juegos del Mundo de Tinieblas (¿Son juegos iguales, son juegos diferentes?) y a la disección (en el buen y en el mal sentido) de la rolera película *Matrix*. También se han producido numerosas aclaraciones y opiniones sobre las reglas de *Leyenda de los Cinco Anillos*.

LCJR (<http://get.to/ElComplejo>) ha tratado temas variopintos en los últimos tiempos, desde tan clásicos como el realismo en el rol, qué define a la partida perfecta, o las tipologías de los héroes; hasta la interpretación de la historia de España a través de la lente del Mundo de Tinieblas. Mientras, en *La Canción del Bardo* no se decide a comenzar con fuerza la ambientación alternativa *WoD 2020*; y *Roleros* continúa fundamentalmente inmersa en el proyecto *Chaos100*, reglamento genérico basado en el sistema de *Chaosim* que cuenta con el visto bueno de la editorial.

Por su parte, **Cthulhu**, bastante apagada, sigue trabajando en la confección de su *Net-Book*.

Navegando

Hoy vamos a recordar dos páginas en constante actualización.

La primera es la de **Sir Roger Mercenario** (www.kobo.es/srm/), un e-zine con material para todos los gustos. Metedla en Favoritos...

La otra es el **Templo de Hécate** (www.biogate.com/templo.hecate/), al que se han subido nuevos módulos.

La Torre de Babel

El otro día leí un mensaje de una lista de correo que venía titulado como «fotocopias y conciencia». No pude evitar quedarme pensativo ante un título que unía el peliagudo tema de las fotocopias de juegos de rol con el de la conciencia como si ambas cosas fueran alguna vez juntas. Más bien, el título habría de ser «fotocopias vs conciencia». Aunque la verdad, ponerse a hablar de conciencia hoy día... ¡Puf! Y luego dicen que yo filósofo...

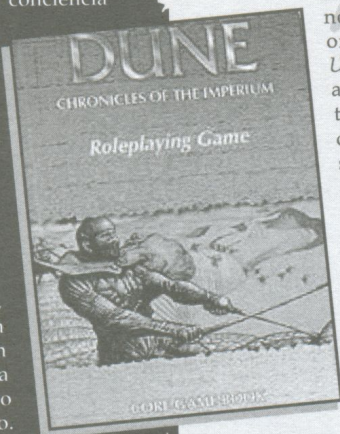
La gente presta muchísima más atención al qué dirán los demás que a escuchar su propia conciencia. Por lo tanto, mientras hacer fotocopias sea visto como algo aceptable socialmente, seguirá haciéndose sin importar cuestiones tan «intangibles» como la conciencia, la justicia o el bien del mundillo. Pese a los que nos gusta buscar una razón para todo, siquiera argumentos tan irracionales como los sentimentales, el funcionamiento del ser humano acaba siendo bastante simplón: hago lo que me favorece con un ojo puesto en recibir la aprobación de los demás (el tan traído y llevado «qué dirán»). Un concepto de lo bueno y lo malo muy a corto plazo y de disfrute instantáneo.

Habida cuenta de que todas las argumentaciones en favor de fotocopiar un libro de rol, por ahorrarse el dinero de comprarlo, no dejan de ser más que excusas sin fundamento, a los que realmente les duele este tema, donde más duele: en el bolsillo, que sepan que les asiste la razón, incluso las leyes, pero no cuentan con la simpatía de «los demás». Los que «han de decir», los que realmente marcan el proceder del común de los seres humanos, son muy generosos cuando juegan con el dinero ajeno, y sumamente escrupulosos con el suyo propio.

Muy triste confiar la bondad de nuestros actos a un grupo tan etéreo como hipócrita.

Sergio Benito Ríos

Sin embargo, la bomba de esta compañía proviene de una línea completamente nueva y que llevaban tiempo anunciando: *Dune: Chronicles of the Empire* (agosto de 1999) es un nuevo jdr basado en el universo de **Frank Herbert**. Viene presentado a todo color e incluye toda la información necesaria para introducirte en este mundo. Al mismo tiempo saldrá la pantalla del Narrador. Ahí no acaba todo, ya que en septiembre aparecerán dos nuevos suplementos: *Federated Houses of the Landraad*, donde aprenderás el funcionamiento interno de las casas nobles que forman esta organización, y *Master Underchek*, una aventura ambientada en un planeta cubierto por junglas y conocido como «El Paraíso del Asesino».



TSR

Para celebrar el 25 aniversario de AD&D (del que ya os informamos en números anteriores) TSR se va a embarcar en una gira por los EE.UU. con demostraciones, campeonatos y sesiones de autógrafos de sus principales diseñadores.

Respecto a las novedades, que es lo que más nos interesa, empezamos con una no-novedad, *Dominaria* (el mundo basado en *Magic: The Gathering*), y del que ni ellos mismos parecen saber qué es lo que pasa. Sigue en desarrollo y ya han descartado anunciar su publicación hasta que no tengan clara la fecha.

Anuncian la aparición del segundo CD-ROM (otoño de 1999), una ampliación del *Core Rules 2.0* que incluirá la versión HTML de los libros del anterior, todos los kits de personaje aparecidos en los *Complete Handbooks*, un nuevo generador de mapas y varias cosas más.

Para AD&D tendremos *Night Below* (julio de 1999), una exploración de unas mazmorras a la antigua usanza. Qué recuerdos...

La revisión de *Campaign Option: Council of Wyrms* (septiembre de 1999) abre nuevas direcciones, ya que incluye todo lo necesario para interpretar a un dragón.

Para Ravenloft sólo se ve un suplemento en

Pantalla de Vampire: The Masquerade-Redemption

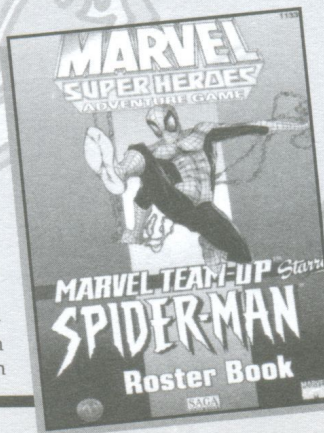
el horizonte, *Carnival* (julio de 1999), con un circo que no es precisamente... normal.

Los aficionados a *Forgotten Realms* tendrán mucho más material que llevarse a los dados. Para empezar tenemos *Interactive Atlas* (julio de 1999), un CD-ROM con todos los mapas aparecidos hasta la fecha para este universo, además de algunos totalmente nuevos. Estos planos se podrán editar con *Core Rules* y *Campaign Cartographer 2*. Menos pastita en los bolsillos. *The Drow of the Underdark* (julio de 1999) vuelve a describirnos a esta raza de elfos oscuros, con todo lo necesario para hacérselo pasar mal a los aventureros. *Sea of Fallen Stars* (agosto de 1999) explora esta desconocida región, detallando una nueva campaña submarina. Ideal para el verano. En septiembre se volverá a editar *Draconomicon* y aparecerá una aventura, *The Wyrmskull Throne*, ambientada en *Sea of Fallen Stars*.

Star Compendium: Systems of the Verge (Alternity, julio de 1999) proporciona información sobre numerosos sistemas, incluyendo mapas, descripciones planetarias, formas de vida antiguas e ideas para aventuras. *Murder in Drivespace* (*Star Drive*, septiembre de 1999) pone a los personajes a bordo de una nave diplomática en la que se produce un misterioso asesinato.

Terminamos con *Marvel Super Heroes*. Con el sorprendente título de *Reed Richards Guide to Everything* (julio de 1999), este genio nos lo explica... todo. Una entretenida exploración del Universo Marvel. *Marvel Team-Up Roster Book* (septiembre de 1999) presenta más de 100 supertipos de Manhattan que normalmente trabajan en solitario para hacer todo tipo de aventuras conjuntas.

Para sorpresa y disfrute de los viejos aficionados, se anuncia la reimpresión, en minilibros facsímiles del original, de varios suplementos históricos. No la llevará a cabo TSR, pero, entre otros, podremos encontrar, relameos, el mítico *Fiend Folio*, el buscado *Oriental Adventures*, o los añorados *Dungeon Master Guide*, *Player's Handbook*, *Dragonlance Adventures*, *Legends & Lore*, *Unearthed Arcana*, *Manual of the Planes* o *Wilderness Survival Guide*. Sniff, nuestra niñez rolera.



White Wolf

Expectantes ante el funcionamiento de *Aberrant* (del que os informamos en este mismo número) y la aparición del nuevo *Hunter: The Reckoning*, pasamos a detallaros los siguientes lanzamientos de esta compañía:

Antes de nada señalamos el éxito que el juego de ordenador *Vampire: The Masquerade-Redemption* ha tenido en la reciente feria E3, donde se ha alzado con el galardón al mejor juego de rol. En esta misma página tenéis una de las pantallas.

Empezamos con *World of Darkness Character Generator CD-ROM* (agosto de 1999), que permite crear personajes de todos los juegos de MdT, teniendo en cuenta todos los suplementos aparecidos y permitiendo almacenar cada uno de ellos para modificarlos en cualquier momento.

Para *Vampiro: La Mascarada* (cuya tercera edición ya está disponible en castellano), y tras *Times of Thin Blood* (julio de 1999), en el que se cargan a Ravnos con una bomba atómica, tenemos *Transylvania Chronicles 3* (agosto de 1999), la conclusión de esta campaña y en la que los personajes, antiguos de cualquier secta, se enfrentan a Dracula, a Kupala y a la Revolución Francesa. *Vampire Erotica: Eternal Hearts* (septiembre de 1999), define el papel de los vampiros como metáforas sexuales en el Mundo de Tinieblas. Toma ya.

Para *Vampiro: Edad Oscura* sólo se anuncia un suplemento próximo, pero desde luego suena interesante: *Jerusalem by Night* (julio de 1999). Si esta ciudad tres veces santa ha sido escenario de innumerables batallas entre los mortales, ¿qué no significará para los Cainitas?

Mind's Eye Theatre Journal #3 (agosto de 1999) pone al día el Mundo de Tinieblas en vivo: la Mano Negra se hunde, los Gurahl y Doissetep es destruida. ¿Quién da más?

Para *Hombre Lobo: El Apocalipsis* aparece *Chronicle of the Black Labyrinth* (julio de 1999), una recopilación del saber Garou al estilo del *Libro de Nod*.

Rage Across Heavens (agosto de 1999), de *Year of the Reckoning*, incluye todo tipo de profecías Lupinas e influencias celestiales. Incluye muchos Dones nuevos e incluye una historia que sumerge a los personajes en la llegada del Apocalipsis. Para terminar, *Ratkin* (septiembre de 1999) es un edificante suplemento que permite interpretar a un hombre rata. Lo que siempre habíamos deseado...

En agosto aparecerá *Technocracy: The Player's Guide* (*Mago: La Ascensión*), un enorme suplemento que ofrece el punto de vista de estos chavales que quieren esclavizarnos por nuestro propio bien. Si hasta os terminarán cayendo bien. *Initiates*

7th Sea: ¡Al Abordaje!

Llevábamos un tiempo esperándolo, y por fin está aquí: *7th Sea*, el juego de piratas y mosqueteros de **Alderac Entertainment**, creado por los autores del aclamado *Leyenda de los Cinco Anillos*.

El juego básico viene presentado en dos libros, *Player's Book* y *Game Master's Guide*, e incluye todo lo necesario para adentrarnos en un mundo verdaderamente espectacular y sugerente desde la primera página.

Igual que *L5A* está ambientado en Rokugan, una tierra similar al Japón feudal pero sin llegar a pretender serlo, *7th Sea* nos transporta a Theah, un continente devastado por una reciente guerra y en el que las diferentes naciones, representaciones de diversas potencias europeas del siglo XVIII (España, Francia, Inglaterra, Alemania, Rusia), no dejan de conspirar las unas contra las otras para alcanzar el poder.

Por si el ambiente de piratas y abordajes no fuera lo suficientemente sugerente, este nuevo universo incluye algunos detalles especiales, como la hechicería de la que disponen casi todas las casas nobles que gobiernan cada una de las naciones. Tampoco pueden faltar, por supuesto, las criaturas sobrenaturales, descritas en el libro del Director de Juego.

Los aficionados a *Leyenda de los Cinco Anillos* se sentirán como en casa, ya que el juego ha sido desarrollado (entre otros) por **John**

Wick y comparten un sistema prácticamente idéntico. Los jugadores interpretan a todo tipo de aventureros, soldados, diplomáticos, nobles, marinos, piratas, exploradores y demás fauna del género.

Desde luego, los creadores parecen haber echado toda la carne creativa en el asador, ya que el juego rezuma detalles e ideas para ambientar todo tipo de historias, desde las habituales aventuras de piratas y tesoros (en busca del mítico Séptimo Mar), las de mosqueteros al más puro estilo de *D'Artagnan* o las intrigas palaciegas más taimadas y peligrosas.

El libro del Jugador incluye todo el sistema de creación de personajes y el sistema de juego, mientras que el del Director de Juego presenta información omitida en el primero sobre los numerosos secretos ocultos por cada una de las naciones y sociedades secretas.

La presentación de los dos libros es espléndida y las ilustraciones capturan perfectamente la ambientación, destacando *Player's Book* por sus impresionantes láminas a color con la descripción de cada una de las naciones. De momento no hay anunciadas novedades, pero en estas páginas os mantendremos informados de cualquier información al respecto.

En el próximo número de **2d10** os ofreceremos un artículo completo de presentación de este impresionante juego, al que habrá que seguir muy de cerca y en cuya traducción al castellano ya se está trabajando.

Limpiad el tabuco, grumetes, que el barco enemigo está a la vista...



of the Art (septiembre de 1999) ofrece un enfoque totalmente diferente de *Mago* (como si el anterior no nos bastara), incluyendo todo lo necesario para interpretar a un joven iniciado que está a punto de Despertar o que lo ha hecho hace poco. Un interesante cambio de ritmo.

Kithbook: Pooka (*Changeling*, septiembre de 1999) describe toda la historia de estos insufribles bromistas, empezando en sus orígenes en el antiguo Egipto. No creáis ni una palabra de lo que digan.

Para *Trinity* tenemos dos novedades: *Alien Encounter 2* (julio de 1999) explora a la misteriosa Coalición y a los Qin... ¡que están aliados con los Aberrantes! Ahí es nada. *Trinity Player's Guide* (septiembre de 1999), con la inclusión de Méritos y Defectos y de nuevas Aptitudes opciona-

les, describe con gran detalle numerosos aspectos del universo en el siglo XXII. Esencial para aficionados.

Por último, para el flamante *Aberrant*, aparecerá la pantalla (agosto de 1999), con el acostumbrado libro que amplía la información aparecida en el

básico, y *Exposé* (septiembre de 1999), un pequeño suplemento que describe a las diferentes facciones de *Aberrantes* que se enfrentan al Proyecto Utopía.



URZA en Dosdediez

Internacional

Ya tenemos el verano encima y es un buen momento de echar un vistazo a la temporada de torneos que termina. Todos los celebrados, menos el C^{to} de España, han tenido menor asistencia que el año precedente a pesar del considerable incremento de premios. Es hora de analizar los errores, y buscar el por qué, para encontrar soluciones.

Nacional

El mercado en castellano de jcc pasa por un momento delicado. Esperemos que *Young Jedi* y *Fútbol a la carta* reactiven el interés perdido en un año para olvidar.

El nuevo ciclo de Magic

Ya hay nombre (esta vez han tardado en decidirse) para el ciclo de ampliaciones que comienza en octubre. Se trata del *Masques Block* que se iniciará con *Mercadian Masques* (sin traducción al español todavía) en octubre. Le seguirán, en febrero, *Nemesis* y, en junio, *Prophecy*. Continuarán la historia del *Ciclo de Rath* y el *Bloque de Urza* y desarrollarán la batalla final entre las fuerzas del bien y del mal en Dominaria.

Los próximos 25 y 26 de septiembre de se celebrarán los torneos de presentación de *Mercadian Masques* que se pondrá a la venta el 4 de octubre. Los asistentes recibirán una baraja y dos sobres (en lugar de tres como hasta ahora).

Recordad que a partir de noviembre desaparece todo el *Ciclo de Volrath* (*Tempesta*, *Fortalezay Éxodo*) del Tipo II.

Fútbol a la carta

Sí señor. La fiebre futbolera no deja en paz ni a los pobres jugadores de jcc. Pero no os preocupéis, no vais a tener que sudar la camiseta: sólo os podéis cansar al barajar.

Este nuevo proyecto, editado por **Taller de Juegos**, la rama jugona de **Martínez Roca**, intenta reproducir con una mecánica fácil y rápida todas las fases de un partido de fútbol.

Se empieza el juego con una carta de equipo. Ésta limita el presupuesto para la compra de jugadores y tiene ventajas o desventajas suplementarias dependiendo del equipo en cuestión (por ejemplo, el F.C. Barcelona no puede fichar un jugador de menos de 400 millones de ficha). Cumpliendo estas condiciones, se colocan los jugadores seleccionados para jugar en ese equipo y el correspondiente banquillo.

Se utilizan cartas para mover el balón y rematar (ataque), para impedirlo (defensa) y modificadores para las mismas (flash). Una vez se acaba una posesión (con gol o sin él), se reponen cartas y se inicia una nueva posesión.

Fútbol a la carta se venderá a partir de septiembre en barajas

de 80 cartas con reglamento incluido (por 1700 ptas.) y sobres de 15 cartas (a 350). También podremos adquirir el juego completo con baraja, 4 sobres y tape de lujo (unas 3000). Ojo, que como es un producto oficial de la Liga de Fútbol Profesional, podréis utilizar a todos vuestros jugadores favoritos. Sí, incluso a Raúl y Guar-

diola. Yo me apunto.



El mercado de los jcc llega a la conclusión a la que llegan todos, de cualquier cuerda o pelaje, cuando la recesión alcanza al más saneado. Los juegos introductorios se suceden, la simplificación de las reglas está a la orden del día, y los planteamientos de captar público nuevo se convierten en una huida hacia adelante de difícil valoración.

● *Tomb Raider*, el nuevo jcc de **Precedence** está basado en el exitoso videojuego (más de 15 millones de copias vendidas en todo el mundo) del mismo nombre. La colección consistirá en 200 cartas, 50 de las cuales sólo se encontrarán en los mazos básicos, además de 9 raras ultra-premium con poderes secretos. Habrá de cinco a diez versiones diferentes de Lara Croft y sus habilidades podrán combinarse con las de otros cazadores de tesoros como ella.

● *Cierra The Duelist*. Desconocemos cuáles han sido las verdaderas razones (aunque nos las imaginamos) que han llevado a WotC a cerrar su publicación de marca ya que, desde luego, no nos vamos a creer (y vosotros tampoco deberíais) la excusa de que lo hacen para ofrecer, en internet, la información de manera mucho más rápida y actualizada.

● *The Siege of sleeping Mountain* será la versión de *L5R* a través de la cual se pretende introducir en el juego a todos aquellos que empiecen (en el estilo *Portal en Magic*). *The Siege* estará formado por 150 cartas y se venderá en formato de dos mazos pre-diseñados para empezar a jugar con ellos junto con un libro de reglas sencillo de entender.

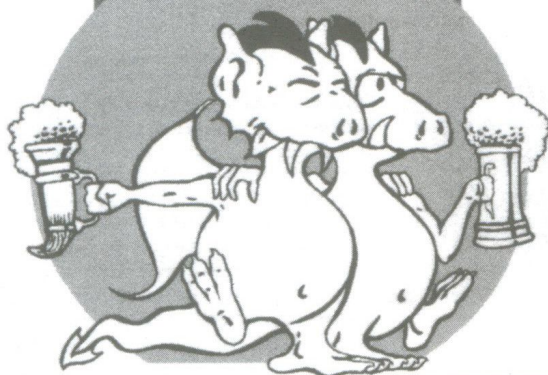
● Con *Endor* en la calle, en cuanto aparezca *Death Star II*, después del verano, terminará la primera etapa de ampliaciones de la trilogía clásica. El proyecto más oscuro e interesante es un nuevo juego basado en la película *La Amenaza Fantasma*. Pretenden que se pueda jugar con las cartas ya publicadas de *Star Wars*, pero se encuentran con el problema del cambio de reverso.

● Para sorpresa de todos, que es como ocurren estas cosas, *Pokemon* se ha convertido en USA en un número 1, muy por encima de *Star Wars* o *L5R*, y en el primer jcc que ha superado a *Magic* en ventas en bastantes tiendas de Estados Unidos y Canadá. Hasta el punto que, en algunas clasificaciones de ventas, encabeza la lista del país.

● *Portal-Three Kingdoms* es una ampliación de iniciación ambientada en la popular Leyenda de los Tres Reinos. Desarrolla mecánicas nuevas (como *Equitación*, que viene a ser como *Volar*) y está diseñada para que los nuevos jugadores se introduzcan con facilidad en el juego.

● El conglomerado multimedia del *Séptimo Mar* inicia su andadura. De momento, y ya en la calle el jdr, con una decisión inteligente; llamar a cada cosa por su nombre: el jcc ha pasado de *No Quarter* a *7th Sea*.

