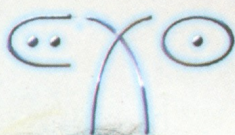


dosdediez

especializadas

juegos de rol

Módulos



Presentaciones

7º Mar

HORROR EN EL
ORIENT EXPRESS

La Leyenda
de los
Cinco Anillos

La Ciudad de
las Mentiras

NOVELAS DE CLAN

VAMPIRO
LA MASCARADA

HENGEYOKAI
CAMBIIFORMAS DE ORIENTE

ROLEMASTER

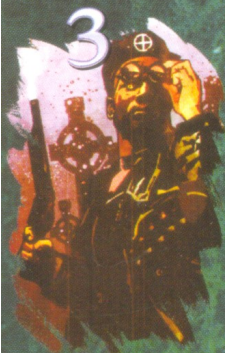
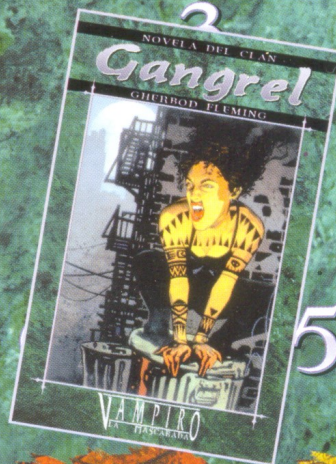
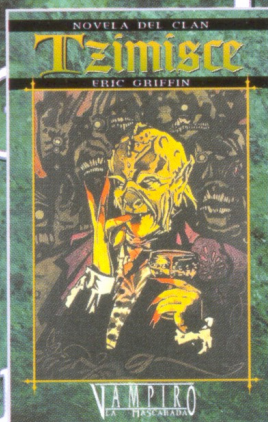
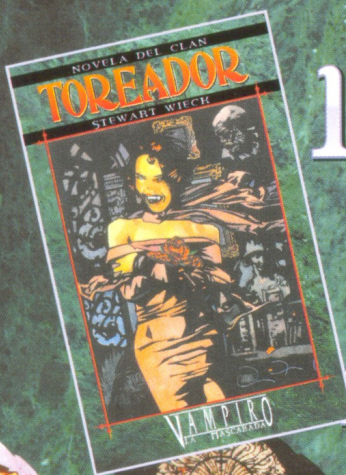
Gratis
7º Mar
Kit de Iniciación

1 10 6
LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO[®]

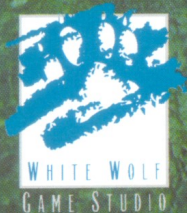
LA MASCARADA

NOVELAS DE CLAN



13 perspectivas distintas del vampiro,
Desde las que se narran los acontecimientos que
cambiarán para siempre el Mundo de Tinieblas,
y que conducirán de forma apocalíptica a
los vampiros a la definitiva Gehena

(Las 13 novelas se pueden leer de forma independiente)



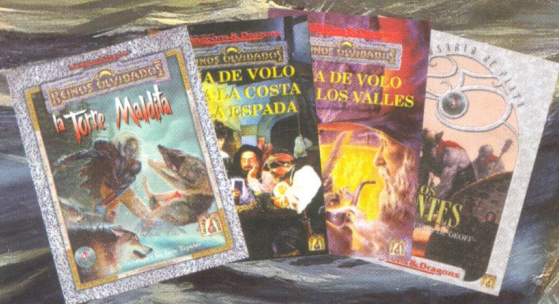
El juego de aventuras favorito en todo el mundo

Hora de jugar...



Durante 25 años Dungeons & Dragons ha sido el juego de rol por excelencia. Lo más atractivo de D&D es que se centra en la imaginación y la narrativa.

Los mundos de D&D han hecho las delicias de millones de jugadores en todo el mundo y han dado un nuevo sentido a las palabras fantasía y aventura.



Últimas novedades

**Advanced
Dungeons & Dragons**

ARTE-9

juegos • libros • comics

Desde 1982

JUEGOS DE ROL
en español

La factoría + M.Roca
M+D + Zinco + Joc +
Ludotecnia + Pandora
Sombra + Hastur
Cronopolis + Farsa's
y todos en stock

de importación

TSR + Pinnacle
Alderac + ICE
White Wolf + FASA
Chaosium + Atlas
y un largo etcétera en stock

Wargames + figuras
juegos de tablero
pinturas + dados
y todo tipo de accesorios

LIBROS
ciencia ficción
fantasía
ediciones especiales
revistas
fanzines

COMICS
forum + plenat
gran stock de atrasados
norma + manga

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

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

HILARIÓN 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: 98 525 54 49

SAN JULIÁN, 5

09002 - BURGOS

TLF: 94 720 14 88

PAZ, 6

33013 - HUELVA

TLF: 95 954 06 74



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores

Fernando L. Guisado
Antón Mercat
Jesús Montesino
Román Moreno
Daniel Meléndez
Daniel Meléndez
Luis de Pablos
Eliseo Pérez
Povedilla
Luis Rodríguez
Enrique Ruiz
Santiago Ramos
Andrés Santamaría
Gerardo Vega

Carles Agulló
David Alabart
Arturo Alonso
Luis A. Amador
Ana Álvarez
Juan Codina
Luis de Pablos
José Ignacio Díaz
Marcos Enviso
José Estarells
Julian Fuentes
Francisco Garrigós
David Gómez
Ignacio Lasheras
Daniel Leguina

Portada

Terese Nielsen
© Alderac Entertainment,
7ª Mar

Correctores Estilo

Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación

Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

Distribución

DistribMagen
Ullises, 91 - 28043 Madrid
Teléfono: 91 388 98 98
Fax: 91 388 91 40

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

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

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

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación 7ª Mar	22
Presentación Ciudad Mentiras	24
Presentación Orient Express	25
Presentación Novelas de clan	26
Presentación Rolemaster	28
Presentación Hengyokai	30
Ayuda Exo	31
Módulo Estirpe de Oriente	33
Módulo Warhammer	37
Módulo Wraith	41
Baremos	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; Call of Cthulhu es © Chaosium, en español La Factoría; El Señor de los Anillos jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; AD&D es © TSR en español Martínez Roca; La Leyenda de los cinco anillos y 7ª Mar es © Alderac, en español La Factoría. Exo es © Ediciones Sombra; Magic: TG es © Wizards of the Coast; Pokémon es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 15

Agosto de 2000

EdiRol

Llega el buen tiempo, se acaba el curso, y comienzan las vacaciones. Un buen momento, con este parón de casi dos meses, para echar la vista atrás y valorar lo sucedido en los últimos doce meses.

A la publicación de básicos le podemos dar un notable alto; este curso lúdico hemos visto la aparición del nuevo *Señor de los Anillos* y de *Estirpe de Oriente*, *Reinos Olvidados*, *ERT*, *Exo*, *Aquelarre 2*, *Barrio Xino* y *7ª Mar*. Si pensamos en que muchos son españoles, podemos estar ante el deseado, y necesario, despegue de la producción autóctona que tanto precisa el medio para su plena consolidación.

La publicación de suplementos merece un sobresaliente. En el curso que ahora acaba hemos asistido a un apoyo sin precedentes a la mayoría de las líneas en activo; destacan con luz propia el deseado, y tantas veces anunciado en el pasado, *Cthulhu actual*, la maravillosa edición de *Retorno a la tumba de los horrores*, el avance de la saga del *Enemigo interior*, el excelente *Reinos Olvidados*, el descacharrante *Suburbia*, las apetitosas *Guía del Sabbat* y *La Camarilla* y el final de la publicación de los *Libros de Clan* (13 nada menos)... Y seguro que nos dejamos en el tintero muchos que merecerían ser destacados.