GREMIO de DRAGONES



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

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



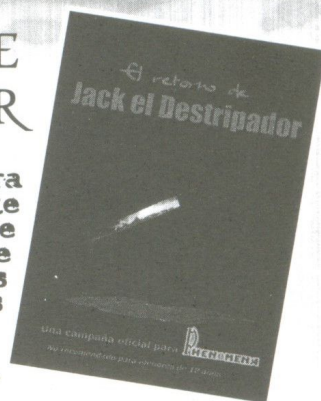
EL RETORNO DE JACK EL DESTRIPIADOR

Una aventura
profusamente
documentada sobre
el asesino en serie
más famoso de todos
los tiempos

TE ATERRARÁ

PHENOMENIA

La Factoría de Ideas. C/Plaza 15. Madrid. Tel.- 91 388 72 82



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 10

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

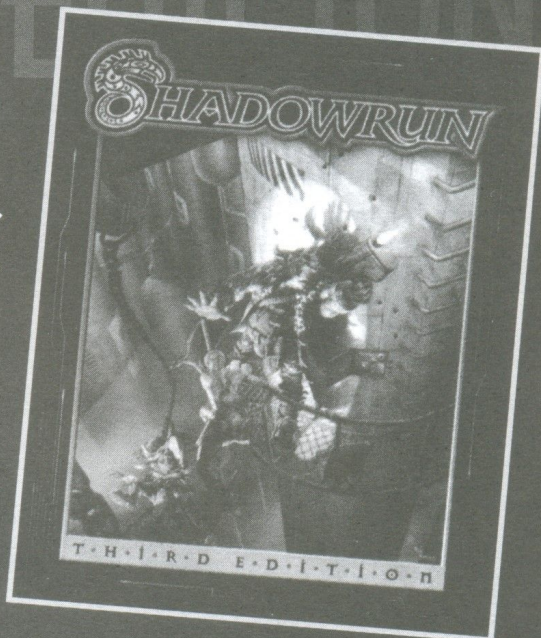
¿Quieres conocer las sombras?
¿Quieres meterte en un Shadowrun?

"Entonces escucha tío, aprende todo lo que puedas, porque la ignorancia te matará más rápido que una bola de fuego."

Tras dos años sin novedades en el mercado, vuelve Shadowrun, el juego de rol cyberpunk de fantasía. Ya tienes a tu disposición Realidades Virtuales 2.0 y, en breve, Harlequín.

¿Y la 3ª Edición del Básico?

Cuando menos te lo esperes
caerá sobre tí



La Factoría de Ideas. C/Plaza 15. Madrid. Tel.- 91 388 72 82



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

Y llegamos a una nueva temporada veraniega en la que se puede aprovechar el descanso para jugar unas partiditas con los amigos. Desde luego, las numerosas novedades aparecidas en este tiempo ayu-

darán a tener monstruos y aventuras nuevas que echarse a los dados.

Es significativa la gran cantidad de nuevos juegos aparecidos en EE.UU., así como la avalancha de básicos que se pre-

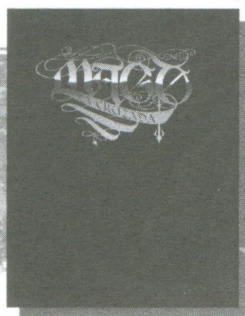
para aquí en España para después del verano, tanto nacionales como traducciones. Que siga así.

Parece tentador echar las campanas al vuelo, pero ya se auguraba que 1999 sería un muy buen año para los aficionados. Ahora sólo hay que esperar a la consolidación de las nuevas ofertas editoriales, tanto en el ámbito de las revistas como en el de los propios juegos.

Si las empresas programan bien sus lanzamientos, estas Navidades pueden ser la bomba. Al tiempo.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

-  **Ambientación** La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
-  **Utilidad** Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.
-  **Presentación** Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...
-  **Calidad** Esta es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. Esta calificación NO es la media de las tres anteriores; es independiente.
- 0 Rosco total** La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
- 1 Malo** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
- 2 Mediocre** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó muy, muy en el camino.
- 3 Bueno** (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
- 4 Muy Bueno** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.
- 5 Sublime** Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.



5
5
3
5

Mago: La Cruzada

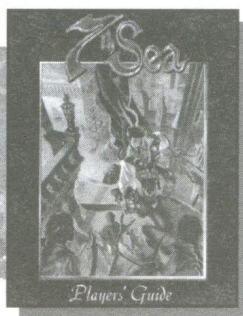
Varios autores. La Factoría. Abril de 1999.
Libro básico.
Cartoné. 312 páginas en b/n. 4250 ptas.

Había dudado mucho entre darle el 4 y el 5, pero me he decidido por lo último por el gran esfuerzo de White Wolf por hacer un juego distinto de *Mago: La Ascensión*. La Cruzada es un impresionante juego que no precisa del Mundo de Tinieblas para ser excelente por méritos propios.

La época es el Renacimiento europeo. La Tecnocracia (Orden de la Razón) acaba de aparecer, y para oponerse a ella se forman las Nueve Tradiciones, iniciándose así la Guerra de la Ascensión.

El aspecto más destacable de este juego es la calidad de su organización y su claridad, ya que logra que hasta los más obtusos comprendan sin problemas el complejo sistema mágico y metafísico de *Mago*. A mí me gusta bastante más que el propio *Mago*...

Daniel Leguina



5
5
4
5

7th Sea Player's Guide

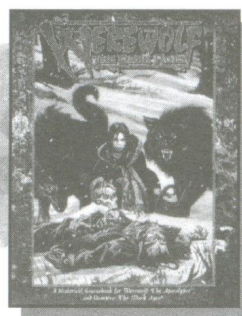
Varios Autores. Alderac. Julio de 1999.
Libro básico. Cartoné.
256 páginas en b/n, 16 en color. 30 \$

Impresionante. Con solo abrir este libro quedas inmediatamente transportado a un mundo parecido pero diferente, a un continente similar a Europa, y a la vez distinto, lleno de mosqueteros, piratas, nobles hechiceros, intrigas políticas, duelos, romances y abordajes. ¿Quién da más?

El sistema de juego es prácticamente idéntico al de *Leyenda de los 5 Anillos*, con algunos cambios menores. La organización es clara, la presentación impresionante, las ideas para aventuras omnipresentes... Nunca podré alabar lo suficiente a este juego.

Por el lado negativo, la molesta publicación de *7th Sea* en dos volúmenes, uno para los jugadores y otro para el Director. Por lo demás, un jdr que hará historia y al que veremos recogiendo numerosos premios.

Ana Álvarez



4
4
4
4

Werewolf: The Dark Ages

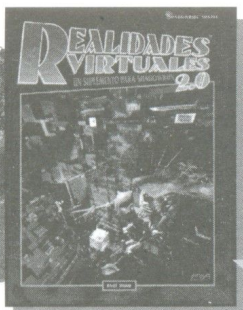
Varios autores. White Wolf. Junio de 1999.
Suplemento para *Hombre Lobo*.
Rústica. 184 páginas en b/n. 21.95 \$

Lo primero que se le viene a uno a la cabeza es: ¿Cómo no se les había ocurrido antes? Con el gran éxito de la línea *Vampiro: Edad Oscura* y de *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, esta ampliación era natural, y no decepciona en absoluto.

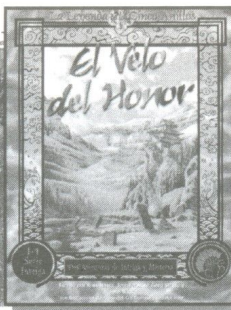
WW:DA explica con gran claridad todos los cambios necesarios para adaptar el juego base a la Edad Media, ya que el formato es el de suplemento, no el de libro básico. Para ello se describe a las tribus de Europa, indicando sus nuevos ritos, debilidades y situación política.

Destaca la desaparición (o traslado a un segundo plano) de algunas amenazas tradicionales de *El Apocalipsis*, como el Wyrn, lo que no quiere decir que los Garou no tengan problemas de sobra...

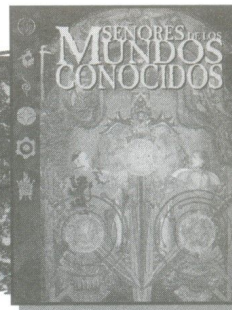
Juan Ortiz



4
4
4
4



4
4
4
3



4
4
4
3

Realidades Virtuales 2.0

Varios autores. La Factoría. Junio de 1999.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 3295 pts.

Shadowrun vuelve a aparecer en las estanterías de las tiendas especializadas, y con un peso pesado.

Realidades Virtuales 2.0. es una ampliación y revisión de las reglas para la Matriz aparecidas en el libro básico de Shadowrun, y pretende servir tanto de "toque de atención" para los jugadores de Shadowrun como de enlace con la próxima aparición de la 3ª edición. Nuevas reglas, programas, arquetipos, inteligencias artificiales... en resumen, uno de los suplementos realmente imprescindibles para los masters de este juego. Shadowrun ha vuelto para quedarse.

Marcos Enviso

El Velo del Honor

Varios Autores. La Factoría. Julio de 1999.
Aventura para *La Leyenda de los Cinco Anillos*.
Pantalla+ libro 48 páginas en b/n. 1595 pts.

Con éste módulo se inicia la serie de aventuras de Intriga. El suplemento contiene dos aventuras, Asesinato en el Castillo Kyotei y El Velo del Honor, a cual más interesante, con un denominador en común: La investigación por encima del uso indiscriminado de la katana. Ambas aventuras pueden dar más de un quebradero de cabeza a los sufridos jugadores.

Se incluyen, además, unas reglas sobre venenos y como usarlos. Es significativo también que se haya mantenido el estilo de encuadración del original, lo que proporciona al DJ una pantalla adicional en la que tiene resumida toda la aventura.

Luís Rodríguez

Señores de los Mundos Conocidos

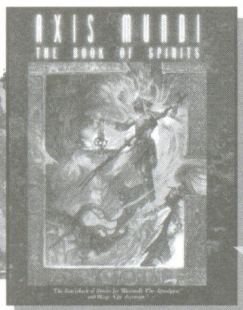
Varios autores. La Factoría. Junio de 1999.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica 136 páginas en b/n. 2895 pts.

Todo lo que siempre quiso saber sobre la nobleza de *Fading Suns* y nunca se atrevió a preguntar.

No solo incluye la descripción de 10 casas menores (ideales para realizar multitud de épicas sobre su ascenso o definitiva caída), sino que, y para mí lo mejor del libro, da cuerpo a las cinco Casas Reales con resultados sorprendentes. Las tres familias más obviadas (Hazat, Li Halan y al-Malik) salen especialmente reforzadas y dotadas de un interés muchísimo mayor.

Señores... es una de las piedras angulares del juego, así que no puede faltar en la estantería de ningún Director.

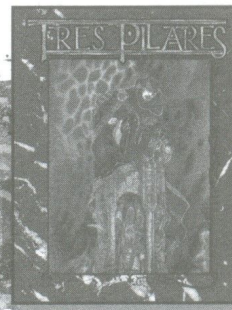
Eliseo P. Povedilla



3
3
3
3



4
3
3
3



4
3
3
3

Axis Mundi: El Libro de los Espíritus

Varios autores. La Factoría. Mayo de 1999.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 3395 pts.

Este libro se centra en el estudio y descripción de los espíritus de *Hombre Lobo* (aunque también es compatible con *Mago*, *Ascensión* y *Cruzada*)).

Tras la acostumbrada leyenda Garou y un par de introducciones histórico-teóricas, el lector se encontrará con una laaarga, exhaustiva serie de descripciones de espíritus de todo tipos (tótems, epiflinos, elementales... lo que quieras). Es un suplemento útil (sobre todo en combinación con *Umbral: La Sombra de Terciopelo*) para ambientar partidas en el mundo espiritual, aunque con la pega de que su lectura se puede hacer bastante monótona.

Julián Fuentes

Turbios Secretos de la Mano Negra

Steven Brown. La Factoría. Julio de 1999.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2495 pts.

Este suplemento es uno de los más controvertidos del Sistema Narrativo. Odiado por unos y adorado por otros, lo único que puede decirse con certeza de él es que no te dejará indiferente. El libro describe las interioridades de la Mano Negra, una subsecta dentro del Sabbat... ¿o es algo más? Tú decides

Nuevas líneas de sangre, Disciplinas, poderes, personajes jugadores muy muy brutos ya desde el principio... Tu Mundo de Tinieblas no volverá a ser el mismo si aplicas el material aquí contenido. Tómatelo con calma y disfruta de la experiencia: un vuelco de la historia tal y como la conocías.

Julián Fuentes

Tres Pilares

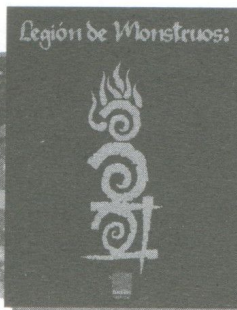
Varios Autores. La Factoría. Julio de 1999.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 3195 pts.

La Factoría ofrece un muy útil suplemento para la ambientación de tus partidas. Tres pilares estudia los tres estamentos de la sociedad humana (nobleza, clero y campesinos), describiendo su vida cotidiana, su organización y su utilidad para los Cainitas.

Completan la oferta un capítulo dedicado a las ciudades-estado italianas, con breves descripciones de las más importantes, y una completa serie de tablas cronológicas de la época, con los acontecimientos históricos más importantes de la Edad Oscura.

Un suplemento que se aleja de los vampiros y otras monstruosidades para darte una visión más completa de la vida cotidiana.

Diana Calvo



Legión de Monstruos: Fomori

Varios autores. La Factoría. Junio de 1999.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 2695 ptas.

No pierdas la oportunidad de hacerte con un ejemplar de este divertidísimo suplemento. Legión de monstruos es, sencillamente, la guía de los fomori. Contiene todo lo necesario para crear personajes jugadores manchados por el Wyrm: decenas de poderes, razas, consejos, medios de reclutamiento...

Cuando hayas acabado de leerlo, los pringosos esbirros del Wyrm no tendrán secretos para ti. Por supuesto, la oferta de consejos para la narración de crónicas fomori, y numerosas ideas para partidas... algunas no aptas para los más débiles de estómago. ¡Acaba con Gaia y cárgate a esos peludos!

Jon Unzaga



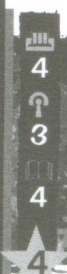
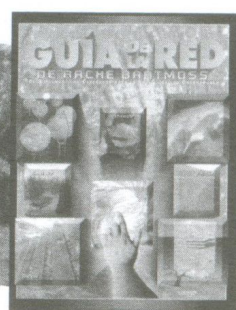
La Venganza del Antiguo

Jennifer Donaldson. La Factoría. Julio de 1999.
Suplemento para *La Mascarada*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 2295 ptas.

La verdad es que la idea de partida es apasionante: un dramaturgo escribe una obra teatral (*El Príncipe: América en Tres Actos*, incluida dentro del suplemento) que parece molestar sobremanera al príncipe de una ciudad.

Alrededor de estos elementos se desenvuelven diversos personajes con los que podrán interactuar los jugadores (o ser interpretados por ellos). La verdad es que no se puede decir mucho más sin desvelar detalles importantes de la historia, que se desarrolla a lo largo de tres sesiones de juego (se dan instrucciones para jugarla en una o dos). La trama es muy abierta.

Ana Álvarez



Guía de la Red de Rache Bartmoss

Varios autores. M+D. Mayo de 1999.
Suplemento para *Cyberpunk*.
Rústica, 152 páginas en b/n. 3195 ptas..

"Rache Bartmoss está muerto, y por fin tiene tiempo para escribir sus memorias".

Con esta curiosa frase comienza la esperada *Guía de la Red*, el complemento imprescindible para los que quieran aprovechar todo el potencial de la red global en *Cyberpunk*. Rache Bartmoss y Spider Murphy (sobradamente conocidos por todos los aficionados) ofician de perfectos cicerones en esta obra, que analiza todas y cada una de las regiones del ciberespacio.

Una de las piedras angulares de *Cyberpunk*, con toda la sustancia de su potente ambientación, ideal dado el estreno de la famosa *Matrix*.

Marcos Enviso



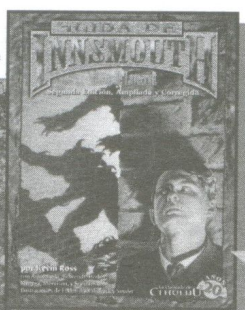
La Muerte de la Luz

Varios autores. La Factoría. Abril de 1999.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2495 ptas.

Apocalipsis total. Así es como deben ser las aventuras de *Warhammer Fantasía*. En esta mini-campaña de nueve capítulos los personajes tendrán que vérselas con sectas secretas, fanáticos del Caos, Skaven, mutantes, racistas de todo pelaje, muertos vivientes y demás lindezas sin tener un solo momento para respirar.

Se trata de una frenética carrera contra el tiempo para salvar la ciudad de Marienburg de su destrucción a manos de un demonio que se manifestará durante un inminente eclipse. Puede parecer lineal (y lo es), pero las decisiones de los jugadores tendrán un enorme impacto en el desenlace.

Daniel Leguina



Huida de Innsmouth

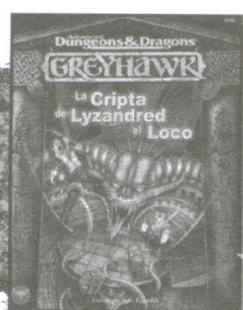
Varios autores. La Factoría. Mayo de 1999.
Suplemento para *La llamada de Cthulhu*.
Rústica. 176 páginas en b/n. 3295 ptas.

¿Qué más se puede pedir? *Huida de Innsmouth* es una enorme descripción totalmente exhaustiva de la ciudad lovecraftiana por excelencia.

No solo se incluyen todos los lugares y personajes aparecidos en el relato, sino que se ha ampliado para que los jugadores no puedan estar seguros de nada... salvo de que huele a sepia pero mucho, mucho.

Las ideas para aventuras son numerosas (se incluye una introductoria), pudiendo llegar al ataque del ejército de los EE.UU. contra los Profundos. Hay que señalar que es un suplemento para los años 20. ¡Una de calamares!

Ana Álvarez



La Cripta de Lyzandred el Loco

Sean Reynolds. Martínez Roca. Junio de 1999.
Aventura para *AD&D Falcongrís*.
Pantalla + Libro 48 páginas en b/n. 1450 ptas.

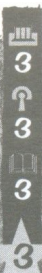
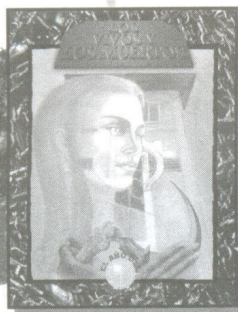
Segunda parte de *Las Tumbas Perdidas*, en el que los personajes se enfrentan a un liche bien gordo (el tal Lyzandred).

La aventura es un clásico «Dungeon», con lo que no encontraremos complejas tramas políticas, sino acción, emoción y monstruos a raduales. La pantalla es una preciosidad, e incluye unos mapas de la cripta de gran belleza.

Lamento destacar la mala calidad de la maquetación, ya que algunos cuerpos de letra son tan pequeños que hay que pegarse a la hoja para leer. Lo que nos ahorramos en páginas lo pagamos en gafas.

Acción, peleas, sangre, tesoro, PX...

Carlos Lacasa



Los Vivos y los Muertos

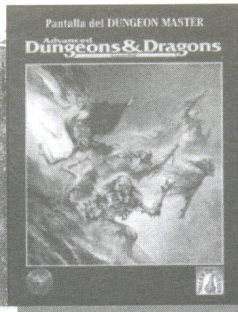
Elizabeth Fischl. La Factoría. Mayo de 1999.
Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 2695 pts.

Curioso suplemento. Cuando lo ves no parece demasiado interesante, pero la verdad es que cuanto más lees más ganas te dan de empezar una crónica nueva.

Consiste en la descripción de diversas organizaciones humanas que, por unas o por otras, se dedican a la búsqueda/caza de fantasmillas con diferentes grados de conocimiento. Para ayudar a los humanos existen nuevas habilidades y Números con los que poder afectar al Inframundo.

Se incluye también un divertido sistema para crear organizaciones, que pueden ir desde lo más cutre (los Magos del Pinball) hasta lo más peligroso (los Tertulianos).

Daniel Leguina



AD&D: Pantalla del Dungeon Master

Varios Autores. Martínez Roca. Junio de 1999.
Suplemento para AD&D.
Pantalla + libro 24 páginas en b/n. 1200 pts.

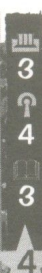
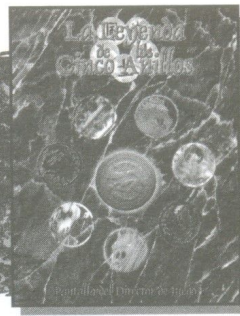
Las pantallas del DJ es el típico suplemento que siempre sale y sobre el que los aficionados están divididos.

En el caso que nos ocupa destaca la propia pantalla, a color, de cuatro cuerpos, cartón correcto (pero solo correcto) y montones de tablas por ambas caras. La verdad es que con ella el Dungeon Master se ahorrará numerosas consultas a los manuales.

Por otra parte, el librito que le acompaña es de menor interés. Incluye una aventura, Secretos Seculares, que puede servir para iniciar a nuevos jugadores, y las erratas de los dos libros básicos de AD&D.

Una adquisición recomendable.

Ana Álvarez



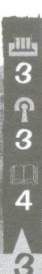
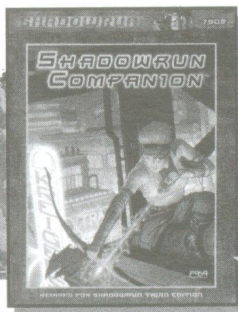
L5A: Pantalla del Director de Juego

John Wick et. al. La Factoría. Junio de 1999.
Suplemento para *La Leyenda de los Cinco Anillos*.
Pantalla + libro 48 páginas en b/n. 1595 pts.

Complemento indispensable para cualquier Director de Juego de L5A. La Pantalla incluye, además de la propia pantalla y la tradicional aventura (el Clan de la Liebre, muy interesante y movidita) algunas reglas adicionales, unos cuantos consejos muy útiles y unas completas y magníficas reglas sobre Maho, la magia negra de Rokugan, que puede dar mucho color (aunque sea negra) a las partidas.