En cuanto a las revistas especializadas llegamos al aprobado por los pelos. *Dosdediez* ha dado el salto a los quioscos pero no hemos afrontado la revolución del color; *Líder*, que si la ha realizado, cada vez se aleja más de lo que es una revista especializada, aunque ha seguido el camino lógico para su expansión; *Sire* mantiene su esquema inicial y *Dungeon* sólo aporta módulos. Poca cosa para tanto mercado potencial.

Lo que se avecina promete mejorar lo anterior pero, como todo, el movimiento se demuestra andando y esperamos estar aquí el próximo año para comentaros la resolución de las dudas que nos asaltan en estos momentos: ¿Se afianzarán nuestras jóvenes empresas? ¿Cuáles serán las nuevas líneas extranjeras que verán la luz en castellano? ¿Habrá vida después de *D&D3*? ¿Ocurrirá como con el *efecto 2000*? ¿Se creará alguna empresa nueva?

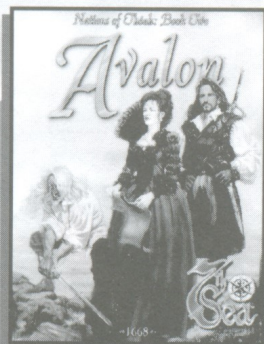
Todo esto y mucho más, tras la vuelta al cole.

Ilustración del jdr Vampiro
© 2000, White Wolf



la factoría

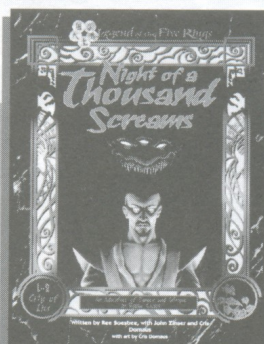
septiembre - octubre



Avalon

PPD • PPD • LF255
Promo: Marcapáginas

La primera potencia de Théa que aparece en castellano a los pocos meses de su avistamiento en su idioma nativo. Descubre las tres coronas reunidas en los Reinos Unidos de Avalon, conocidas como las Islas del Glamour.



Noche de 1000 Gritos

1.695 ptas • 51 páginas • LF553
Promo: Marcapáginas

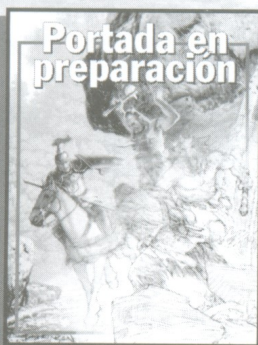
Una de las campañas de rol mejor y más ambientadas que jamás se han diseñado. Disfruta de un viaje lleno de



Libro de Linaje: Sluaghs

2.195 ptas • 72 páginas • 5301
Promo: Marcapáginas

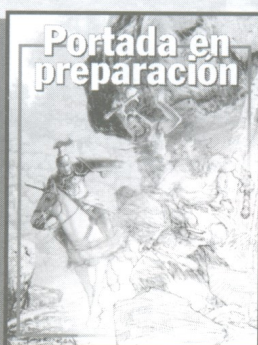
El primer libro de Linaje en castellano de la serie de Changeling: El Ensueño. Conoce todos los secretos de los Sluaghs. Y todo el mundo sabe que son ellos quienes tienen guardados los mayores secretos del resto del mundo.



Ciudad de las Mentiras

PPD ptas • 282 págs • LF552
Promo: Marcapáginas

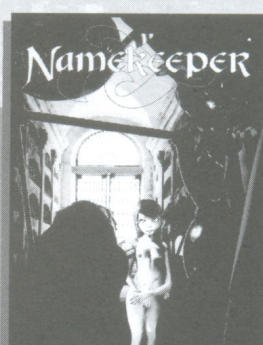
Con muros verdes como el Jade guarda uno de los mayores cúmulos de maldad y misterios del Imperio de Rokugan. En pleno centro del territorio Escorpión te espera la última ciudad, la ciudad al final del camino. Aventuras y misterio.



Dol Guldur

3.295 ptas • 222 págs • LF807
Promo: Marcapáginas

Lugares, descripciones, personajes, seres increíbles, aventuras.... Descubre toda la magia del universo creado por J.R.R. Tolkien en este nuevo suplemento que te sorprenderá por su respeto a la obra original.



Namekeeper

1.195 ptas • 90 págs • LFD1102
Promo: Marcapáginas

Primero apareció Barrio Xino, un juego especial para gente especial. Viene ahora otro juego realizado por jóvenes españoles que se encuentra ambientado en una Edad Media paralela donde el tiempo lo mide todo.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRI MAGEN

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

Utielles, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 TelFax: (91) 388 91 40 yedidori@distriimagen.es
Cabrillero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 33 65 TelFax: (93) 322 85 91 dmbn@distriimagen.es

noticias

d e l m u n d o

Aprieta la caló. ¿Y qué hay mejor que reunirse bajo una sombrilla (o en un salón con aire acondicionado) acompañado por bebidas con hielo, amigos, dados y libros básicos? Bueno, sí, eso otro puede ser mejor, pero esto es una revista de rol. Te equivocaste de estantería, chaval.

Nacional

El ritmo de novedades desde el último número ha sido el normal: bastante alto, y parece que el de básicos no decae, ya que para después de verano se anuncian cosas de lo más jugosas, que enseguida pasamos a desgranarlas por editoriales.

Y no nos olvidemos de que para Navi-dad las empresas suelen reservar numerosas sorpresas. Pero eso queda todavía lejos. Ya os iremos informando en posteriores números de ésta, vuestra revista favorita.

La Factoría

El movimiento se demuestra... publicando.

Para empezar, ha entrado en programación una nueva trilogía de novelas (que irá intercalada entre las de clan) basada en el Mundo de Tinieblas, aunque en esta ocasión no se trata de *Vampiro*, sino de *Mago*. *La Guerra del Horizonte*, está escrita por Robert Weinberg (que nos deleitará con la trilogía de *La Mascarada de la Muerte Roja*) y nos describe un grandioso conflicto que sacudirá para siempre el mundo de los modernos magos. Permanezcan a la escucha.

En el apartado de básicos, *Mago: La Ascensión, Segunda Edición Revisada* (octubre de 2000) pone al día a este estupefundo juego, simplificando la explicación de la metafísica mágica, del mismo modo que ya se hizo en *La Cruzada*. Si quieres saber a qué se dedica ahora la Tecnocracia, no te lo pierdas.

Vampiro prepara novedades para antes y después de verano. ¿Creías que lo sabías todo sobre las sanguijuelas? *El Libro de Nod* (julio de 2000) es un curioso suplemento en el que, con una presentación gráfica impresionante, se nos narra la historia apócrifa de Caín, padre de todos los vampiros. Hará las delicias de cualquier aficionado, y es excelente como ayuda en las partidas en vivo.

Y, hablando de *Vampiro: La Mascarada*, no podemos olvidar el *Libro del clan: Sefita* (julio de 2000), el último suplemento de clan, y en el que se describe a los corruptores por naturaleza: los Seguidores de Set. Son tan malos como los pintan.

Estirpe de Oriente *Companion* se retrasa a septiembre por problemas con la traducción, así que habrá que esperar hasta entonces para hincar el diente a suplemento tan apetitoso.

También tendremos un libro del que se ha hablado mucho. *El Tiempo de la Sangre Débil* (*Vampiro: 2ª Edición Revisada*, septiembre de 2000) no sólo describe la celeberrima batalla de Ravnos contra la Tecnocracia, no: es un suplemento para interpretar a Vástagos de las generaciones 14ª y 15ª, vampiros con la sangre de horchata (casi literalmente)... una de las señales de la Gehena.