Es particularmente interesante el concurso que incluye, en el que se debe describir un pergamino Kolat, con un premio a la mar de sustancioso. Muy pero que muy interesante...

Luis Rodríguez



Shadowrun Companion Revised Edition

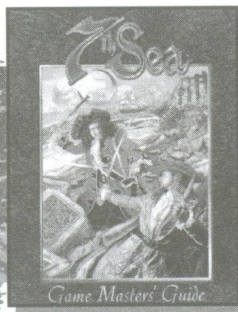
Varios autores. FASA. Julio de 1999.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 136 páginas en b/n. 15 \$

La tercera edición de *Shadowrun* arregla algunos de los errores de su predecesora y cambiaba bastantes reglas, por lo que era de esperar que algunos de los principales suplementos del sistema, como este *Companion*, vieran una nueva encarnación para ponerse al día.

Los que ya dispongan de la 2ª edición de este libro no verán demasiadas sorpresas, aunque los Méritos y Defectos más desequilibrados han desaparecido y todo se ha adaptado a la nueva edición.

Lo mejor, además de la recopilación de información diseminada, es el apartado dedicado a la creación de aventuras.

Julián Fuentes



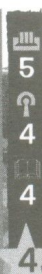
7th Sea Game Master's Guide

Alderac. Julio de 1999.
Libro del DJ para *7th Sea*.
Cartoné. 256 páginas en b/n. 30 \$

A todos se nos ocurre imaginar por qué ha editado Alderac su nuevo juego *7th Sea* en dos libros. Venderán más, sí, pero se trata de un movimiento arriesgado.

Este básico/suplemento no es estrictamente imprescindible, pero prácticamente sí. Incluye todo tipo de información sobre el mundo, con una descripción de cada nación mucho más profunda de la aparecida en el *Manual del Jugador*. También incluye el bestiario, aclaraciones sobre numerosas reglas y capítulos dedicados a la creación de personajes no-jugadores y aventuras, muy correctos y llenos de material interesante. Acabarás comprándolo...

Ana Álvarez



Witchcraft

CJ Carella. Eden Studios. Junio de 1999.
Libro básico.
Rústica 320 págs. en b/n. 28 \$

Es imposible no comparar este juego (antiguamente editado por Myrmidon Press) sin compararlo con *Mago: La Ascensión*, ya que las similitudes son numerosas.

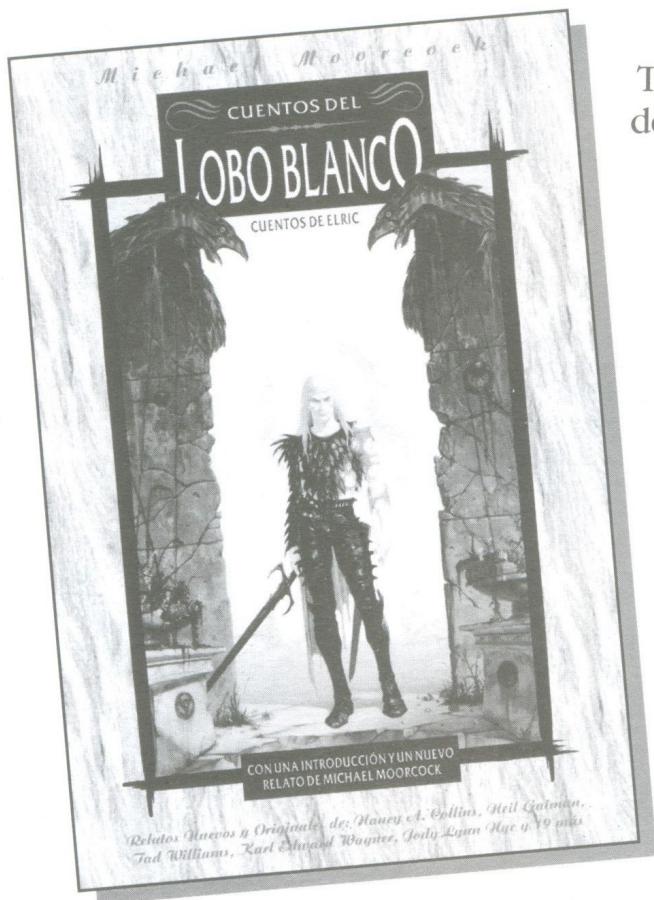
El sistema de *Witchcraft* es más débil por ser más complicado de lo necesario (te guste o no el Sistema Narrativo, es rápido y directo). A cambio, la atmósfera está algo mejor conseguida (aunque los temas y cosmología sean primos hermanos).

Una de las diferencias es el sistema de magia: el de *Witchcraft* es menos abierto y salvaje que el de *Mago*, que en ocasiones deja a Narradores y jugadores colgando del abismo sin nada a lo que agarrarse.

Eliseo P. Povedilla

Los cuentos de ELRIC

por Michael Moorcock



Tras varios años de ausencia del mercado español, la obra cumbre del reputado Michael Moorcock vuelve a las librerías de nuestro país.

En esta ocasión en forma de cuento corto y como homenaje de más de 15 autores seleccionados entre los más actuales, prometedores y seguidos de USA e Inglaterra: Neil Gaiman, Tad Williams, Nancy A. Collins...

La Colección Solaris Fantasía presentará cuentos y novelas de los mejores autores de Fantasía clásica y moderna. Desde las obras más premiadas hasta las más actuales, todas ellas tendrán cabida en Solaris Fantasía. Y esto es sólo el principio. Estad atentos a las novedades en vuestra tienda favorita.

Colección Solaris Fantasía:
1. Los Cuentos del Lobo Blanco



Solaris
fantasía



Rolemaster Fantasy

ΠΡΕΣΒΑΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

Tras la imprescindible reorganización que supuso *Rolemaster Standard System*, ICE se lanzó a un extraño desarrollo de su línea estrella, con suplementos sobre combate y armas modernas. Pues bien, no acaban aquí las sorpresas: el último salto mortal de Pete Fenlon y sus muchachos ha sido... ¡una simplificación! ¿Herejía? ¿Un intento por atraer nuevos jugadores al sistema de todos los sistemas? Seguid leyendo...

Pero... ¿qué es esto?

Rolemaster Fantasy es, como hemos comentado, una simplificación del juego de rol más detallado y extenso del mercado (*demasiado detallado*, para sus detractores. Ellos se lo pierden). El *Rolemaster* original pasaba por ser un juego de fantasía cuya misión era desarrollar el sistema de *Señor de los Anillos*, aunque sin encuadrarse en la Tierra Media de Tolkien. Esta encarnación conoció dos grandes ediciones, siendo la publicada en España por Joc Internacional la primera de ellas.

El juego se amplió con numerosos suplementos que, para alegría de los fanáticos, aumentaban enormemente las opciones disponibles para los jugadores, llegando a convertir a *Rolemaster* en un verdadero monstruo lleno de tablas que llegaba a amedrentar a los nuevos jugadores. Cada nueva ampliación aumentaba en media hora el tiempo medio de creación de un personaje, aunque los aficionados queríamos más, más y más.

Rolemaster Standard System, una recopilación y reorganización de todo el material aparecido hasta la fecha (con el cambio de numerosas reglas, resultado de años de *playtesting*), intentaba de presentar el sistema como "genérico", tratando de alejarse de la Fantasía Medieval para explorar otros campos, como el siglo XX o el mundo de los piratas. Los cambios fueron numerosos y profundos, aunque se mantenía la filosofía básica: lograr un sistema de juego complejo y sofisticado con una cantidad de opciones apabullante.

Y aquí es donde llega la gran sorpresa de ICE, una inteligente jugada que puede reportarles importantes beneficios: simplificar un juego al que la gente adora por su complejidad.

¿Y cómo es él?

Rolemaster Fantasy se presenta como un único libro de 256 páginas en el que se recogen *todas* las reglas y tablas necesarias para jugar, incluyendo la creación de personajes, las reglas de combate y de magia y las tablas de armas y hechizos. De verdad. Lo hemos visto. Está todo.

El cuerpo general es el de *Rolemaster Standard System*, pero se han simplificado diversos sistemas para comprimir todo el juego en un solo volumen. Como es habitual, no encontraremos una sola palabra sobre ambientación: todo el volumen está dedicado a las reglas, puras y duras. En el tiempo que hemos tenido para examinar el juego hay algo que salta a la vista: el evidente intento por clarificar *Rolemaster*, que por su redacción y su maquetación siempre había destacado por su "oscurantismo" y su estilo *wargamero*.

Por ejemplo, el proceso de creación de personajes es infinitamente más claro que en anteriores ediciones, convirtiendo este libro en una bendición para cualquier recién llegado. Cada uno de los pasos está tratado en su capítulo correspondiente, lo que unido al índice hace bastante sencillo navegar por el libro. Cada una de las secciones tiene su apartado en los apéndices con las tablas correspondientes (¿Qué pasa? ¿Creíais que no iba a haber tablas? ¡JA JA JA!).

Para conseguir esta simplificación se ha recurrido a diferentes trucos, como reducir en gran medida el número de profesiones y razas (ya volverán más tarde, no gritéis todavía), li-

mitar el poder de los hechizos al nivel 10 (y no al 50, aunque a ver quién es el listo que ha llegado alguna vez a esas alturas) y consolidar las tablas



de armas en categorías (como "Hojas de 1 Mano"), teniendo después cada arma específica sus propios modificadores.

Respecto a las ilustraciones, son algo mejores que las de anteriores ediciones... aunque eso no es decir mucho. La verdad es que podían haber trabajado bastante más este aspecto, ya que la calidad de algunos dibujos es deja bastante que desear.

¿Qué ha cambiado?

Los cambios respecto a *Rolemaster Standard System* son básicamente cosméticos, ya que las reglas no han variado demasiado (ya lo hicieron de lo lindo respecto a *Rolemaster*). Permanece la nueva agrupación de las habilidades en categorías (lo que clarifica en gran medida el sistema general y permite entrenar categorías enteras) y las

reglas revisadas de combate (con el nuevo sistema de iniciativa), así como los *training packages*, que simplifican la creación de personajes.

Por supuesto, las tablas siguen ahí, tanto en el desarrollo del personaje como en el sistema de combate y de magia. Salvo la agrupación de las armas por categorías, los antiguos jugadores no tendrán problemas para adoptar *Rolemaster Fantasy*. Se echa de menos, por cierto, un resumen de los cambios producidos en las reglas, que haberlos haylos.

¿Y lo van a dejar así?

Los veteranos que ahora mismo estén sintiendo picores por todo el cuerpo pueden descansar tranquilos. Los próximos suplementos para la nueva línea siguen las pautas ya clásicas de *Rolemaster*:

• *Manual de Combate*: ¿qué no tenéis suficientes armas? A carretadas. ¿Qué no os gusta la agrupación por categorías? Una tabla para cada una. ¿Echáis de menos el crítico de *Caspa Attack*? Aquí está.

• *Manual del Director de Juego*: el nuevo libro básico incluye una pequeña sección dedicada al Director de Juego, pero visto el trabajo de comprensión que han hecho no extraña que hayan dejado muchísimas cosas fuera. Este volumen incluirá reglas para crear nuevas razas y mundos enteros. Ahí es nada.

• *Manuales de Magia*: aquí llega el principal cambio. Ya sea por cuestiones de mercado o por pensar en el bien del jugador que solo lleva un tipo de mago (que cada uno elija lo que quiera...), este clásico suplemento se va a dividir en tres manuales, dedicados a cada uno de los reinos. Incluirán las listas de hechizos para las nuevas profesiones aparecidas en *Manual de Perso-*

najes, además de llevar todas las listas hasta el nivel 50.

• *Manual de Personajes*: para el que no esté contento con el centenar de habilidades del básico, este volumen incluye nuevas habilidades, razas, profesiones, culturas, opciones de adiestramiento y los aclamados Talentos y Defectos, para hacer personajes mucho más burros.

Se supone que con todas estas ampliaciones *Rolemaster* recupera su complejidad, aunque al convertir al libro básico en el único necesario el nuevo sistema es más eficaz que antes.

Otros suplementos anunciados incluyen una nueva edición del *Criaturas y Monstruos*, una guía de equipo y los inevitables *Companions*. *Arcane* (que incluye un cuarto reino, aparte del Mentalismo, la Canalización y la Esencia), *Essence*, *Channeling*, *Mentalism*, *Treasure* y *Martial Arts*.

Por si fuera poco, parece que hacia finales de 1999 verá por fin a la luz el ansiado mundo *Bladelands*, del que sacarán dos tipos de suplementos: mini-campañas con aventuras autoconclusivas y guías, más dedicadas a la descripción geográfica y cultural que al *monster-bashing*.

¿En qué quedamos?

Rolemaster Fantasy es una evidente apuesta de ICE por intentar captar nuevos jugadores hacia su círculo, pero lo cierto es que todos salen ganando. Esta nueva edición es un juego estupendo que conserva todo el sabor de *Rolemaster*, dejándolo abierto a todo tipo de ampliaciones con centenares de hechizos, profesiones, razas, habilidades, etc.

Los jugadores que ya tengan *Rolemaster Standard System* deberán decidir si cogen este nuevo tren, pero visto el tiempo que ha pasado desde la antigua edición de Joc Internacional, su lanzamiento en castellano de la mano de La Factoría de Ideas (han anunciado su aparición para después del verano) es una excelente noticia para los jugadores que no conozcan la lengua del buen Shakespeare, o que se hayan quedado en *Rolemaster 2nd Edition*. Los cambios realizados en esta versión merecen la pena.

Por Daniel Leguina



Werewolf: Dark Ages

000T .XΛ0ΠΙΔVΣΠ0ΥTΛKΠ3ΠX

P R E S E N T A C I Ó N

Gaia no está en peligro. No hay fábricas de Péntex contaminando los ríos. El Apocalipsis no es más que una leyenda que se emplea para asustar a los jóvenes cachorros. Los Garou cazan libremente en los bosques y el Wyrn debe tener cuidado para ocultar sus huellas. ¿Danzantes de la Espiral Negra? ¿Quiénes? Bienvenidos a la Edad Oscura, una época genial para ser un Hombre Lobo...

Concepto

La idea básica de *Hombre Lobo: Edad Oscura* es suficientemente clara y no necesita más explicación. ¡Lupinos en la Edad Media! Se trata de un volumen de 184 páginas en el que encontraremos todo lo necesario para trasladar nuestra campaña peluda a una época totalmente diferente en la que el mayor peligro para los Hombres Lobo es su propio orgullo.

Como se ha indicado, la situación es prácticamente inmejorable. La Guerra de la Rabia acaba de concluir y las Razas Cambiantes supervivientes empiezan a salir de sus escondrijos. El libro se concentra en los Garou europeos, aunque se menciona de pasada a las razas nativas de América, y hace especial hincapié en las islas británicas y en la Umbra de la época.

Presentación

White Wolf ha optado por no editar un nuevo básico, por lo que el libro se presenta como un suplemento en tapa blanda, sin el correspondiente capítulo de reglas. En cualquier caso, se describe una serie de cambios producidos durante la generación de personajes, como Dones, Ritos y otros Rasgos diferentes. Las ilustraciones son estupendas y la lectura es de lo más amena.

Además de la clásica historia de presentación tenemos una introducción a la nueva ambientación, una visión del Medievo desde la perspectiva de los Garou, una descripción de las diez tribus europeas de la época, un capítulo dedicado a los cambios en el proceso de creación de personajes, un estupendo capítulo dedicado al Narrador (lleno, lleno de ideas), reglas

para emplear a los vampiros en una crónica de *Hombre Lobo: Edad Oscura* y un apéndice con armamento, equipo, debilidades tribales de la época y demás información.

Cambios

El cambio más sorprendente es el del ambiente. Europa no es el paraíso, pero desde luego desaparece gran parte de la angustia presente en *Hombre Lobo: El Apocalipsis* por la inminencia del armagedón universal, lo que permite explorar temas diferentes, además de hacer a este suplemento muy adecuado para hacer campañas a principiantes.

En el aspecto "técnico" tenemos, como ya se ha comentado, nuevas Habilidades, Méritos y Defectos y un nuevo juego de ritos para nuestros personajes. Todas las tribus también sufren cambios, algunas en mayor medida que otras (Los Moradores del Cristal, por ejemplo, pasan a ser los Custodios, protectores del conocimiento y la palabra escrita).

Algo que no cambia es la tierra que se tienen los Lupinos y los Vástagos, y para ello nos suministran todo tipo de información explicando la situación de los vampiros en la época, la utilización de sus Disciplinas y la interacción de los sistemas de los dos juegos. Se echa de menos, teniendo en cuenta la ambientación y la importancia que se da a Britania, la inclusión de material para hacer campañas mixtas con Change-

ling; con toda seguridad será carne de un futuro suplemento (o por lo menos eso espero).

El Entorno

El capítulo dedicado a la descripción geográfico-histórico-política del entorno es más que correcto, aunque he echado de menos una mayor profundidad en algunos temas. Sin embargo, supongo que los jugadores disfrutarán con más páginas dedicadas a la "chicha" del juego. En cualquier caso, se recomienda su lectura provisto de papel y bolígrafo para ir apuntando las numerosas ideas que se vienen a la cabeza.

Los enemigos de los Garou no son muchos, pero aparte de la eterna presencia de los odiados vampiros existe una gran desconfianza entre las diferentes tribus. La diversión está garantizada, os lo aseguro.

Conclusión

El concepto del suplemento es estupendo, y llama la atención por el gran cambio de ambiente que existe con *Hombre Lobo: El Apocalipsis* e incluso con *Vampiro: Edad Oscura*. Estos dos juegos están condenados a encontrarse en crónicas con un potencial épico sorprendente. No dejéis de echarle un vistazo.

Por Ana Álvarez



Aberrant: Poder Divino

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΕΨΗ

P R E S E N T A C I Ó N

La publicidad de *Aberrant* aseguraba que este nuevo juego de White Wolf no era lo que parecía, y así es. Si alguien esperaba encontrar alguna semejanza con *Trinity* lo hará en vano. *Aberrant*, a pesar de compartir su universo, es un juego de superhéroes, aunque no a la antigua usanza...

Historia

Nos encontramos en el universo del futuro *Trinity*. En 1998 la estación espacial Galatea explota, enviando sobre la Tierra enormes cantidades de radiación y creando la primera generación de *Novas*, metahumanos con poderes más allá de lo imaginable. Estos seres, bajo el patrocinio del proyecto internacional Utopía, hacen uso de sus capacidades especiales para mejorar la vida en el planeta, provocando enormes cambios sociales con su mera presencia. Por supuesto, las cosas no podían ser tan bonitas.

La creencia por parte de algunos elementos de que los Nova no son en absoluto humanos, y que por tanto no tienen porqué seguir sus mismas leyes, conduce al asesinato de uno de ellos, una figura adorada en toda la Tierra. Esta muerte marca la aparición de los Aberrantes, Novas con objetivos muchos menos altruistas...

Ambiente

Aquí es donde este nuevo juego brilla con toda su fuerza. Siguiendo la filosofía de *Gurps: Supers*, *Aberrant* intenta que los superhéroes, dentro de lo posible, tengan comportamientos "lógicos": Los malos no se ponen unos leotardos y se van a robar un banco, sino que reaccionan ante un mundo que les quiere destruir y que se desmorona sobre ellos; los "cerebrines" venden sus inventos a las multinacionales para ganarse el pan y para financiar obras de caridad; un mutante con una voz hipnótica la emplea para grabar discos, que es lo que le gusta, no para tratar de conquistar el mundo.

Y, por supuesto, como es la moda de los 90, los héroes suelen ser cualquier cosa menos héroes...

Reglas

Aberrant emplea, por suerte o por desgracia, el sistema Narrativo modificado aparecido en *Trinity* (reservas de dados de d10 que se tiran contra dificultad 7). El resultado es un juego de superhéroes con un sistema de combate como debe ser: rápido y feroz. Aunque el comentado sistema tenga sus detractores, lo cierto es que en *Aberrant* se revela como adecuado y bien desarrollado.

Los Novas reciben sus poderes de una especie de tumor cerebral que les permite manipular la realidad a una escala cuántica, aunque la premisa básica es que se trata de humanos aumentados hasta límites insospechados. Por tanto, gran parte de los poderes son las características habituales de los juegos de White Wolf, aunque llevadas a niveles burros, burros. A partir de esta idea el resto de los poderes surge de forma casi "natural".

Los personajes se crean en dos fases diferenciadas, diseñando primero al humano normal e incluyendo luego los superpoderes. Este acercamiento es muy acertado, pues sirve a dos propósitos. Primero, nos identifica con la *persona* a la que vamos a interpretar, algo que normalmente se pierde de vista en los juegos de superhéroes, en los que la psicología de un personaje se limita a sus puntos de fuerza. Por otro lado, permite al Narrador iniciar las campañas con personajes normales que, de repente, ven su mundo saltar por los aires al aparecer unos poderes que no desean.

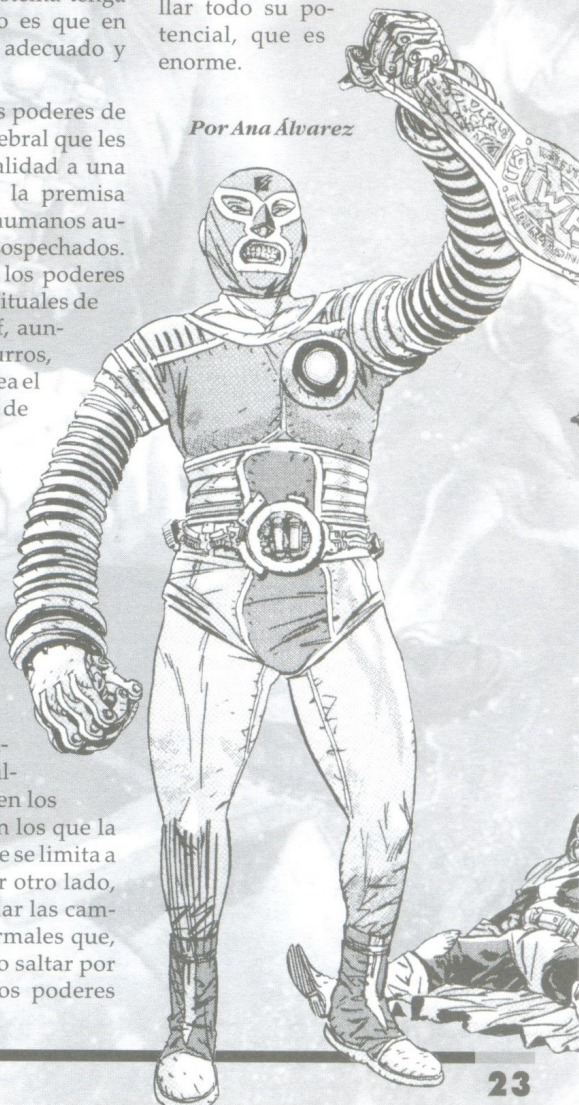
Aberrant

El libro no incluye alienígenas ni reglas de magia, aunque queda por ver si estos temas, habituales en los demás juegos de superhéroes, son tratados en futuras ampliaciones. Las reglas para los clásicos "Rich Reedards" que lo saben y lo inventan todo no están demasiado desarrolladas, probablemente para clavarnos en el futuro la correspondiente ampliación (¡sigh!).

Resumiendo...

Aberrant no inventa nada nuevo, pero lo hace todo bien. El sistema es rápido y adecuado, el entorno es original porque presenta un acercamiento "realista" al universo de los superhéroes, el ambiente está cargado con la angustia que no puede faltar en los juegos de White Wolf y puede llamar la atención tanto de los jugadores de Mundo de Tinieblas como de los de otros juegos de superleotardos. Está por ver si la falta del sello "World of Darkness" le impide desarrollar todo su potencial, que es enorme.

Por Ana Álvarez



MdT Combate:

Leña al mono

ΠΡΕΣΤΑΤΙΟΝ

Mundo de Tinieblas: Combate es un suplemento atípico para la serie del Sistema Narrativo. Ideado para dar más variedad y detalle a las peleas, no parece muy típico de una serie de juegos tan centrados en el ambiente, las emociones y la interacción entre los personajes... pero a veces la diplomacia falla.

Dales caña

Los aficionados suelen coincidir en que uno de los puntos más flojos del Sistema Narrativo es la resolución de los combates. La verdad es que las reglas básicas no prestan mucha atención al asunto, y los amigos del garrotazo y tentetieso quedan defraudados a veces ante la escasa información de que disponen.

Pero el suplemento **Combate** acaba con esta situación. Partiendo de un PJ de cualquier juego del sistema, las reglas de **Combate** permiten asignarle una serie de "puntos de poder", con los que comprar diversas "maniobras". Los puntos de poder de un personaje se calculan de acuerdo con su puntuación en

ciertas Habilidades (como Atletismo, Pelea o Armas Cuerpo a Cuerpo). Con esos puntos de poder (y si lo deseas, también con puntos de experiencia y gratuitos) eliges las maniobras que quieres para tu PJ (estas maniobras están divididas en varias categorías (como Puñetazos, Presas o Lanzamientos), y cada una tiene sus propios requisitos, costes y efectos, de forma similar a las que aparecen en los manuales básicos. Así, por ejemplo, Moira la Furia Negra tiene Pelea 4, lo que equivale a 8 puntos de poder: compra dos maniobras de patada $\frac{3}{4}$ Patada Giratoria (2 puntos) y Rodillazo (3 puntos) $\frac{3}{4}$ y una de presa $\frac{3}{4}$ Dislocar Miembro (3 puntos) $\frac{3}{4}$ y después hace lo mismo con los puntos de poder que tiene por otras Habilidades. El sistema es muy sencillo y te permite personalizar al máximo el estilo de lucha de tu PJ.

Mamá, pupa

La mayor parte del suplemento está dedicada a la descripción de las distintas maniobras (casi 100) y sus efectos, así como a un interesante capítulo sobre la historia y características de numerosas artes marciales (desde las más populares, como el Karate o el Kung Fu, hasta estilos tan exóticos y desconocidos como el Kalaripayit o el Pakua). Otro capítulo ofrece numerosas reglas e ideas para integrar los poderes sobrenaturales de los personajes en los combates (por ejemplo, un vampiro con Auspex 4 tiene modificadores a la Iniciativa al ser capaz de leer los pensamientos de su enemigo, o un wraith con Títeres puede hacer que a un francotirador le tiemble el pulso como un Solid Snake cualquiera).

Completan el libro algunos apéndices con personajes prege-

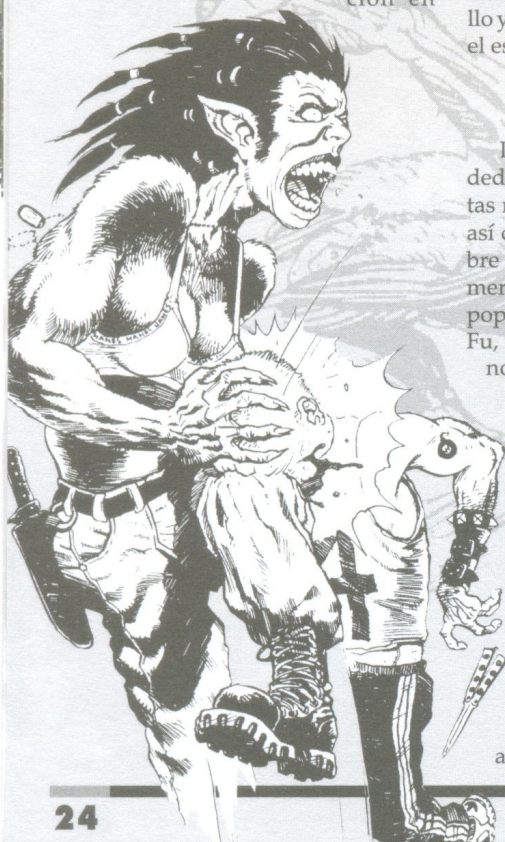
nerados, reglas de localización de impactos y armas, muchas armas. Aunque el libro se centra sobre todo en el combate cuerpo a cuerpo, con y sin armas, los aficionados a los tiros y las explosiones encontrarán aquí mucha información de utilidad.

Man pegao

La mayor objeción que se le puede hacer a **Mundo de Tinieblas: Combate** es que las nuevas reglas y el uso por parte de los personajes de todo tipo de maniobras, a veces un tanto complicadas (y eso aun sin ponernos a hacer "combos" de videojuego, que también es posible), ralentice excesivamente el combate. En efecto, hasta que le coges el truco al sistema, cosas tan sencillas como pegarle una patada en la boca a un redcap pueden requerir algunos cálculos o una o dos tiradas de dados, pero es un precio mínimo por el nivel de detalle, precisión y variedad que pueden alcanzar los combates.

El otro gran inconveniente para algunos puristas del Sistema Narrativo es la gran atención que presta el suplemento a aspectos puramente cuantificables y de reglas, en detrimento de conceptos como la ambientación, la historia o la madurez. Bueno, a esto no hay nada que decir. Ya he advertido al principio que se trata de un suplemento atípico en el Mundo de Tinieblas. Eso sí, que tu crónica degenera en una serie de peleas y "combos" al usar estas reglas no significa que sea un mal suplemento, sino que nos has podido mantener el foco en la historia. Una crónica con mucho combate y acción puede ser tan "narrativa" e interesante como cualquier otra. Ahora mismo estoy dirigiendo una crónica mixta ambientada en la China del siglo XIX: los protagonistas son un Hermano Akáshico que practica el Do, un Khan (hombre tigre) aficionado al Kung Fu, y un siniestro aventurero Eutánatos que es un maestro con la espada y el cuchillo. Lógicamente, hay escenas de acción y peleas con mucha frecuencia, y con **Mundo de Tinieblas: Combate** resulta mucho más vistoso y variado: los protagonistas se liaron a golpes con la tripulación de muertos vivientes de un junco pirata, y la batalla llevó alrededor de una hora de juego... pero fue una hora realmente divertida y frenética. ¿Quién puede pedir más?

David Alabort



Magia en el Viejo Mundo

000T .XΛ0ΠJδV0M00TΛXU3ΠY
A Y U D A

La magia en Warhammer: Fantasía es una de las partes que siempre pueden ser ampliadas. Este artículo es un claro ejemplo de ello. Aquí encontrareis reglas de iniciativa para magia, así como unos cuantos nuevos hechizos.

Iniciativa en el lanzamiento de hechizos

Esta simple regla puede ayudar mucho en algunas situaciones un tanto complicadas. Como siempre, eres libre de modificarla o de no usarla.

Nivel del hechizo	Penalizador
Vulgar	-10
1	-15
2	-20
3	-25
4	-30

Es bastante lógico que un hechizo de magia vulgar sea más rápido de lanzar que un hechizo de alto nivel. El mago lanzará el hechizo en el nivel de iniciativa correspondiente a lo que tenga menos la penalización. Un resultado de cero o negativo indica que el hechizo será lanzado en el siguiente turno con la penalización restante.

Nuevos hechizos.

Esta es una recopilación de hechizos de magia vulgar que circula por la red con objeto de dar un poco más de color y variedad a los pobres aprendices de mago.

Sentido de presencia

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: personal

Duración: d6 minutos

Ingredientes: una parte del cuerpo de la criatura a ser detectada

Una vez es lanzado el sortilegio, se especifica un tipo de criatura fantástica o no fantástica para ser detectada. Mientras el hechizo es mantenido, el mago será alertado si alguna criatura de ese tipo esta a menos de 48 metros.

Capa de sombras

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: personal

Duración: 1 hora

Ingredientes: un pedazo de cristal tintado

El mago debe mantener el cristal sobre su cabeza al lanzar el hechizo. Mientras lo mantenga estará envuelto totalmente en sombras. A la luz del día se le vera como si estuviese en sombras, y en la penumbra permanecerá en la absoluta oscuridad.

El objetivo de este hechizo es hacer más difícil ser descubierto por la noche o mientras se acecha.

Lanzado en una vía transitada y soleada podría llevar a sospechas: "una oscura figura envuelta en sombras".

Ojos de gato

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: 48 metros

Duración: 1 minuto

Ingredientes: dos pequeñas bolas de cristal

Las dos bolas deben ser mantenidas en la mano mientras se realiza el hechizo. Las bolas empezarán a brillar con un fulgor verde hasta convertirse en dos espectrales ojos de gato que se colocarán justo delante del mago.

Este hechizo permite al que lo lanza ver a través de esos ojos, que pueden ser guiados hasta una distancia de 48 metros. Pueden atravesar cualquier tipo de barrera física si se supera un test de FV. Los ojos no pueden entrar dentro de ninguna zona mágica ni ningún objeto mágico, así como tampoco pueden cruzar agua. Solo se obtiene visión.

Tasa de movimiento = 10.

Warhammer Fantasía

Molestar

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1 c/u

Alcance: 12 metros

Duración: instantáneo

Ingredientes: ninguno

El blanco de este hechizo se ve sujeto de repente a alguna pequeña molestia (un picotazo, un pitido en el oído, un soplo en la oreja, un ligero picor en la espalda...). Debe pasar un test de FV para no prestar atención a la molestia cuando se está envuelto en una situación delicada (un ritual, un combate...).

Además de molestias externas, también se pueden causar molestias internas que le hagan estornudar, toser o eructar (solo si falla un test de FV). El mago puede elegir que tipo de molestia quiere infligir en su objetivo, o cuantas molestias a la vez (hasta un máximo de 3), aunque por cada molestia adicional debe gastar los puntos de magia correspondientes. Solo puede afectar a un blanco a la vez.

"Cantrip"

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: 12 metros

Duración: 1 hora

Ingredientes: ninguno

Los "cantrip" son pequeños hechizos estudiados por los magos durante su aprendizaje antes incluso que cualquier otro hechizo de magia vulgar. Este hechizo es un conjunto de todos los pequeños hechizos de magia vulgar con ciertas restricciones. En líneas generales debes tener siempre presente que no puede causar daño ni puede ser igual de poderoso que cualquier otro hechizo de magia vulgar. Cualquier objeto creado mediante este hechizo será pequeño, inofensivo, mágico y demasiado frágil para ser utilizado como herramienta de cualquier tipo. El cantrip solo se mantendrá mientras el mago mantenga la concentración.

Normalmente se usan los cantrips para hacer truquillos con los que impresionar a la gente, asustar a los niños o alegrar los momentos aburridos. Típicos cantrips son por ejemplo ligeras melodías, brillantes flores que aparecen y desaparecen, pequeñas esferas de luz que flotan alrededor del mago, ráfagas de aire que apagan velas...

Comprender lenguas

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: vista

Duración: d6 minutos

Ingredientes: el ojo de una criatura

Este hechizo es el equivalente visual del *Don de lenguas*. Permite al mago leer un texto escrito en un idioma desconocido. Ten en cuenta que este hechizo está diseñado para permitir leer signos extraños en las calles, carteles de "se busca", y cosas así. Con este hechizo no se pueden leer textos grandes como hechizos, manuscritos, textos cifrados, etc. Únicamente se lograría entender el título o el encabezado, pero no el resto.

Detectar Veneno

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: toque

Duración: instantáneo

Ingredientes: un trozo de cobre oxidado

Este hechizo permite al mago buscar veneno en su comida o bebida. Cuando se deposita el ingrediente del hechizo sobre la comida, hace que toda sustancia venenosa se vuelva verde, mientras que el resto de la comida permanece con su color original. Por desgracia,

el ingrediente en si, hace que la comida sea inservible.

Vista élfica

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: personal

Duración: 1 hora

Ingredientes: 1 zanahoria (que debe ser comida cuando se lanza el hechizo)

Este hechizo otorga al mago *Visión Nocturna 30 metros* de la misma forma que a un elfo del bosque. Este hechizo no incrementa el alcance de un personaje que ya tenga *visión nocturna*.

Fortuna instantánea

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: toque

Duración: 10 minutos

Ingredientes: una pizca de pirita de hierro

Este hechizo, a pesar de su pretencioso nombre, lo único que hace es alterar la apariencia de un objeto no más grande que un puño para que se asemeje al oro. Mientras que convence de lejos, una inspección más minuciosa, chequeo de Int. (con un +40 si se hacen las pruebas apropiadas como morderlo, sopesarlo...) revelará que es falso.

Este hechizo es más efectivo si se lanza sobre monedas, que pueden pasar por auténticas sin llamar la atención. Sin embargo, como el hechizo debe ser lanzado individualmente sobre cada objeto, puede llegar a ser más problemático que beneficioso para algunos personajes.

Derribar

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: 12 metros

Duración: instantáneo

Ingredientes: una pequeña vara de hueso acabada en un puño

Este hechizo puede ser lanzado sobre una criatura bípeda dentro del rango de visión del

lanzador. La criatura experimenta un golpe telequinético que no causa daño pero fuerza a la víctima a realizar un chequeo de I o caer al suelo.

Se aplican los modificadores:

- 20 Si el blanco está corriendo
- 10 Si el blanco está andando a velocidad normal
- 0 Si el blanco está andando cautelosamente
- +10 Si el blanco está inmóvil
- 05 Por punto de magia adicional gastado por el mago

Si un personaje cae debe realizar un chequeo de destreza o tirar todo lo que lleve en las manos. Él no puede hacer nada durante el siguiente asalto excepto recuperar pie. Cuenta como blanco inmóvil.

Remiendo

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: toque

Duración: permanente

Ingredientes: una pizca de harina y un poco de agua

Este hechizo pega cualquier pequeño objeto roto (cualquier cosa más pequeña que una espada) dejándolo como nuevo. Este hechizo es usado por aprendices para arreglar ese preciado objeto de su maestro que acaban de romper en cachitos.

Hay que tener en cuenta que este hechizo no reparará objetos mágicos que se hayan roto, para ello hay que utilizar otro tipo de reparación.

Mensaje

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: 12 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: la garra de un pichón

Este hechizo susurra un mensaje en una criatura que este dentro del alcance de visión del mago y a no más de 12 metros. El mensaje no puede ser escuchado por ningún otro. El que recibe el mensaje puede no darse cuenta de quien procede y la duración no puede ser mayor de 6 segundos.

Presente

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1



Alcance: personal

Duración: instantánea

Ingredientes: ninguno

Con este hechizo, cualquier objeto que el mago lleve, bien en la mochila o en los bolsillos aparecerá en su mano instantaneamente, sin necesidad de gastar el tiempo buscándolo. El objeto puede ser usado inmediatamente sin ningún tipo de penalización, ya que aparece en su posición correcta.

Preservar

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: toque

Duración: un mes

Ingredientes: una pizca de sal

Este es un hechizo de gran valor para los magos que desean mantener sus ingredientes frescos y en perfecto estado de conservación. Una bolsa llena de lenguas podridas es bastante incordiosa y maloliente y puede llamar la atención en lugares más que inoportunos. *Preservar* detiene totalmente el proceso de deterioro de una cantidad de materia orgánica aproximadamente del tamaño de dos puños cerrados. Mientras estén protegidos por este hechizo la comida y los ingredientes de los hechizos no se deterioran por el tiempo pero todavía pueden estropearse por métodos naturales (agua, fuego...).

Cuando se disipe el hechizo las sustancias vuelven a estar sujetas a las leyes normales de deterioro.

Espíritu aturdido

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 1

Alcance: 6 metros

Duración: 1 asalto

Ingredientes: un pequeño

Si el objetivo del hechizo falla un test de Fv su espíritu queda aturdido durante el próximo asalto y no podrá hacer nada excepto parar o huir durante ese asalto. Este hechizo no afecta a criaturas inmunes a efectos psicológicos o mayores de 3 metros.

Sirviente invisible

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 2

Alcance: 6 metros

Duración: 1 hora

Ingredientes: una bola de algodón

El sirviente invisible puede realizar tareas simples como abrir puertas, coger sillas y limpiar cosas. Se

trata-
rá al
sirviente
invisible
como si tu-
viese una
fuerza de 1.
No puede luchar
ni morir, aunque
puede ser disipado si es
impactado por armas mágicas. Tiene un movimiento de 4, pero solo se puede mover a velocidad normal o cautelosa. No puede moverse a través de objetos sólidos, aunque puede ajustar su forma para pasar por pasajes estrechos. No puede realizar tareas complejas, considerando cualquier frase de más de tres palabras como una orden demasiado complicada para ser realizada.

Seguirá al mago a no ser que se le indique lo contrario, y se disipará si está a más de seis metros de él.

La marca del mago

Nivel: vulgar

Puntos de magia: 3

Alcance: toque

Duración: permanente o 1 hora

Ingredientes: un anillo con la marca grabada (mínimo 50 COs)

El mago puede utilizar este hechizo para marcar un objeto de su propiedad con una runa imborrable que lo identificará como suyo. Nada puede

disipar la marca, aunque el lanzador puede retirarla a voluntad.

Si es lanzado sobre una criatura viva, la marca aparecerá donde ha sido tocada la víctima y durante una hora solamente.

El ingrediente no se consume al lanzar el hechizo.

Esperamos que estos hechizos os hagan más llevaderas y amenas las partidas con vuestros personajes novatos y que os ayuden a evitar recibir tantos palos de los malos. Como veréis son bastante equilibrados y no son demasiado poderosos.

Iván Arpón

la factoría

septiembre

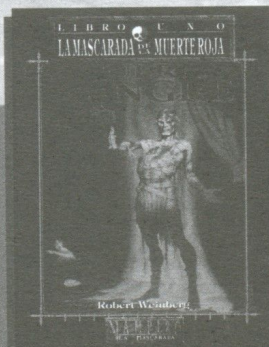


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El Señor de los Anillos

3.995 ptas • 296 páginas • SA1001
Promo: Marcapáginas.

Actualizada edición del famoso juego que recoge el maravilloso y detallado mundo creado a partir de la imaginación del escritor J.R.R. Tolkien. Elfos, enanos, hobbits, todos regresan en su más puro estado a nuestra mesa.



NARRATIVA DE LA FACTORIA

Guerra de Sangre

1.450 ptas • 280 páginas • LFL1001
Promo: Marcapáginas

El primer libro de narrativa de una trilogía histórica que cuenta las aventuras de un investigador envuelto a su pesar en una historia demasiado fuerte para su libreta de notas. Descubre otra cara del mundo de Vampiro: La Mascarada.

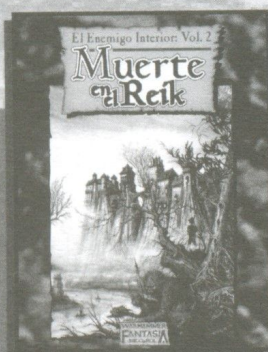


VAMPIRO: LA MASCARADA

Estirpe de Oriente

3.995 ptas • 226 págs • LF1601
Promo: Marcapáginas

¿Nunca te ha sorprendido la dureza y velocidad de Jackie Chan? ¿Por qué dicen muchos que Bruce Lee vivirá eternamente? Echale un vistazo a esta guía y se abrirá ante tus ojos el mundo de los vampiros orientales y sus reglas. Cartoné.