Pero la novedad más importante para este juego es la nueva *Guía del Narrador* (septiembre de 2000). Si ya tienes las *Guías de la Camarilla* y el *Sabbat*, no podrás pasar sin él; además de dar toda clase de información útil para el Narrador sobre diferentes aspectos de su trabajo, pone al día a viejos conocidos, como los Verdaderos Brujah o los Nagaraja. Ah, y los Baali...

Si te gustó la trilogía de novelas *La Alianza del Grial*, en especial la primera parte, te alegrará la aparición de *Jerusalén Nocturno* (*Vampiro: Edad Oscura*, septiembre de 2000), con toda la información que puedas querer sobre la

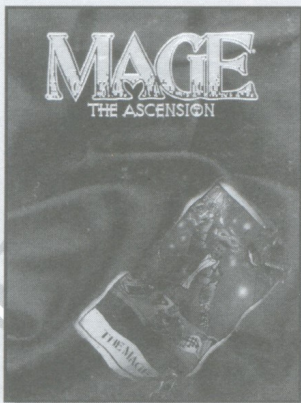
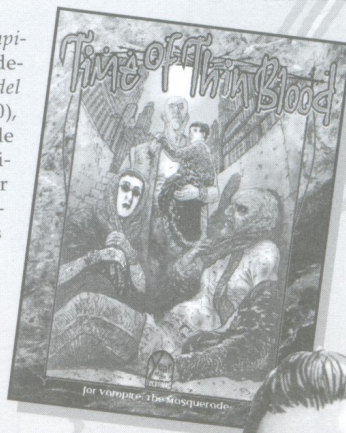
ciudad tres veces santa... Y tres veces maldita.

Si te van las emociones más salvajes, pero te gusta la Edad Media, puedes empezar a arreglarte el pelaje: *Hombre Lobo: Edad Oscura* (octubre de 2000) es un enorme suplemento que hará las delicias de los aficionados: Garou armados con escudos y espadas, repartiendo mandobles mientras asedian los castillos de los corruptos nobles vampíricos. ¿Quién puede desear algo más?

Y hay historia para todos. Si eres menos bárbaro y te gusta más el Renacimiento que la Edad Media, tus ruegos han sido escuchados. *La Cruzada Companion* (*Mago: La Cruzada*, septiembre de 2000) es un grueso volumen en el que encontrarás de todo para animar tus partidas: los Dispaes, tesoros mágicos, sociedad, urdimbres, enemigos, amigos, las tierras más allá de Europa (con sus magos, como los Madzimbabue)...

Y nos ponemos más siniestros. *Sombra: Guía del Jugador* (*Wraith: El Olvido*, octubre de 2000) nos pone en la piel (bueno, es un decir) de la parte más tenebrosa de los fantasmas: su gemelo oscuro, la Sombra, el encargado de llevarlos a la destrucción total. Más divertido de lo que parece.

Changeling: El Ensueño recibe un fuerte empujón con dos nuevos suplementos: la atrasada *Guía del Jugador* (sep-



Píldoras de aquí

● En los **Origin Awards** hay voces (tímidas, todo sea dicho) pidiendo un premio para el mejor juego extranjero, al estilo Hollywood. Lo más probable es que todo quede en eso, pero ¿veremos alguna vez a *Far West* o a *Exo* premiados en los Estados Unidos?

● Por triste que sea, las peleas (pacíficas, normalmente) y enfados entre clubes de rol de nuestro país son cosa harto frecuente, por lo que esta noticia resulta aún más curiosa y alentadora: los clubes **Mitagos**, **Mundos Exteriores** y **Último Amanecer** de Bilbao se han unido en una nueva asociación: **Mundo Mitagos**. Si queréis hablar con ellos, escribidles a mitagos@geocities.com.

● En el próximo número de **2d10** os anunciaremos los ganadores de los segundos premios **LCJR**, que se harán públicos en las jornadas CLN Esencia de Avilés.