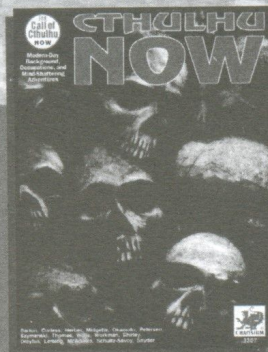


WARHAMMER FANTASÍA

Muerte en el Reik

2.595 ptas • 126 páginas • LF307
Promo: Marcapáginas

La segunda parte de la campaña El Enemigo Interior te lleva ahora a descubrir los secretos que se esconden tras una familia de no muy buena reputación. Escondéte de los extraños, sobre todo si te miran con más ojos de lo normal.

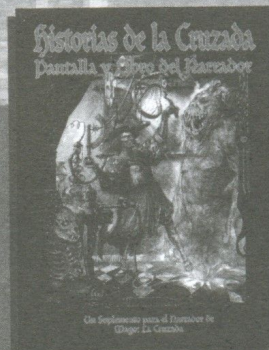


LA LLAMADA DE CTHULHU

Cthulhu Actual

2.995 ptas • 160 páginas • LF403
Promo: Marcapáginas

Por fin a vuestro alcance el mítico suplemento, tanto tiempo esperado, que moderniza y actualiza los Mitos de HP Lovecraft. Reúne el Cthulhu Now original y el Compendio de los 90, configurando una guía imprescindible.



MAGO: LA CRUZADA

Historias de la Cruzada

2.595 ptas • 72 páginas • LF3802
Promo: Marcapáginas

Historias de la Cruzada consta de la imprescindible Pantalla para los Narradores de Mago: La Cruzada y una más que útil guía para el mismo donde se pueden encontrar datos para unir varios sistemas del Mundo de Tinieblas y otras reglas.

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. © de la versión española de La Factoría de Ideas.

Ulcres, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 96 96 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 pedidos@distriimagen.es
Caballero, 85. 08023 Barcelona, Spain. Tel: (33) 405 53 65 TelFax: (33) 322 86 91 distrib@distriimagen.es

Un pueblo en peligro

○○○T .xλoπiδvσuμxootλxμzny

M Ó D U L O

Esta breve aventura para *La Leyenda De Los Cinco Anillos* está pensada como una situación de transición entre dos puntos de una campaña. Es un "alto en el camino", y puede ser introducido sin demasiados problemas en cualquier ámbito. Pese a que originalmente lo situé en tierras Escorpión, puede ser ubicado en cualquier zona del Imperio sin cambiar prácticamente nada. Está diseñada para un grupo de 3 a 6 jugadores.

Si crees que hay algún parecido entre esta historia y *Los Siete Samurai* de Kurosawa Akira, no es ninguna coincidencia. Pertenece a un grupo de aventuras breves que preparé basadas en las películas del Emperador del Cine Japonés.

Desafío

Los PJs van de camino a algún sitio (tal vez Ryoko Owari), pero sin prisa. No hay ninguna urgencia para llegar. Están disfrutando del viaje. De tanto en tanto, alguna patrulla ocasional los detiene para pedirles sus papeles de viaje, pero apenas nada más interesante les sucede en el camino. Están cruzando tierras Escorpión y todo parece ser sencillo y tranquilo. En una encrucijada del camino imperial con senderos de tierra, ven a tres heimin (campesinos) que, lejos de apartarse del camino ante la proximidad de los samurai, se arrojan en medio y los saludan con las siguientes palabras:

"Konnnichi-wa Samurai-sama. Os rogamos que perdonéis nuestro atrevimiento y nos atrevemos a pedirnos muy humildemente que atendáis nuestras suplicas, pues un terrible destino pesa sobre nuestro pueblo y necesitamos la ayuda de los agraciados por Amaterasu lo más urgentemente posible."

Cualquiera de los PJs que tire por Conciencia + Sinceridad y supere una dificultad de 15 se dará cuenta de que lo que dicen es absolutamente cierto, y es patente el nerviosismo y la tensión en sus voces. Si deciden pasar a través de ellos y pisotearlos por atreverse a interponerse en su camino, bien, deja la aventura, quítales un par de puntos de honor a los Dragón, Unicornio y Escorpión del grupo (los dos primeros por su relación normalmente respetuosa con los Heimin y el ter-

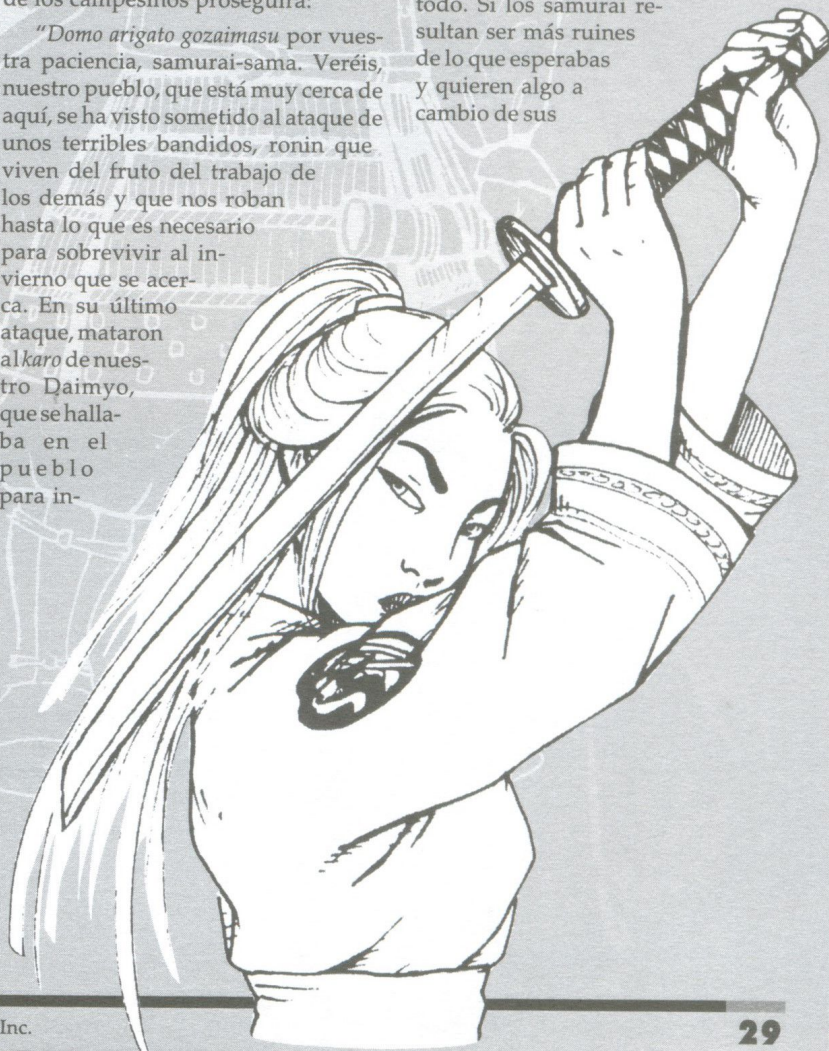
cero por que son campesinos de sus tierras y puede estar negando un servicio a su clan) y sigue con la campaña que tenías prevista. La alternativa es que decidan escucharlos. Si es así, uno de los campesinos proseguirá:

"Domo arigato gozaimasu por vuestra paciencia, samurai-sama. Veréis, nuestro pueblo, que está muy cerca de aquí, se ha visto sometido al ataque de unos terribles bandidos, ronin que viven del fruto del trabajo de los demás y que nos roban hasta lo que es necesario para sobrevivir al invierno que se acerca. En su último ataque, mataron al karo de nuestro Daimyo, que se hallaba en el pueblo para in-

Leyenda de los 5 Anillos

vestigar qué había sucedido. No nos hemos atrevido a pedir la ayuda de nuestro señor porque de todos es conocida su irritabilidad, y si lo molestamos, tememos por nuestras vidas. Las daríamos gustosos a su servicio, pero perderlas sin sentido, tan solo por ser portadores de malas noticias, nos parece sembrar arroz en seco. *Onegai shimasu, samurai-sama*, ayudadnos en esta difícil situación. Poco es lo que os podemos ofrecer, aparte de nuestra gratitud y oraciones, pero todos los pueblos de los alrededores sabrán de vuestra buena acción."

Si se deciden a acompañar a los campesinos y ayudarles en este problema, Tako, que así se llama el que ha estado hablando todo el rato, los guiará por uno de los senderos de tierra. Si alguno de los PJs supera una tirada de Conciencia + Sinceridad de dificultad 25 (deben decidir ellos que quieren tirar, no se lo indiques tú), verá rápidamente que, pese a que la mayoría de la historia es cierta, hay algo que no acaba de ser verdad del todo. Si los samurai resultan ser más ruines de lo que esperabas y quieren algo a cambio de sus



servicios, Tako sugerirá que tal vez pudiera conseguir algunos koku para los samurai, reuniendo las reservas del pueblo. En cualquier caso, para continuar con la aventura es imprescindible que acompañen a Tako al pueblo.

Foco

Cuando llegan al pueblo, el paisaje que se abre ante sus ojos es el de un grupo de casitas de campesinos, situadas a ambos lados de un camino de tierra, detrás de las cuales se pueden ver extensos arrozales, probablemente el medio de vida de la localidad. Las casas son modestas para lo que es-



tán acostumbrados los samurai, pero presentan un aspecto bastante decente, lo que hace pensar en una relativa prosperidad. Cuando Tako llega al pueblo acompañado de los samurai, anuncia a voz en grito: "¡Han venido los samurai!". La escena que se sucede a continuación es más propia de un día de fiesta que de la vida cotidiana de un humilde pueblo heimin. La gente sale de sus casas, vitoreando a los recién llegados. Hay quien incluso se atreve a tocarlos, inclinándose repetidas veces mientras repite una y otra vez: "*Domo arigato gozaimasu, domo arigato gozaimasu*".

Tako los guía hasta un edificio un poco más grande que el resto, la casa del jefe del pueblo, y allí los presenta a éste, un hombre ya anciano. Se llama Senko y él les explicará la situación al tiempo que los aloja en la mejor casa del pueblo, la suya. Senko, poco más o menos, repetirá las palabras que ya han oído los samurai. Los bandidos ya han atacado en tres ocasiones el pueblo, llevándose las cosechas y a algunas de las mujeres. En su último ataque, hace ya dos semanas, mataron al *karo* enviado por el Daimyo de estas tierras para supervisar qué se podía hacer con este problema. Uno de los hombres del pueblo, arriesgando su propia vida, ha conseguido descubrir la localización de la guarida de los bandidos, y ha averiguado su número: son unos quince. Planean atacar el pueblo en una semana, y aca-

bar de llevarse lo poco que ya les puede quedar. Los habitantes del pueblo están dispuestos a luchar si los samurai les indican qué deben hacer. Nuevamente, una tirada de Conciencia + Sinceridad de dificultad 30 revelará que hay algo oculto en lo que dice Senko.

Si superan una tirada de Percepción de dificultad 10, los PJs se darán cuenta de que no hay ninguna mujer joven en el pueblo. En realidad, los campesinos las han escondido, temiendo que los samurai se encapricharan de alguna de ellas. Se hallan en un viejo molino, que dista unos 200 metros del pueblo. El molino, aparentemente, está abandonado, pues el río que pasa por su lado lleva muy poca agua. Si alguno de los samurai pregunta por las mujeres, le responderán que todas las jóvenes fueron secuestradas por los bandidos, a excepción de unas pocas que han sido enviadas con familiares que viven en otros pueblos.

A partir de aquí, lo que se espera de los samurai es que preparen la defensa del pueblo contra el inminente ataque de los bandidos. Tal vez alguno de ellos sugiera atacar a los ronin en su base, pero los campesinos se negarán a ello. No quieren abandonar sus casas, temiendo perderlas, y se negarán a revelar el emplazamiento del escondrijo de los bandidos, según ellos por temor a que los samurai vayan a atacarlos al campamento, muieran en el intento y las represalias sean terribles. Lo mejor es que cuando lleguen los bandidos se encuentren con una defensa fuerte e inesperada.

Deja los preparativos de la defensa completamente en manos de los jugadores. Si es necesario, dibuja un plano del pueblo (diez o doce casas situadas a ambos lados de un camino, con arrozales detrás de ellas y un molino situado a unos doscientos metros al este del pueblo, al lado de un río casi completamente seco) y que ellos sitúen a sus "tropas", que les enseñen cuanto necesitan saber. Unas cuantas tiradas de Inteligencia + Batalla o de Percepción + Batalla les ayudarán a colocar a sus efectivos de la mejor forma posible. Una vez está todo dispuesto, solo queda esperar.

Golpe

Llega el día esperado. Un explorador (si los samurai se han olvidado

de enviarlo, lo habrá hecho el jefe del pueblo) llega corriendo por la mañana anunciando que se acercan los bandidos. Refleja el caos que se organiza en el pueblo. Toda la preparación parece irse al traste al instante. Todo el mundo corre, grita, se esconde... Alguno de los samurai deberá conseguir llamar la atención de los campesinos (la ventaja *Voz* le puede ser muy útil) con una tirada de Conciencia + Batalla de Dificultad 20. Debe sobreponer su voz al griterío y a la confusión reinantes y reorganizar a las "tropas".

Una vez esté todo el mundo en su sitio (haz que les cueste bastante, al fin y al cabo, no son más que campesinos asustados), que todos los PJs tiren por percepción, dificultad 10. Verán que se acerca un grupo de hombres a caballo.

Todos a excepción de uno llevan armadura ligera y máscara, y lucen el mon del Clan Escorpión y el de la familia Bayushi. El único que no lleva armadura, cubre su rostro con un pañuelo profusamente ornamentado, y el mon de la familia Soshi se ve claramente en su kimono.

Sin duda, los samurai desearán desmontar la defensa y recibir a los samurai de forma digna. En ese momento, uno de los campesinos le dirá algo a Tako, que durante todo este tiempo habrá estado pegadito a los samurai. Tako se dirigirá a los PJs y le dirá: "Kikuchiyo dice que son los bandidos, que se han disfrazado, pero que reconoce la cicatriz que marca la cara del que va sin armadura. Es su jefe. Sin duda han sabido de alguna manera que nos preparábamos para recibirles como se merecían y pretenden engañarnos." Si hasta aquí los PJs (benditos inocentes) todavía no han hecho una sola tirada de Conciencia + Sinceridad, sugiéreles que la hagan. Si ni su Conciencia ni su Sinceridad son ninguna maravilla y no la pasan, pues nada, que siga la batalla. La Dificultad esta vez es solo de 20.

Los que se acercan por el camino, son Escorpión de verdad. Si los PJs deciden hablar con ellos, los campesinos intentarán convencerlos de lo contrario. Si no lo consiguen, discretamente empezarán a desaparecer, a escabullirse por donde puedan. Ha-

blando con los Escorpión, los PJs descubrirán que han sido vilmente engañados por los heimin (¿o se habían creído que por ser campesinos eran incapaces de cualquier intriga?).

En realidad, fueron los propios campesinos los que mataron al *karo*, para no pagar los impuestos, y el grupo de Escorpión que se acerca por el camino, viene a investigar lo sucedido. En caso de que la batalla se lleve a cabo, haz tres tiradas en la Tabla de Batalla, en la situación de "Perdiendo" (pág. 114 del manual básico). Los Escorpión ganarán la batalla, sea cual sea el resultado de las tiradas. Al fin y al cabo, son 15 samurai entrenados para el combate.

Aceptarán la explicación de los samurai supervivientes de que han sido engañados por los heimin. Sin embargo, ninguno de ellos volverá a ser bien visto en tierras Escorpión, perderán 4

puntos de Gloria y si hay algún Escorpión entre ellos se le sugerirá amablemente que quizá deba hablar con su Daimyo al respecto de lo ocurrido (lo que conducirá al pobre infeliz crédu-lo al seppuku o a acabar como Ronin, en el mejor de los casos).

Si tras hablar con los Escorpión piden permiso para participar en el castigo del pueblo por la ofensa recibida, éstos se mostrarán completamente de acuerdo con semejante petición, en cuyo caso los PJs ganarán un punto de Honor (al fin y al cabo la Venganza es uno de los puntos básicos del Bushido).

Por Mirumoto Jinto

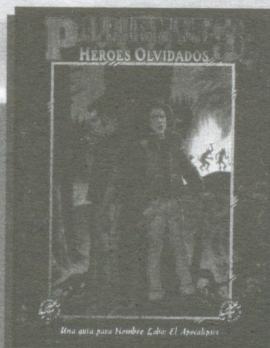


la factoría

septiembre-octubre



HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

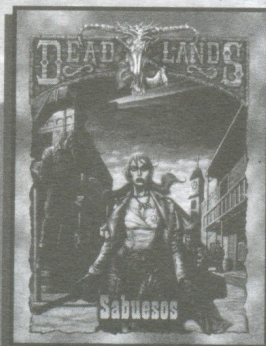


Parientes

2.495 ptas • 112 págs • LF2009
Promo: Marcapáginas.

Son unos pocos elegidos que no consiguen convertirse en Garou pero que no desesperan en su afán de proteger a Gaia y servir a los cambiantes como ayudantes, guardaespaldas y colaboradores. Pertenecen al Año del Aliado.

DEADLANDS

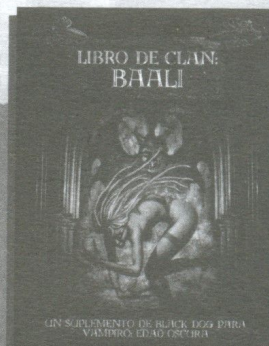


Sabuesos

PSC ptas • 128 páginas • LF603
Promo: Marcapáginas

Sólo hay algo más rápido en el oeste que las balas de los perros de la Ley y son los dedos que aprietan los gatillos de sus pistolas. Prueba el sabor del juego de rol del extraño oeste. Fue juego del año en Estados Unidos y sigue arriba.

VAMPIRO: EDAD OSCURA

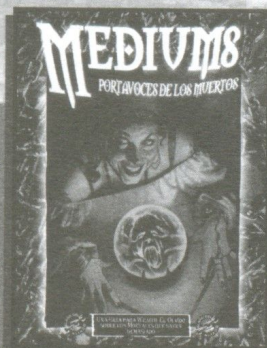


Libro del Clan: Baali

1.995 ptas • 72 páginas • LF1883
Promo: Marcapáginas

Cuando todos pensábamos que los vampiros eran las criaturas más peligrosas que pueblan la noche descubrimos la existencia de este "Clan" y vimos nuevos límites para la crueldad. Descubre a los que pactan con el demonio.

WRAITH: EL OLVIDO

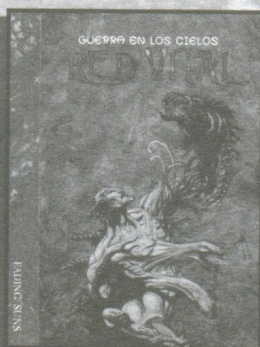


Mediums

2.795 ptas • 120 págs • LF4006
Promo: Marcapáginas

A tu alcance una guía que describe a los mortales capaces de hablar con los muertos. No sólo a los que quieren escuchar. Podrás convertirte en uno de estos "afortunados" capaces de irrumpir en un mundo prohibido. Año del Aliado.

FADING SUNS: SOLES EXHAUSTOS



Guerra en los Cielos

2.495 ptas • 112 páginas • LF227
Promo: Marcapáginas

La primera guía/aventura de una trilogía que describe a los Simbiontes, detallando quiénes y qué son, desde sus comienzos en el mundo salvaje de Chernobog hasta su moderno imperio estelar que acapara mundo tras mundo.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



El Sendero del Dragón

2.495 ptas • 112 páginas • LF581
Promo: Marcapáginas

Todos los clanes de Rokugan guardan una fuerte tradición a sus espaldas que han ido consolidando con años de luchas y sangre. Descubre en estas páginas los motivos que han convertido al Clan del Dragón en lo que es.

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.

Ulises, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel. (91) 383 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax. (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (33) 405 33 65 Tel/Fax. (33) 322 85 91 dmb@distrimagen.es

Que la fuerza te acompañe

000T 000T000T000T000T000T000T

A Y U D A

Como sabemos que todos vais a ir corriendo a ver "La Amenaza Fantasma", y como también sospechamos que volaréis a vuestras estanterías a desempolvar el *Star Wars*, aquí os presentamos las características de los principales personajes, para que podáis disfrutar de este "nuevo" universo... ¡Que la Fuerza os acompañe!

Darth Maul

Historia: Darth Maul es un imponente humanoide totalmente entregado al lado oscuro de la Fuerza. Su rostro está tatuado con una intimidatoria máscara negra y escarlata. Es aprendiz de Darth Sidious, y ha sido entrenado en las artes oscuras de la sabiduría y el combate Sith. No reconoce a nadie como su igual, y sólo Sidious está por encima de él. Es impaciente y aún no ha aprendido a esperar el momento adecuado. Su comportamiento es el de un animal enjaulado a punto de estallar.

Habilidades: es un feroz guerrero y un señor oscuro de los Sith, y dedica toda su vida a la derrota de los Jedi en combate personal. Está en el cenit de sus habilidades de combate y bien podría ser el mejor duelista de la galaxia con un sable láser (es capaz de luchar con dos Jedi a la vez, llegando a ponerles en la defensiva).

Sin embargo, no suele iniciar el combate abierto para no llamar la atención de los Jedi sobre la existencia de los Sith. Eso no significa que se refrene a la hora de matar, sino que se encarga de sus enemigos de forma silenciosa y sin testigos. Al contrario que los Jedi, suele ayudarse de Droides en su trabajo.

Ideas para campañas: como servidor de Darth Sidious, Maul suele ser enviado a todo tipo de misiones. Como es uno de los dos únicos maestros Sith es muy probable que sea demasiado poderoso para los personajes. Sin embargo, es ideal como gancho para una aventura.