● Es inminente la aparición de **Vampiro: Redención**, el primer juego de ordenador basado en **Vampiro: La Mascarada**, y triunfador en la feria **E3**, traducido y doblado al castellano.

de allá

● **Hero Wars**, de la nueva **Issaries Inc.**, acaba de ver la luz, y le ha seguido de cerca **Glorantha: Introduction to the Hero Wars**, una enorme guía que nos pone al día y nos presenta nuevas sorpresas.

● **Pulsar** ya ha editado el nuevo básico de **Battlelords**, ambientado en un universo distinto al de la anterior edición (aunque aseguran que hay modos de pasar a los personajes de una galaxia a otra. En fin).

● Si te gustan las figuras de plomo conocerás la línea **Legions of Steel**. Pues bien, las miniaturas han sido compradas por **Demonblade Games**, que editará en breve el juego de batallas correspondiente.

● Y, hablando de figuras, **Prince August** acaba de subir los precios un 5% debido a la bajada del euro, que causa estragos en los bolsillos de toda Europa.

● El juego de rol **Heavy Gear** se ha convertido en serie de TV. Los aficionados a los tiros, ya saben.

● Aún no ha sido *posteo* el artículo respuesta a «I hate Wizards» que resumimos en el anterior número. Es posible que nadie quiera escribirlo...

tiembre de 2000) y *La Tierra de los Ocho Millones de Sueños* (octubre de 2000). El contenido del primero ya os lo podéis imaginar: una gran cantidad de información para ampliar vuestra crónica feérica. El segundo es la descripción detallada de la Asia del Mundo de Tinieblas desde el punto de vista de los *hsien*, los changelings orientales. Un suplemento lleno de magia.

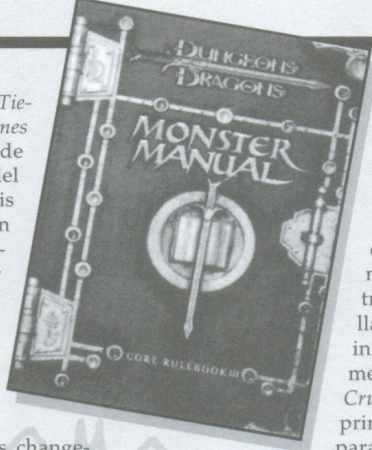
Y nos vamos de la extensa sección de Mundo de Tinieblas (que pronto recibirá nuevas ampliaciones), pero no nos bajamos del tren de la aventura. *Empire in Flames* (Warhammer Fantasía, septiembre de 2000) lleva la guerra general (vaya novedad) a los "pacíficos" habitantes del peculiar mundo de Warhammer. Vamos, que sabemos que te gusta...

El enorme suplemento en caja *La Ciudad de las Mentiras* (Leyenda de los Cinco Anillos) se retrasa a septiembre, pero a cambio viene de la mano con un nuevo libro de clan: *La Senda de la Grulla* (septiembre de 2000), que nos enseña los trucos más sutiles de los diplomáticos por excelencia del Imperio Esmeralda. Sí, y también sale la moza *Kachiko* (para variar).

La programación de esta línea se beneficiará, además, de una ampliación, por lo que se publicarán más suplementos de los inicialmente previstos (os mantendremos informados al respecto).

Y nos vamos a un espacio que nos recuerda mucho a nuestra Edad Media. *Sacerdotes del Sol Celestial* (Fading Suns, octubre de 2000) es el equivalente eclesial de *Señores de los Mundos Conocidos* o *Mercaderes de la Red Estelar*. Descubre cómo la Ortodoxia no es tan monolítica como parece y muchas otras sorpresas, algunas bastante siniestras.

Y, para siniestro, *Una Resección en el Tiempo* (La llamada de Cthulhu, octubre de 2000), una aventura para *Cthulhu Actual* que comienza con la autopsia de un cadáver, supuestamente muerto en un accidente normal y corriente. Ya claro, y los investigadores se lo van a creer, ¿eh? Prfgh.



El nuevo 7º *Mar* nace pisando fuerte: *Avalon* y la *Pantalla del Director de Juego* (septiembre de 2000) comienzan a dar material con el que aderezar las emocionantes aventuras de vuestros personajes. La pantalla incluye, además de otra información diversa, la primera parte de la aventura *La Cruz de Erebo*. *Avalon* es el primer libro regional, ideal para hacer únicos a los personajes de las Islas del Glamour... o para sorprender a los listillos que creen saberlo todo.

¿Y qué queda? El *Señor de los Anillos*, por supuesto. *Yermos del Norte* (septiembre de 2000) nos transporta de vuelta a la Tierra Media, en concreto a una de sus regiones más duras y temibles. ¿Qué gentes y secretos encontrarán allí los personajes? ¿Se les considerará héroes... o servidores de Mordor?

Farsa's Wagon

La editorial más dicharachera y fantabulosa de la Vía Láctea nos anuncia la segunda parte de la desternillante campaña *Spanish Show*, que aparecerá en julio de 2000. ¿Que cuándo saldrá la tercera?

Se prevé que en septiembre, así que llevad a los narizones a hacer pesas y pruebas en la galería de tiro al Macute.

Además, para Navidades están preparando un juego de preguntas y respuestas sobre el fandom en general. Si te gustan *Starsky y Hutch*, las

películas de la **Hammer**, **Louis de Funes**, **Woodstock** y los tebeos de **Roberto Alcázar** y **Pedrin**, seguro que aquí encontrarás lo que buscas. ¡Freaks, reuníos!

Martínez Roca

Se había comentado que la nueva edición de *D&D3* podría aparecer en castellano casi al mismo tiempo que en los Estados Unidos, pero han surgido problemas y parece que no va a poder ser así (aunque nos aseguran que, en cualquier caso, veremos esta maravilla a lo largo del año 2000). Y es que estas cosas siempre son complicadas.

Lo que sí veremos durante el verano serán dos nuevos suplementos: *Guía de*



para *Cormyr* (Reinos Olvidados) y *Retorno a la Montaña del Penacho Blanco* (AD&D). El primero sigue la estela de sus hermanos y nos presenta una de las zonas más queridas por los aficionados a los Reinos, mientras que el segundo es una nueva aventura que llevarse a la espada y al libro de conjuros.

Sombra

Cuando leáis estas líneas ya podréis disfrutar de la campaña *Resurrección* que os anunciamos en el último número. Pero hay más novedades. La revista *Sire* nº 6 incluirá módulos de *L5A*, *Superhéroes INC.* y *Europa Universalis*, y para después del verano llega *TMC* (Exo, septiembre de 2000). En este *Tiempo de Misión Cero* se nos describirá a los grupos Exo de la República Federal.

Uno de los proyectos de Ediciones Sombra, la serie *Hispania*, de la que ya os hablamos en anteriores números, utilizará al fin el mismo sistema que el primer juego de la editorial, *Exo*. Será necesario realizar algunos retoques, pero están satisfechos con estas reglas y piensan convertirlas en "multiambiente".

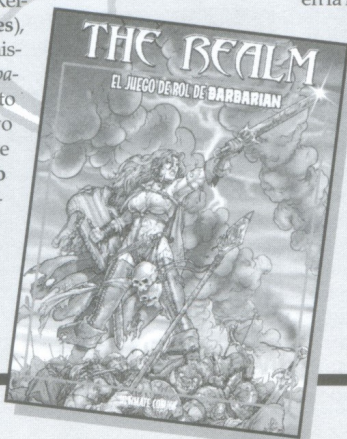
Hastur

Una de las principales ventajas de ERT: la *Era de los Poderes* es su capacidad de crecimiento. En cuanto aparezcan los dos suplementos que **Hastur** tiene anunciados para este verano (*Sombras entre nieves* y *Themalina*), os lo haremos saber con la correspondiente reseña.