- Los personajes deben buscar a un Jedi retirado o desaparecido por orden de un historiador que quiere

escribir sobre las hazañas de los Caballeros. Este personaje es en realidad Darth Maul disfrazado, que quiere localizar al Jedi para continuar con su venganza. Atacará cuando los personajes completen su misión. Quizá con el Jedi de su lado puedan derrotar a este monstruo...

- Los personajes son enviados por el Consejo Jedi a recuperar un antiguo holocron Sith, un cristal en el que se guarda todo el conocimiento de los Jedi, recién descubierto en el Anillo Exterior por un grupo de prospectores. Darth Sidious lo descubre y envía a Maul, que no podrá emplear todos sus talentos para no revelar a los Sith (aunque podrá conspirar a placer para lograr sus metas). Por supuesto, la historia funciona mejor si los personajes son Jedi y pueden hacer uso del cristal.

Características

Destreza 2d: Blaster 6d+1, Parada sin Armas 7d, Esquivar 8d+2, Sable Láser 9d, Combate con Armas 7d+1, Parada con Armas 7d+2

Conocimiento 3d+2: Especies Alienígenas 5d, Intimidación 7d+2, Idiomas 5d+1, Sistemas Planetarios 5d+2, Voluntad 7d

Mecánica 3d+1: Navegación Espacial 4d+2, Repulsores 5d+1, Transportes Espaciales 6d, Transportes Espaciales: Infiltrador Sith 7d, Artillería Espacial 5d+2, Escudos 5d

Percepción 3d: Ordenar 7d, Ocultarse 5d+2, Persuasión 4d+2

Fuerza 2d+2: Pelea 6d+1, Escalar/Saltar 5d+2, Levantar 4d, Resistencia 5d

Técnica 3d+1: Primeros Auxilios 4d, Programación de Droides 5d, Reparación de Sable Láser 5d

Star Wars

Habilidades de la Fuerza: Control 5d+1, Sentido 6d+1, Alteración 6d+1

Control: Absorber/Disipar energía, concentración, vacío, trance de hibernación, furia

Sentido: Sentido del peligro, detección de vida, sentir camino, sentir Fuerza

Alteración: rayo de odio, telequinesis

Control y Sentido: combate con sable láser

Control y Alteración: Manipulación electrónica, alimentación del lado oscuro, infligir dolor

Control, sentido y alteración: afectar mente

Sentido y alteración: disminuir los sentidos de otros

Puntos de Fuerza: 2

Puntos del Lado Oscuro: 12

Puntos de Personaje: 25

Obi-Wan Kenobi

Historia: Kenobi es un habilidoso Caballero Jedi recién ascendido. En contraste con su antiguo maestro, Qui-Gon Jinn, está menos centrado en las personas que en las causas y cruzadas. Para Kenobi el idealista lo más importante es la misión.

Es temperamental y testarudo, y tiende al comportamiento osado y a la emotividad (durante la que, contra su juicio, llega a prometer a Jinn que se hará cargo de Anakin Skywalker). Sin embargo, es un hombre de palabra y siempre cumple lo que promete. Fue criado desde niño por la orden Jedi. No tiene familia y recientemente ha perdido a su mejor amigo y a su "padre". A pesar de su desconfianza hacia Anakin, cuanto más viajan juntos más se acercan el uno al otro.

Habilidades: no es precisamente el mejor guerrero de la Orden, pero no por ello deja de ser competente y letal. Está adiestrado en el combate Jedi y tiene otros conocimientos prácticos, como el cuidado y manejo de naves espaciales. Tiene una sólida base en las artes Jedi, pero no las domina con eficacia.

Ideas para campañas: como Caballero recién elevado, Obi-Wan no tiene influencia en el Consejo Jedi y es candidato para todas las misiones que los demás rechazan, en especial las

que prometen más conflicto que meditación. Él está encantado, ya que, al contrario que sus camaradas, vive para la acción.

- Los tratos de Qui-Gon Jinn con elementos criminales pueden afectar a Obi-Wan, ya que varios matones irán detrás de él en busca de su supuesto dinero. Los personajes pueden aparecer de dos maneras: como los enviados a por Obi-Wan (en cuyo caso se enfrentarán con un hueso duro de roer y deberán pensarse en cambiar de bando) o al ser contratados por el propio Obi-Wan para investigar si los matones tienen razón sobre sus demandas. Si éstas son ciertas, Kenobi podría encargarse de lo que fuera necesario para saldar las cuentas. Si no, ay de aquel que enfurece a un Jedi...

- Obi-Wan ha sido enviado a "hablar" con un grupo de Señores de la guerra para que cesen sus continuos ataques contra un planeta agrario no protegido por la República. Tiene éxito, pero uno de los señores regresa a su fortaleza y prepara una invasión del planeta. Los personajes, que se encuentran en el mundo, son testigos del ataque y son reclutados por Kenobi para ayudar a solucionar el problema mediante la fuerza... y la Fuerza.

Características

Destreza 3d: Blaster 5d, Parada sin Armas 6d, Esquivar 6d, Sable Láser 8d+2, Combate con Armas 6d, Parada con Armas 7d+1

Conocimiento 3d+2: Especies Alienígenas 6d, Burocracia 5d, Culturas 4d+1, Intimidación 4d, Idiomas 5d, Sistemas Planetarios 4d+2, Conocimiento: Jedi 6d, Callejeo 4d+2

Mecánica 2d: Navegación Espacial 4d, Montar 3d, Repulsores 4d, Transportes Espaciales 5d, Artillería Espacial 3d+1, Escudos 3d+2

Percepción 3d+1: Regatear 5d, Ordenar 5d+1, Engañar 4d, Ocultarse 5d+2, Sigilo 6d

Fuerza 3d: Pelea 5d+2, Escalar/Saltar 5d, Levantar 4d+2, Nadar 4d

Técnica 3d: Primeros Auxilios 4d, Seguridad 5d, Reparación de Transportes Espaciales 5d+1

Habilidades de la Fuerza: Control 9d, Sentido 7d+1, Alteración 6d+2

Control: Absorber/Disipar energía, concentración, controlar dolor, eliminar veneno, vacío, aumentar atributo, trance de hibernación, reducir

heridas, permanecer consciente, resistir aturdimiento

Sentido: Sentido de combate, detección de vida, sentir vida, sentir Fuerza

Alteración: telequinesis

Puntos de Fuerza: 4

Puntos de Personaje: 14

Anakin Skywalker

Historia: Anakin nació de Shmi Skywalker, una esclava en posesión de Gardulla el Hut en Tatooine. Siendo muy joven, ambos fueron adquiridos por Watto, un comerciante de chatarra que detectó y fomentó las habilidades mecánicas del muchacho. Unos cuantos años después, "Ani" participaba en las carreras y usaba sus increíbles instintos para negociar con comerciantes y jawas.

Anakin es un chico generoso y optimista dado a impulsivas demostraciones de ternura, como la ayuda a los más necesitados en Mos Espa. Su rostro se endurece cuando se habla de la esclavitud, y siente un gran miedo por su madre, a la que echa muchísimo de menos.

Habilidades: Anakin siempre ha tenido un gran talento para ver cosas ocultas a los demás, pero hasta que Qui-Gon Jinn entró en su vida fue incapaz de dar nombre a estas habilidades. Acaba de iniciar su carrera como padawan Jedi bajo la tutela de Obi-Wan Kenobi, de modo que está aprendiendo a emplear las técnicas Jedi básicas. Posee grandes aptitudes técnicas y mecánicas, sabe negociar y es toda una promesa como piloto de cazas.

Ideas para campañas: como padawan de Kenobi, Anakin viaja con su maestro a sus misiones. También podría encontrarse en compañía de R2D2. Su personalidad abierta y su amabilidad con los extraños hacen que todo el mundo se encariñe con él.

- Aun como aprendiz Jedi, el comportamiento impulsivo de Anakin le mete en líos, aunque esta vez a favor de los personajes. En algún momento de la campaña, cuando los jugadores estén bajos de suerte, Anakin les ayudará. Un tiempo después el chico regresará pidiendo que le devuelvan el favor. Ha descubierto una red de comercio de esclavos y quiere ponerle fin. Por supuesto, todo lo hará sin el consentimiento de su maestro Kenobi.

- Estando de misión en un planeta, Anakin es amenazado por un profeta que asegura que el chico es un heraldo de la muerte (llegando a mandar a varios fanáticos a acabar con él). Un maestro Jedi, poderoso en la Fuerza pero rechazado por el Consejo, profetiza lo mismo (aunque sabe que, de algún modo, el chico también será el salvador de la República). Temiendo las repercusiones de que el chico conozca su destino, el Jedi envía a los personajes a que le protejan de los fanáticos.

Características

Destreza 3d+1: Esquivar 4d+2, Combate con Armas 4d, Parada con Armas 4d, Armas Arrojadizas 3d+2

Conocimiento 3d+1: Especies Alienígenas 5d, Culturas 4d+2, Culturas: Tatooine 7d, Idiomas: Hut 4d, Callejeo 5d+1, Voluntad 4d

Mecánica 4d: Pilotar Naves 4d+2, Montar: Bantha 5d, Repulsores: pod racer 9d+1, Pilotar Cazas 4d+1, Artillería Espacial 4d+1

Percepción 3d+1: Engañar 4d+2, Ocultarse 5d, Persuasión 5d

Fuerza 3d: Pelea 3d+1, Escalar/Saltar 3d+2

Técnica 3d: Programación de Droides 6d, Reparación de Droides 6d+2, Reparación de Repulsores: pod racer 6d

Habilidades de la Fuerza: Control 3d, Sentido 2d

Control: Mejorar atributo

Sentido: Sentido del peligro, telepatía receptiva

Puntos de Fuerza: 3

Puntos de Personaje: 12

Reina Amidala

Historia: Amidala es la animosa y joven reina de los Naboo. Acaba de ser elegida, y sus dotes de mando fueron puestas a prueba cuando su mundo fue invadido por la Federación de Comercio. Rechaza el uso de la fuerza, pero a la hora de entrar en combate es resuelta.

Amidala ha hecho su entrada en la arena política galáctica, pero suele dejar los asuntos diplomáticos en manos del Canciller Supremo Palpatine. Sus intentos iniciales de forjar alianzas con otros líderes (especialmente con el príncipe Antilles de Alderaan y el antiguo Canciller Supremo Valo-

rum) fracasaron tras los problemas con la Federación de Comercio, pero está arreglando la situación en la medida de lo posible. Tiene un gran apoyo entre el pueblo de Naboo, y ha logrado establecer relaciones con los Gungan, una raza acuática.

La reina es testaruda pero amable. Su vida ha sido muy acomodada, y siente un gran interés (excesivo, quizás) en conocer cómo vive la gente en otros lugares de la galaxia.

Habilidades: como noble Naboo, Amidala está entrenada en la autodefensa y en tácticas militares rudimentarias. Es letal con el blaster y mantiene la calma en combate. También es una hábil diplomática. Aunque ama la paz, su corazón es el de una guerrera. Tras la ocupación por parte de la Federación de Comercio es más que probable que amplíe las fuerzas armadas de Naboo.

Ideas para campañas: Amidala pasa casi todo su tiempo en la corte de Theed, pero también hace viajes frecuentes a otras partes del planeta, a los mundos vecinos y a la capital Coruscant. Los personajes la encontrarán normalmente en entornos diplomáticos, aunque también suele vérsela en el centro de cualquier acción.

- Los personajes son parte de una misión comercial de Amidala de visita en Corellia, en un esfuerzo por lograr mejorar las relaciones económicas de Naboo. Las negociaciones van bien, pero un noble disidente acusa a una de sus damas de ser una espía. Mientras la Reina se encarga de las negociaciones, los personajes deberán limpiar el nombre de la chica.

- En un planeta del Anillo Exterior los personajes encuentran a una joven viajera que tiene problemas con la ley local. Solo si se prestan a ayudarla y se convierten a su vez en objetivos de la búsqueda descubrirán su verdadera identidad: la Reina Amidala, que está investigando un planeta con el que quiere establecer relaciones comerciales. Se metió en problemas cuando varios agentes, afectados por la caída de la Federación de Comercio, descubrieron quién era en realidad. Por supuesto, culpan de su desgracia a Amidala y a cualquiera que esté con ella: los personajes

Características

Destreza 3d: Blaster 5d, Parada sin Armas 4d, Esquivar 5d, Combate con Armas 4d+1, Parada con Armas 4d

Conocimiento 4d: Especies Alienígenas 5d, Burocracia 6d+2, Culturas 7d, Idiomas 4d+2, Sistemas Planetarios 5d, Voluntad 5d

Mecánica 2d+2: Montar 3d, Repulsores 4d+2

Percepción 3d+1: Ordenar 7d+2, Engañar 5d+1, Ocultarse 5d, Persuasión 5d, Persuasión: Debate 7d+2

Fuerza 3d: Pelea 4d+2, Escalar / Saltar 4d, Levantar 4d+1

Técnica 2d: Primeros Auxilios 3d+1

Puntos de Fuerza: 3

Puntos de Personaje: 12

nes blaster (6d cada), generador interno de escudos (inmunes a las armas energéticas de mano), conexión continua con centro de mando.

Tamaño: 1.8m

Por Paul Sudlow

Droides

Infantería

Características

Destreza 3d: Blaster 5d+1, Artillería Blaster 4d, Blaster Montado 4d+2, Esquivar 4d

Conocimiento 2d+2

Mecánica 3d: Repulsores: ATT 5d, Repulsores: STAP 5d

Percepción 4d: Buscar 5d+1

Fuerza 2d+2

Técnica 3d: Reparación de Droides 4d, Seguridad 3d+2

Equipo: Sensores de movimiento (+2 a Buscar hasta a 75 metros), rifle blaster (5d+2), conexión continua con centro de mando.

Tamaño: 1.7m

Destructor

Características

Destreza 4d: Blaster 5d+1, Esquivar 4d

Conocimiento 3d

Mecánica 3d

Percepción 3d: Buscar 6d+1

Fuerza 2d+1

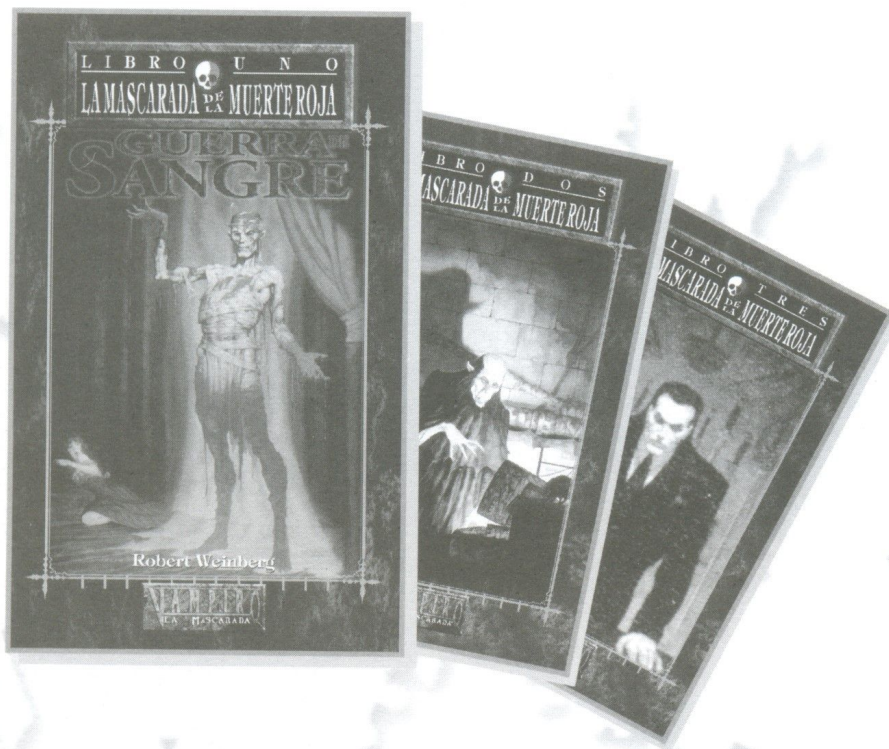
Técnica 2d+2: Seguridad 4d+2

Equipo: Sensores de movimiento (+2 a Buscar hasta a 100 metros), 2 caño-



COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Las ideas y personajes de los juegos de rol ahora en
una colección de novelas que te sorprenderá



Trilogía La Mascarada de la Muerte Roja

1. Guerra de Sangre
2. Aliados Impíos — próximamente
3. Los Liberados — próximamente

Trilogía La Maldición de la Sangre

4. El Abogado del Diablo — próximamente

Trilogía La Alianza del Grial

5. El Tamiz de las Cenizas Amargas — próximamente



Sangre Fácil

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνυμοοτλκμζηγ

M Ó D U L O

Este módulo para *Vampiro: La Mascarada* está ideado como una mini-aventura de castigo, que el Narrador puede introducir en su crónica cuando los PJs cometan alguna tontería que viole la Mascarada. La ciudad concreta donde tiene lugar y muchas de las circunstancias dependerán de la crónica. También puede utilizarse con PJs Sabbath, aunque el impacto de la aventura en la Senda de Iluminación de éstos será mucho menor. Como veréis, tiene una estructura sencilla, sin entrar en detalles, ya que éstos vienen condicionados por las condiciones de la crónica.

El módulo fue desarrollado inicialmente como una secuela de "Camiones en la noche" (publicado en el número 6 de esta revista), pero es del todo independiente. Si deseas unirlo a la aventura, consulta el recuadro.

Los PJs han cometido una violación de la Mascarada, (alimentarse en público, convertirse en murciélago... etc.) que un humano ha grabado en vídeo. El enfurecido príncipe les ordena hacerse con la cinta y silenciar al humano. Los PJs cumplen fácilmente con la misión, respirando aliviados, pero un poderoso ghoul cazador de vampiros les sigue la pista...

Tema

El tema de la aventura es el examen de conciencia. Los PJs no sólo deben reparar su violación de la Mascarada, sino que habrán de enfrentarse a un extraño enemigo que ansía su sangre. Por una vez, los cazadores se convierten en la presa. Quizá la experiencia les sirva para replantearse su crueldad y falta de escrúpulos.

Ambiente

Miedo e inferioridad. En la primera parte de la aventura, los PJs tendrán miedo de fallar en su misión y que la cinta llegue al público. En la segunda parte, su miedo se multiplicará al percatarse de que hay alguien tras su pista, un cazador con sus mismos poderes y que conoce todos sus trucos. No dejes que la aventura se convierta en un mero intercambio de

golpes y disparos. Curwen y sus ayudantes son físicamente peligrosos, pero su mejor arma es su gran conocimiento de la Estirpe.

Camiones en la noche

Si tus personajes han jugado "Camiones en la noche", puedes usar este módulo para proseguir con sus andanzas. Quizá los PJs hayan cometido alguna indiscreción en sus investigaciones, y el agente Clayton les siga la pista muy de cerca (hasta puede que se haya puesto en contacto son el SAD o la NSA, ver "Cazadores Cazados" o "Proyecto Crepúsculo").

La paranoia del Príncipe Warren ha alcanzado nuevos niveles gracias al error de los PJs, y está realmente furioso. Si no reparan su metedura de pata, es muy probable que se declare una **Caza de Sangre contra ellos**: Warren no tendrá reparos en usar al grupo como chivo expiatorio. Además, los PJs no pueden esperar protección por parte de los antiguos de Houston: Cody se lleva muy mal con el príncipe, pero no se opondrá frontalmente a un castigo por violar la Mascarada, y a Tybalt le importa muy poco el destino de los PJs; el resto de la Primogenitura estaría encantada de machacar a los vampiros si descubre su relación con el asunto, así que más vale no plantárselo siquiera. En cuanto a Berenice, aunque finge ser leal a su sire, se dedica a socavar su autoridad: ella sí podría ayudar a los PJs... pero por un precio, siempre por un precio.

1.- Vídeos de primera

Los PJs (o al menos uno de ellos) meten la pata y violan gravemente la Mascarada. Deja las circunstancias concretas en manos de los jugadores: alguno acabará abusando de sus poderes, o cometiendo la estupidez que sea.

Unas pocas noches después, son convocados ante el encolerizado príncipe de la ciudad, que les suelta una reprimenda espantosa. El motivo es que su "indiscreción" ha quedado inmortalizada: un videoaficionado del vecindario estaba jugando con su cámara justo cuando ... (poner aquí el numerito que fuese). Robert Parks (así se llama el oportuno cámara) ha decidido hacerse muy rico con el asunto, ofreciendo la cinta a las emisoras de televisión locales. Por suerte, el príncipe ha conseguido enterrar el asunto, recurriendo a sus influencias (y a las de la Primogenitura, lo que aumenta todavía más su enfado). De todas formas, aún queda un cabo suelto: el mismo Robert Parks. Los PJs han de silenciarle para siempre y hacerse con la cinta (tras haberse asegurado de que no hay más copias). Si llevan a cabo la operación sin un solo fallo, es posible que el príncipe les perdone. Si fracasan... bueno, si fracasan todos tendrán problemas, y los PJs más que nadie.

Notas para el Narrador

Esta parte de la aventura es exclusivamente interpretativa. No hay acción ni tiradas de dados, y el resultado está determinado de antemano. Aquí, deberás hacer que el príncipe (o la autoridad vampírica que sea) aterrice a los PJs, amenazándoles con la Muerte Definitiva, la Caza de Sangre o un empalamiento a la turca. Lo principal es que los PJs queden convencidos de que su supervivencia depende de conseguir la cinta y hacer que Robert Parks calle para siempre.

¿Y si la cinta es tan importante, por qué confía el príncipe en los inútiles de los PJs para que se hagan con ella? Muy fácil: el príncipe no quiere que haya más vampiros de los necesarios involucrados en el asunto. Además, bastantes pro-

blemas está teniendo ya para conseguir que la Primogenitura le apoye en lugar de aprovechar para derribarle por este fallo en la seguridad: no puede dedicar más recursos al tema. Otra opción es que la cinta no haya registrado una violación de la Mascarada por parte de los PJs, sino de algún otro vampiro (ya reducido a cenizas por su error): los PJs son los vampiros de confianza del príncipe, que les ha encomendado esta misión.

2.- Sorpresa, sorpresa.

A Robert Parks le ha perdido su codicia: en lugar de vender la cinta rápidamente, se dedicó a pasearse por las oficinas de las tres emisoras de televisión más importantes de la ciudad, mostrando fragmentos “seleccionados” a algunos redactores, y convocando una especie de subasta para dentro de unos días (es decir, esta noche). Los contactos de la Estirpe en las emisoras avisaron al príncipe y a la Primogenitura del problema, y los redactores y ejecutivos que vieron la cinta ya han sido acallados, sobornados o eliminados. El único que puede hablar es Parks. Éste no sabe nada de lo que ha estado haciendo la Estirpe, y se las promete muy felices pensando en la subasta que ha organizado, y que le va a hacer (cree) rico y feliz. Los vampiros de la ciudad ya han hecho valer su influencia, y los únicos que van a acudir a la subasta son los PJs... ¿o no?

Amy Hagen, una joven periodista con ganas de triunfar rápidamente, vio la cinta sin que nadie se diese cuenta cuando Robert Parks se la enseñó a su jefe: Amy no es tonta, y cuando una supuesta noticia bomba pierde de pronto todo su interés, un par de redactores desaparecen, otro sufre un “accidente” fatal y los demás se niegan a hablar del asunto (incluso a reconocer que haya tal asunto), la conclusión es muy sencilla... esa cinta vale mucho. Así que ella va a aparecer en la subasta antes de la hora citada, para intentar convencer a Parks de que corren peligro y deben huir. Ya se las arreglará más tarde para quitarle la cinta y llevarse toda la gloria.

Robert Parks ha organizado la subasta en un almacén abandonado de su barrio, confiando en la ventaja del

terreno conocido. Ha preferido que sea de noche para evitar miradas curiosas, y por un cierto instinto teatral; cree que la noche se unirá al contenido de la cinta para aumentar la generosidad de los participantes. Por si hay problemas, Parks ha reclutado a tres de sus amigos del bar como guardaespaldas: no tienen ni idea de qué va el asunto, y sólo saben que Robert les pagará 50 dólares por estar allí en caso de que haya problemas. Lo único que tienen que hacer es permanecer emboscados hasta que Robert les necesite.

Los PJs no habrán tenido tiempo de preparar ningún curso de acción, así que lo lógico es suponer que se dirigirán al lugar señalado para la subasta, con un plan que dependerá de su personalidad y/o inteligencia. Puede que utilicen sus Disciplinas para hipnotizar a Parks y hacerle olvidar todo, que le torturen y asesinen o, si son especialmente inhumanos, que decidan hacerse pasar por ejecutivos de televisión. Sea como sea, al llegar al escenario de la subasta se encontrarán con Parks y Amy discutiendo, y los matones dispuestos a saltar sobre ellos. Si quieres complicar las cosas, es posible que Amy haya convencido a Parks del peligro en que se encuentran y los PJs lleguen justo a tiempo de ver cómo huyen: en tal caso, persecución habemus.

No se lo pongas demasiado difícil a los jugadores. Ni Parks y sus amigos ni Amy son rivales para ellos (se trata de simples humanos). Hacerse con la cinta debería ser bastante sencillo. Conociendo la vil y ventajista personalidad del rolero medio, es de suponer que los PJs se ensañarán con Parks y los demás en cuanto tengan la cinta en su poder, gastándoles todas las perrerías imaginables. Deja que disfruten, animalicos... sus problemas no han empezado todavía.

Los triunfantes PJs entregan la cinta y lo que queda de Parks y Amy a un satisfecho príncipe, que les perdona por su error. Ya está, todos contentos, ¿no? Pues no.

Notas para el Narrador

Parks y Amy son mera carnaza para los PJs. La idea es que éstos se lo

pasen en grande con ellos, recreándose en su superioridad y en algunos alardes de crueldad y sadismo. Si has interpretado bien la escena con el príncipe, los PJs descargarán su miedo y su sentimiento de inferioridad sobre los desgraciados humanos. No faltará el jugador que proponga “Vamos a torturarles, no sea que haya copias de la cinta”: perfecto, que les torturen. Deja que pierdan algún punto de Humanidad y todo... ya se arrepentirán.

Si a algún jugador se le ocurre Abrazar a Robert y/o Amy (más que probable), recuérdale que hacerlo sin permiso del príncipe viola las Tradiciones, y no está el horno para bollos. También pueden convertirlos en ghouls (sobre todo a Amy, ya que puede convertirse en un peón muy útil): permítelo (el príncipe lo autorizará). Cuanto peor traten los PJs a sus ghouls, más peso tendrá el resto de la aventura.

3.- Lo que necesitas es amor, digo... sangre

Martin Curwen es un ghoul, y lleva siéndolo más de 100 años. Su avanzada edad le obliga a beber sangre de vampiro para sobrevivir, pero no quiere quedar Vinculado a ningún Vástago ni entrar a su servicio. Así que sólo le queda una opción: Curwen recorre el país en compañía de sus ayudantes, ghouls como él, pero menos poderosos, a la caza de vampiros. Se ha convertido en un experto asesino, y figura en unas cuantas listas negras de la Estirpe. Nunca se le ha podido atrapar, ni se dispone de más información sobre él.

Este ghoul se ha enterado del asunto de la cinta de Parks por medio de sus contactos (hace trabajos ocasionales para los Sanguinarios, ver página 65 de *Ghouls: Adicción fatal*), y aprovechando que se encontraba por allí, ha decidido acercarse a la ciudad. Quién sabe, siempre puede caer algún vampiro, o al menos información valiosa...

Curwen llega al escenario de la subasta poco antes que los PJs, observándolo discretamente y a distancia. No intervendrá en la acción en ningún caso, ni se dejará ver: aprovecha la ocasión para sacar fotos de los vam-

piros y tomar nota de su poder y tácticas. El ghoul sabe que la información es su mejor arma, y no atacará nunca sin saber a qué va a enfrentarse. Contemplará impasible todo lo que los PJs le hagan a Parks y los demás humanos; no es algo que le preocupe. Si hay alguna persecución, Curwen y sus compañeros seguirán a distancia a los PJs en su furgoneta.

NO PERMITAS que los PJs descubran a Curwen tan pronto. Si alguno de ellos tiene el Mérito de Sentido del Peligro, o detecta algo raro de cualquier otra forma, haz que en ese momento ataquen los amigos de Parks, de forma que el PJ crea que la alerta se debe a ellos.

A partir de la noche siguiente, Curwen somete a los PJs a un meticuloso asedio. Sus tácticas variarán según la personalidad y circunstancias de los PJs (por ejemplo, si algún PJ es el típico Toreador, Curwen utilizará a sus ayudantes Carlo y Sandra como cebo para atraerlo a un lugar discreto; si los PJs se mueven entre los anarquistas y demás ralea, se hará pasar por uno; si algún PJ es un estudioso solitario que sale poco, intentará colarse en su refugio; incluso puede que se presente directamente como un emisario del Sabbat, o cualquier otra cosa que se le ocurra, como reclutar a algún ghoul de los PJs para la causa). Poco a poco, los PJs deberían ir dándose cuenta de que alguien está tras sus pasos: ve dejando pequeños indicios, como la misteriosa desaparición de alguno de sus ghouls, un inquietante diálogo-juego de seducción con Carlo o Sandra (o ambos), una sombra apenas vista en la calle, demasiado lejos para poder atraparla, o la curiosa e indefinible sensación de que alguien ha entrado en su refugio mientras no estaban. Deja crecer su paranoia; el efecto puede ser todavía mayor si vas dosificando estos indicios a lo largo de otras aventuras. Cuanto más tiempo pase, más cosas averiguará Curwen de los PJs, y de más formas distintas podrá atacarles. Más o menos al cabo de un mes, Curwen ya estará al tanto de sus horarios, rutina y no vida cotidiana. Sabrá dónde están sus refugios, qué poderes tienen... etc. Ya estará preparado para atacar. Haz que el ghoul se enfrente a alguno de los PJs en una sesión en solitario,

eliminándole y bebiéndose su sangre (si tienes el día cruel o el PJ lo hace fatal), o deja que el vampiro escape por los pelos, pero aterrizado. En ambos casos, el efecto será el mismo: los PJs sabrán que alguien va a por su sangre.

Curwen es un enemigo peligroso, y es difícil derrotarle en combate abierto (y tampoco va a luchar en las condiciones de los PJs). Además, lo más probable es que los PJs supongan que se trata de un vampiro, lo que le da otra gran ventaja inicial. Su único punto débil (o al menos accesible) es su ambición: no matará a los PJs si cree que le pueden guiar a otros vampiros más poderosos, o darle información útil. Quizá incluso sea posible negociar con él, suponiendo que los PJs descubran que es un ghoul que necesita sangre de vampiro para subsistir (en este caso, recuerda que Curwen no aceptará un suministro regular de sangre de un mismo vampiro, puesto que no quiere quedar Vinculado: engañarle en este sentido sería un gran logro).

Otro camino para derrotar a Curwen es por medio de Carlo y Sandra. Estos dos jóvenes ghouls, una mezcla de discípulos, criados y ayudantes de Curwen, tienen mucho menos poder y experiencia que él, y es más fácil derrotarles, sacarles información o llegar a algún tipo de acuerdo con ellos.

Curwen, Sandra, Carlo y "Sable" (un perro ghoul alterado por medio de la Vici-situd) se alojan en un cochambroso pero discreto motel de las afueras, don-



de nadie hace preguntas. Si los PJs consiguen localizar su cubil (por ejemplo, interrogando a alguno de los ayudantes de Curwen, o siguiéndole), encontrarán algunas cosas bastante interesantes, como un equipo de revelado fotográfico instalado en el cuarto de baño, con una colección de fotos suyas y

de sus contactos tomadas a lo largo de las últimas semanas. Además, hay una completa y bastante precisa tabla horaria de sus actividades, listas de criados, rebaño, refugios... etc. Está claro que Curwen es un cazador paciente y experto.

Si los PJs consiguen llegar a algún tipo de acuerdo con Curwen, como por ejemplo su promesa de no atacarles a cambio de que le señalen otras presas, sería posible incluso llegar a usar al ghoul como arma. Pero es un arma de doble filo: si deja de llegarle información útil, es muy posible que se vuelva contra ellos (algo que puede hacer en cualquier momento), con lo que los PJs se enfrentarían a la indignidad de estar trabajando como perros de caza para un ghoul. Y por otra parte, lo más probable es que los demás vampiros de la ciudad no vean el trato con buenos ojos: si llegan a enterarse, los PJs se ahorrarán tiempo y molestias clavándose ellos mismos una estaca. Ofrecerle el Abrazo tampoco servirá de nada: Curwen no aceptaría, y aunque lo

hiciese, hay demasiados vampiros con cuentas pendientes con él como para que fuese una buena idea.

El botín

Caso de vencer a Curwen, los PJs se harán con un

rico botín; el cazador guardaba en su furgoneta los siguientes objetos:

- Un completo equipo médico para la extracción y conservación de sangre, incluyendo un refrigerador alimentado por baterías. En el interior del refrigerador hay el equivalente a unos 15 Puntos de Sangre de vampiro en bolsitas de medio litro, marcadas con etiquetas como "Nosferatu. Chicago. Enero", o "Posible Gangrel(?) Wyoming".

- Una voluminosa agenda llena de nombres, direcciones, cifras y números de teléfono. Se trata de una mezcla de cuaderno de caza y lista de los diversos contactos ocultistas de Curwen. En sus páginas se suceden las referencias a cazadores, vampiros, ghouls desleales, contactos humanos, diabolistas, inquisidores, Assamitas... etc. Repartidos por todo el país. La información contenida es de un valor incalculable. Si se lo quieres poner un poco más difícil a los PJs, haz que el texto esté en clave (Astucia + Criptografía a dificultad 8 para descifrarlo).

- Unos 10.000 dólares en metálico, en billetes usados de valor diverso.

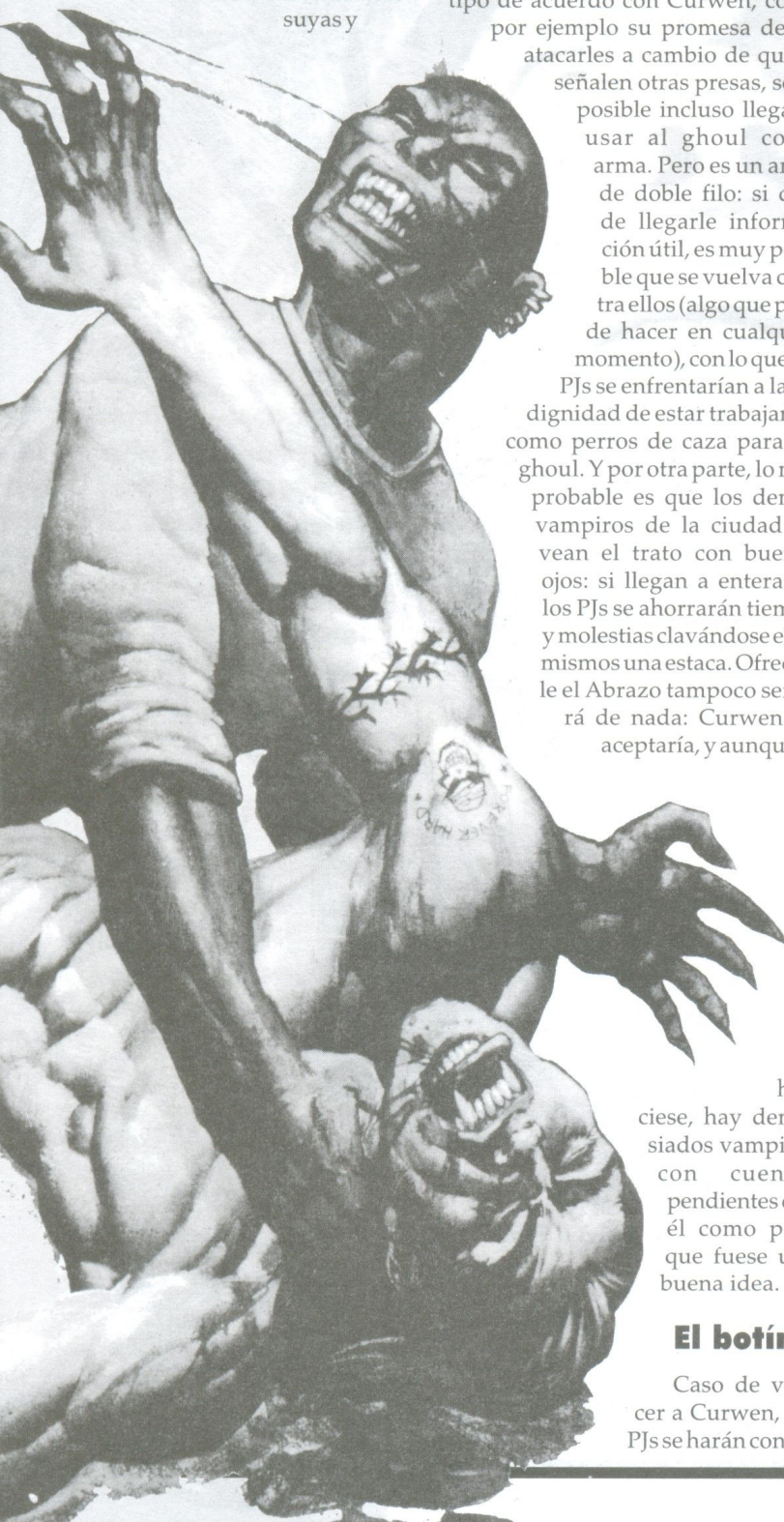
- Una bolsita con cerca de 100 gramos de heroína de la mejor calidad (Carlo y Sandra no sólo son adictos a la sangre de vampiro).

- Equipo tradicional del cazador de vampiros: latas de gasolina, estacas, ganzúas, cámara fotográfica con película de alta sensibilidad... etc. Por supuesto, nada de crucifijos ni hostias: Curwen es todo un profesional, y sabe que eso sólo funciona en el cine (¿Fe? ¿Curwen?).

- Algunas armas de fuego (nada demasiado sofisticado: una escopeta de cañones recortados, un par de pistolas de gran calibre...). Curwen no es muy amigo de las armas de fuego, pues opina que son demasiado escandalosas y hacen que se pierda mucha sangre. Sólo las usará como último recurso.

Conclusión

Pase lo que pase con Martin Curwen, el premio más importante para los PJs (aparte de sobrevivir, claro) será aprender una valiosa lección acerca de la necesidad de matar para alimentarse, y de lo desagrada-



ble que es convertirse en la presa cuando estás acostumbrado a ser el cazador.

PNJs

(el asterisco indica alteración mediante Vicisitud)

Robert Parks y sus amigos

Robert Parks cree haberse topado con la oportunidad de su vida. El pobre ingenuo está convencido de que no tiene más que cobrar y largarse al Caribe de vacaciones. De todas formas, y por si las moscas, ha convencido a tres amigos del bar para que actúen como guardaespaldas. Estos tres tarugos tienen las mismas características que Robert, y van armados con cadenas, bates de béisbol y cosas por el estilo.

Naturaleza: Sicofante.

Conducta: Confabulador.

Atributos: Fuerza 3-4, Destreza 2, Resistencia 3, Carisma 2, Manipulación 1, Apariencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 1, Atletismo 1, Callejeo 2, Pelea 3, Subterfugio 1, Arma Cuerpo a Cuerpo 2, Conducir 2, Reparaciones 3, Pedir Dinero 2.

Trasfondos: Recursos 2, Aliados 3.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 2, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 4

Imagen: Tipos toscos, malhablados y de respetable tamaño, de los que suelen formar parte del mobiliario de cualquier bar de camioneros.

Sugerencias de interpretación: Has venido a ganarte un dinero fácil. No dejes que nadie intente timarte, ni que ningún vampiro mierdecilla se pase contigo. Vas de tipo duro, pero eres simple carne de cañón.

Amy Hagen, (futura) malograda periodista

Más carne muerta para uso y disfrute de los jugadores. Amy es una de esas personas convencidas de su superioridad sobre el resto del mundo: siempre tiene razón, y los demás harían bien en callarse y seguir sus órdenes. Recuerda que se supone que

los PJs deben machacar a Amy, así que haz que resulte verdaderamente falsa e insufrible (imita a Nieves Herrero, o algo así).

Como las periodistas de las películas, Amy lleva un revólver (S&W M640) en el bolso.

Naturaleza: Ansiosa de Elogios.

Conducta: Competidora.

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Carisma 3, Manipulación 3, Apariencia 4, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Actuar 2, Callejeo 1, Empatía 2, Subterfugio 3, Armas de Fuego 1, Conducir 2, Etiqueta 3, Oratoria 3, Sigilo 2, Burocracia 2, Informática 2, Investigación 3, Leyes 1, Política 1.

Trasfondos: Contactos 3, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 2.

Fuerza de Voluntad: 6.

Imagen: Moníssima, superguapa, superprofesional y supermaravillosa. Parece salida de las páginas de *Cosmopolitan*.

Sugerencias de interpretación: Te has montado tu propia película, donde eres la heroína. Ni se te ha pasado por la cabeza la idea del fracaso o la muerte. Tu comportamiento es una mezcla de vanidad e hipócrita servicio público. Usa muchas frases en plan "El público tiene derecho a saber", o "Pero eso es censura".

Martin Curwen, ghoul y cazador de vampiros

Martin Curwen descubrió la existencia de los vampiros a finales del siglo XIX, cuando Marietta, una casquivana Toreador italiana, le convirtió en ghoul y guardaespaldas (y juguete) personal, torturándole psicológicamente con extremo sadismo. Los crueles juegos de Marietta se prolongaron durante diez años, hasta que la cólera de Martin pudo más que el Vínculo de Sangre y mató a su sire. Perseguido por los amigos de Marietta, Curwen se vio obligado a abandonar Europa, matando a otros vampiros para beber su sangre y conservar su juventud y sus crecientes poderes. Una de sus presas en Estados Unidos fue un Tzimisce, cuya sangre le infectó con la Viciitud (he-

mos aplicado la regla de la página 66 de *El Sabbat: Manual del Narrador*). La Viciitud le ha dado grandes poderes y ventajas, pero también le ha vuelto completamente loco. Martin Curwen está ahora bajo el control de su propia Bestia personal: su único objetivo es atrapar a más y más vampiros para subsistir y hacerse más poderoso, de forma que pueda cazar a otros vampiros, haciéndose más poderoso, y así sucesivamente. Se encuentra atrapado en un círculo vicioso del que es imposible salir.

Es un hombre alto y enjuto, vestido con ropas discretas de color oscuro y un rostro convenientemente anónimo (que altera cada cierto tiempo para que resulte imposible identificarle, lo mismo que el color de su pelo, o su edad aparente). Un discreto y paciente uso de la Viciitud le ha permitido convertirse en un adversario temible. Curwen ha hecho varias alteraciones en su físico, como aumentar la capacidad de su estómago (pudiendo acumular hasta 4 Puntos de Sangre), incrementar su masa muscular... etc. Además, cuando espera un enfrentamiento directo con vampiros, asume un aspecto monstruoso y desfigurado para asustarles, por lo que sus oponentes suelen pensar que se enfrentan a un Nosferatu.

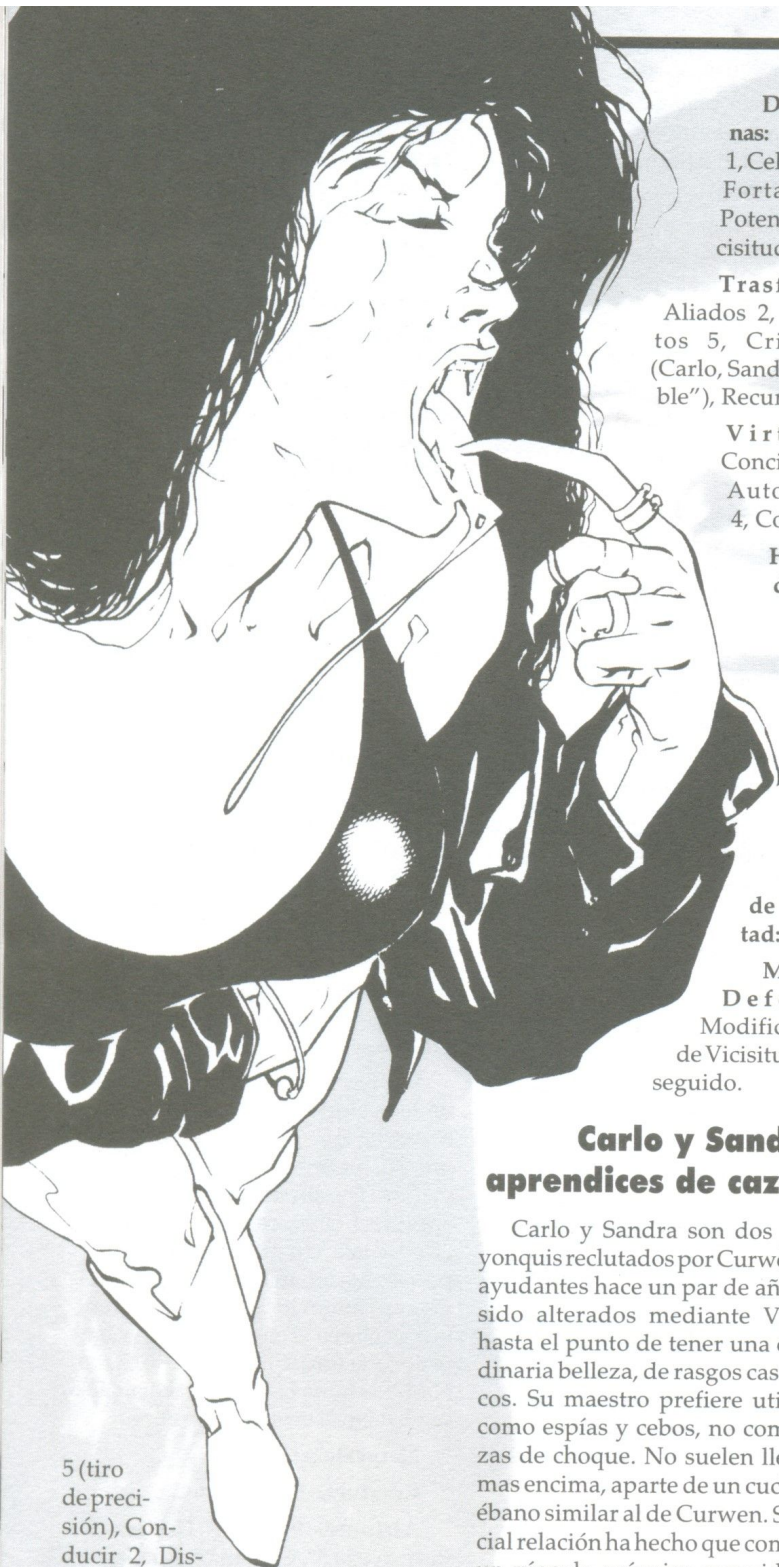
Curwen conoce todos los trucos de los vampiros, así que será difícil sorprenderle (por ejemplo, nunca mira directamente a los ojos, para evitar la Dominación). A pesar de sus aptitudes, prefiere no enzarzarse en el combate cuerpo a cuerpo: si es posible, usará una sofisticada ballesta para inmovilizar a su presa con una flecha en el corazón. Lleva siempre oculta una afilada daga de ébano. Nadie se toma el lema "trabaja, pero seguro" más en serio que él.

Naturaleza: Fanático.

Conducta: Superviviente.

Atributos: Fuerza 5*, Destreza 5*, Resistencia 5*, Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2*, Percepción 3, Inteligencia 3, Astucia 4.

Habilidades: Alerta 4 (trampas), Atletismo 3, Callejeo 3, Esquivar 3, Intimidación 3, Liderazgo 2, Mascarada 4, Pelea 4 (lucha sucia), Subterfugio 2, Alteración Corporal 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 4 (empalmientos), Armas de Fuego 2, Ballesta.



5 (tiro de precisión), Conducir 2, Disfrazarse 3, Preparación de la Sangre 3, Reparaciones 3, Seguridad 4 (allanamiento), Sigilo 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 3, Ciencias 2, Cultura de la Estirpe 4 (caza), Cultura Vampírica 4, Investigación 3, Lingüística 3 (alemán, francés, italiano), Medicina 2, Ocultismo 1.

Disciplinas: Auspex 1, Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 2, Vicisitud 3.

Trasfondos: Aliados 2, Contactos 5, Criados 3 (Carlo, Sandra y "Sable"), Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 0, Autocontrol 4, Coraje 5.

Humanidad: 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud / Perseguido.

Carlo y Sandra, aprendices de cazador

Carlo y Sandra son dos jóvenes yonquis reclutados por Curwen como ayudantes hace un par de años. Han sido alterados mediante Vicisitud hasta el punto de tener una extraordinaria belleza, de rasgos casi idénticos. Su maestro prefiere utilizarlos como espías y cebos, no como fuerzas de choque. No suelen llevar armas encima, aparte de un cuchillo de ébano similar al de Curwen. Su especial relación ha hecho que compartan un vínculo psíquico parecido al de los hermanos gemelos: si están separados y alguno de ellos sufre daño o se encuentra en peligro, el otro lo percibirá. Son leales a su jefe, pero porque no se les ha hecho ninguna oferta mejor.

Naturaleza: Autista.

Conducta: Sicofante.

Atributos: Fuerza 3*, Destreza 4, Resistencia 3*, Carisma 4, Manipulación 2, Apariencia 5*, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Callejeo 4 (trapicheos), Esquivar 3, Empatía 4 (seducción), Mascarada 2, Pelea 2, subterfugio 3, Armas Cuerpo a Cuerpo 3, Armas de Fuego 1, Conducir 1, Seguridad 2, Sigilo 3, Cultura Vampírica 2.

Disciplinas: Potencia 1.

Trasfondos: Ninguno. Son marionetas de Curwen.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Humanidad: 5.

Fuerza de Voluntad: 6.

Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud / Perseguido.

"Sable", perro (o lo que sea) fiel

"Sable" es un enorme rottweiler adiestrado por Curwen como perro de guardia. Su amo le ha alterado físicamente, convirtiéndole en un verdadero monstruo: le ha movido los ojos casi hasta los lados de la cabeza, dándole así un mayor ángulo de visión, y el perro tiene ahora unas mandíbulas deformes pero peligrosísimas, capaces de abrirse paso a mordiscos a través de una puerta gruesa de madera. Eso por no hablar de los fuertes músculos y placas óseas cubiertas de piel que cubren su cuerpo, convirtiéndole en un horror con patas acorazado. "Sable" es fanáticamente leal a su amo, y hará todo lo que éste le ordene (hasta los límites de un perro adiestrado).

Atributos: Fuerza 3*, Destreza 3, Resistencia 4*, Percepción 4*.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Esquivar 2, Pelea 4, Rastreo 3, Sigilo 2.

Ataques: Mordisco* (daño Fuerza + 4), garra (daño Fuerza + 2)

Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado.

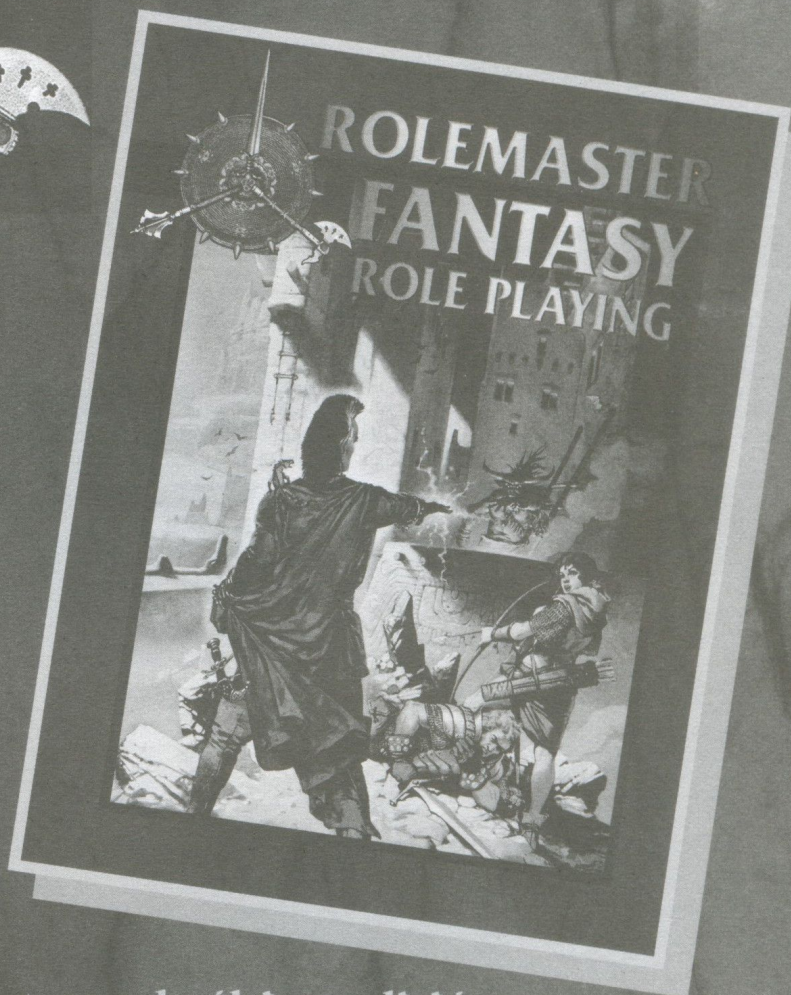
Méritos/Defectos: Modificaciones de Vicisitud.

David Alabort

ROLEMASTER

PARA JUGADORES MUY,
MUY EXIGENTES

El juego de rol
más realista
vuelve con la
nueva versión
corregida
y actualizada



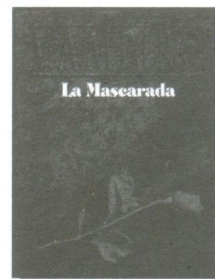
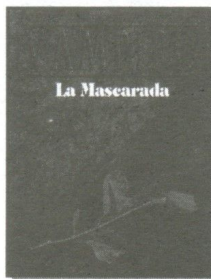
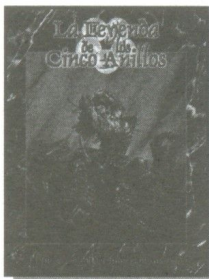
Te presentamos la última edición
americana a los pocos meses de publicarse
en Estados Unidos.

256 páginas
encuadradas en cartóné, con todo lo
necesario para jugar y divertirse. De ahí en
adelante, continuaremos con un sistema
de publicación cómodo y flexible,
para que completéis de manera
sencilla la colección del juego
más realista del mercado.



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Como hace tiempo que os lo contamos, y hemos cambiado algunas cosas, os vamos a explicar cómo realizamos el Baremo: veinte días antes de ponerse a la venta la revista, enviamos una lista a las tiendas especializadas más importantes de España (si hay alguna que no aparece y quiere colaborar que nos llame) para que nos indiquen, del 1º al 20º, cuales

Los más vendidos (Básicos)

son los juegos que más se venden en su establecimiento. Le asignamos 20 puntos al 1º, 19 al 2º, 18 al 3º y así hasta 1 punto al 20º. Las cifras que aparecen son la división de los puntos totales entre el número de tiendas. De esta manera, podemos tener una gran aproximación (salvando la diferencia entre tamaño de tiendas) de los juegos más populares.

Los más jugados (Clubes)

En esta ocasión, debido a las vacaciones estivales, no hemos variado la clasificación que nos hacen los clubes. La inmensa mayoría de la gente ni nos ha contestado al envío de la encuesta así que, dado que la cantidad de clasificaciones recibidas no era representativa en absoluto de los que la suelen enviar, hemos preferido dejarla como estaba.

1	La Leyenda de los 5 Anillos	Básico	17.65
2	La Llamada de Cthulhu	Básico	14.80
3	AD&D Manual del Jugador	Básico	10.50
4	Combate	M. Tinieblas	10.20
5	AD&D Guía del Master	Básico	10.00
6	LSA: Pantalla	LSA	9.85
7	Mago: La Cruzada	Básico	9.50
8	El Velo del Honor	LSA	9.15
9	Manual Monstruoso I	AD&D	7.90
10	Huída de Innsmouth	Cthulhu	6.65
11	Pantalla: Llamada Cthulhu	Cthulhu	6.15
12	Fading Suns: Guía Jugador	Fading Suns	5.95
13	Warhammer Apócrifo	Warhammer	5.75
14	Hombre Lobo: Guía Jug.	Hombre Lobo	5.45
15	Libro del Clan: Giovanni	Vampiro:LM	5.30
16	Ghouls: Adicción Fatal	Vampiro:LM	4.50
17	La Mascarada: Rol en vivo	Básico	4.20
18	La Muerte de la Luz	Warhammer	4.15
19	Dosediez Especial	Revista	4.05
20	Guía de la Red	Cyberpunk	3.70
21	AD&D Hojas de personaje	AD&D	3.55
22	Fuego en la montaña	Warhammer	3.40
23	Libro de los Sueños perdidos	Changeling	3.35
24	Legión Monstruos: Fomori	Hombre Lobo	3.10
25	Los Tómulos las estrellas	AD&D	3.05
26	Manual de Falcongrís	AD&D	3.00
27	Fanhunter Batallas	Fanhunter	2.85
28	Sangre y Fuego - Cr.Giovanni	Vampiro:LM	2.85
29	Chromebook IV	Cyberpunk	2.80
30	Libro Tribu: Colmillos Plat.	Hombre Lobo	2.70

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	14.26
2	Warhammer Fantasía	La Factoría	13.37
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	13.32
4	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	12.00
5	Mago: La Ascensión	La Factoría	10.05
6	Fading Suns	La Factoría	9.16
7	Cyberpunk	M+D	9.11
8	Fanhunter	Farsa's W.	9.05
9	Wraith: El Olvido	La Factoría	8.42
10	El Señor de los Anillos	Joc	7.16
11	Star Wars	Joc	6.16
12	Kult	M+D	5.84
13	Hombre Lobo: Salvaje O.	La Factoría	5.53
14	Mutantes G2	Ludotecnia	4.21
15	Mutant Chronicles	M+D	4.05
16	Mekton Z	M+D	3.95
17	Shadowrun	Zinco	3.47
18	GURPS	La Factoría	3.32
19	Deadlands	Joc	2.95
20	Ars Magica	Kerykion	2.58
21	Phenomena	La Factoría	2.21
22	Ragnarok	Ludotecnia	2.16
23	Rolemaster	Joc	2.11
24	Elric	Joc	2.05
25	Far West	M+D	1.95
26	Piratas	Ludotecnia	1.68
27	Rune Quest	Joc	1.53
28	Stormbringer	Joc	1.16
29	In Nomine Satanis	Joc	0.89
30	Paranoia	Joc	0.47

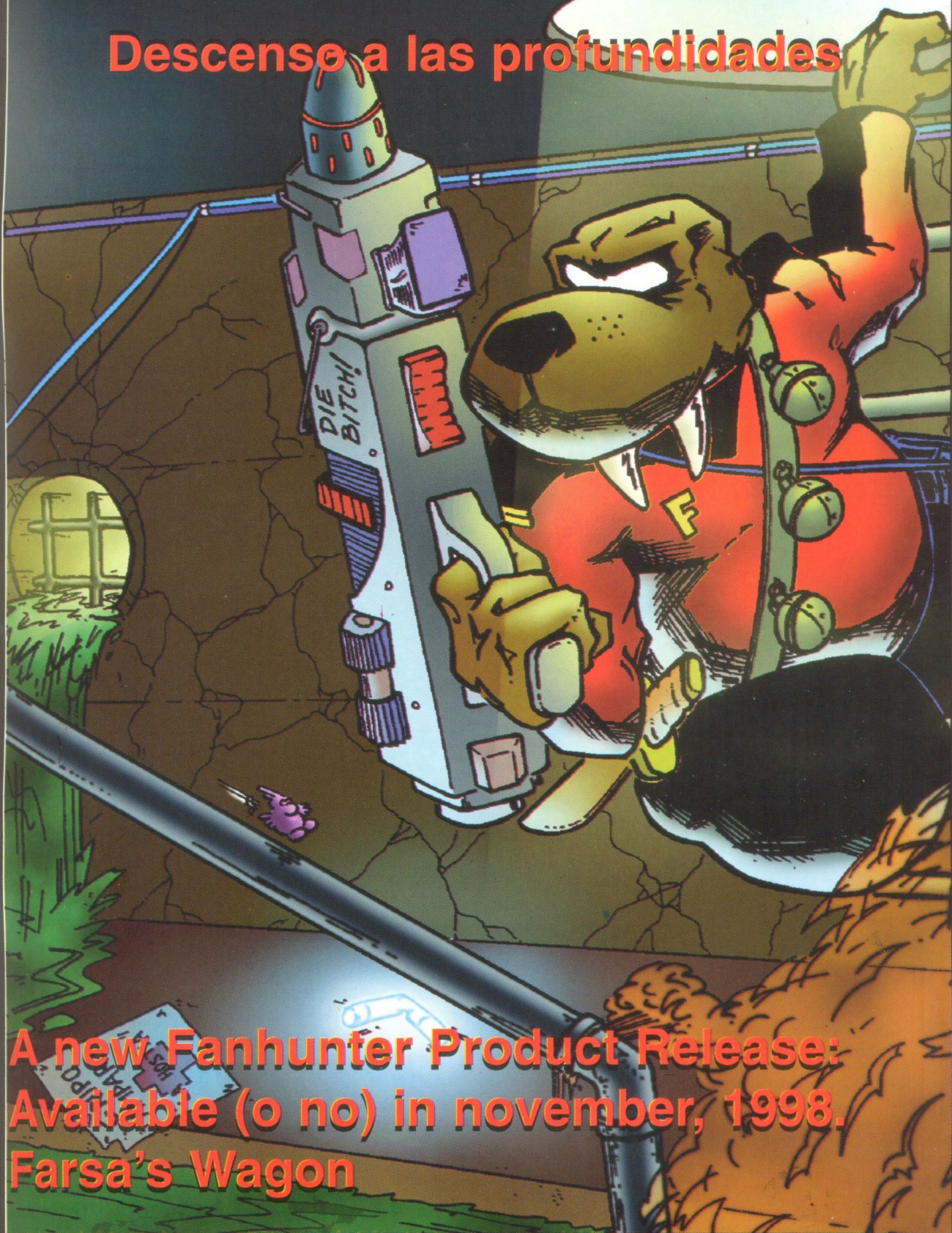
1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	7.28
2	AD&D	Martínez R.	6.00
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	5.36
4	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	5.08
5	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	4.72
6	Mago: La Ascensión	La Factoría	4.48
7	Fading Suns	La Factoría	3.88
8	Warhammer: Fantasía	La Factoría	3.76
9	Wraith: El Olvido	La Factoría	2.96
10	Fanhunter	Farsa's W.	2.72
11	El Señor de los Anillos	Joc	2.60
12	Cyberpunk	M+D	2.44
13	Kult	M+D	1.96
14	Star Wars	Joc	1.68
15	Changeling: El Ensueño	La Factoría	1.52
16	Mutantes G2	Ludotecnia	1.44
17	Mekton Z	M+D	1.28
18	Rolemaster	Joc	1.24
19	Aquelarre	Joc	1.16
20	Deadlands	La Factoría	1.08
21	Shadowrun	Zinco	1.04
22	Elric	Joc	0.92
23	Rune Quest	Joc	0.84
24	GURPS	La Factoría	0.80
25	Mutant Chronicles	M+D	0.76
26	Ars Magica	Kerykion	0.60
27	Ragnarok	Ludotecnia	0.48
28	Invasores	Farsa's W.	0.36
29	Phenomena	La Factoría	0.32
30	Paranoia	Joc	0.28

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Ludo Hobbis, Rolegame, Universal. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Córdoba: Ala Delta. Ferrol: Arte 9. Gijón: Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquedo, H. Eslava), Enano Rojo. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetariko. Sevilla: Arte 9, Gamezone, Nostrono. Talavera: Tiempo Libre. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 37.

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



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

El mejor juego ha mejorado

VAMPIRO

LA MASCARADA

En 1991, Vampiro: La Mascarada renovó el mundo de los juegos de rol introduciendo un tratamiento más adulto de los temas, un diseño de vanguardia y un énfasis sin precedentes en la interpretación. Desde entonces, la historia de los Vástagos ha ido creciendo a través de docenas de suplementos y ampliaciones dejando el libro básico obsoleto.



Ahora, en 1999, Vampiro: La Mascarada, vuelve a ser la Guía definitiva de los Vástagos. Edición en cartón, maqueta renovada, información revisada, los 13 clanes, todas las disciplinas mayores - recopiladas de las expansiones ya publicadas - ahora reunidas en un solo libro