Mega Multimedia

Es una editorial multidisciplinar con sede en Málaga que desde hace un par de años a esta parte se distingue por editar revistas sobre los temas más dispares, siempre que tengan que ver con el universo *freak*, subcultural o adyacente. Cabeceras como *Barbarian*, *@roba*, *Ultimate Reports*, *Trece*, o la más reciente *Fangoria* jalonan una trayectoria exitosa en quioscos y librerías especializadas.

The Realm, está ambientado en el mundo de El Reino (creado por El Torres), donde se desarrollan las historias de la revista *Barbarian*. El sistema, con «gusto a cómic», más narrativo que de tablas, es obra de Jaime Nogueras, Pablo Artillo y El Torres. El libro de reglas (formato 17x24 y 275 páginas) y la pantalla están listos para entrar en filmación, a la espera de la luz verde de la editorial.



Internacional

Quizá la noticia más sorprendente de este número sea la adquisición de *Last Unicorn* por parte de *Wizards of the Coast* (que ampliamos en el cuadro de la siguiente página), que se une a las no tan lejanas de *Five Rings* o *TSR*.

Hay que tener en cuenta que el calor y las vacaciones afectan un poco a la proliferación de nuevos títulos, pero sin duda habrá suficiente para saciar a todo el mundo (que se lo digan a la tarjeta de crédito).

En el próximo número de *2d10* os anunciaremos los

ganadores de los prestigiosos *Origin Awards* del año pasado. Los candidatos a mejor juego de 1999 son *7th*,

Sea, *Aberrant*, *Dragon Fist*, *Mechwarrior 3*, *Pokemon Jr.* (¡urgh!), *Star Trek: DS9* y *Unknown Armies*.

AEG

Los premios que han recibido por sus juegos de *Leyenda de los Cinco Anillos* y *7ª Mar* (cuya presentación en castellano tenéis en este mismo número) son el mejor indicador del buen trabajo que realizan los miembros de AEG. Para la temporada estival prevén sacar varios suplementos para sus distintos juegos.

Empezando *7th Sea*, tenemos *Castille: The Nations Of Theah*, Vol. V (julio de 2000), otro libro dedicado a describir con detenimiento una nación, en este caso la gloriosa Castilla (atentos a la escuela de esgrima basada en el toreo). ¿Conoceremos la identidad del Vagabundo?; *Die Kreuzritter* (agosto de 2000) describe a esta particular sociedad secreta al estilo del Temple, que no todo van a ser piratas.

Legend of Five Rings se verá reforzada con *The Lesser of Two Evils* (agosto de 2000) una comprometida aventura escrita por Jim Pinto; en la línea de los *Way of...* (los libros

de Sendas, para entenderlos) aparecerán *The Way of the Wolf* (julio de 2000), que versa sobre la historia y pormenores de los ronin de Rokugan, y *The Way of Shinsei* (agosto de 2000), que nos lo explica todo sobre la Hermandad de Shinsei y su búsqueda de la iluminación del Tao. Toma ya.

Además, también va a aparecer la adaptación de



List@s de correo

Si en el número anterior os hablabamos de la página de *Fanhunter*, aquí tenéis la lista de correo: *FanLeta* - subscribe@egroups.com. Aquí podréis relacionaros con otros inadaptados... esto... con otros jugadores de este fantabuloso juego.

Navegando

No dejes de visitar la remozada página web de *Distrimagen*, que se ha lavado la cara y se ha puesto al día (prometen mantenerla actualizada). El nuevo diseño es de lo más atractivo, y los contenidos vastos. www.distrimagen.es

¿Eres de los muchos aficionados al fanzine *Drakkos*, del club Mitagos? Aquí tienes colgado el número 5: <http://come.to/mitagos>

Si te gustó ERT: *La era de los poderes*, comentado hace dos números en estas mismas páginas, no te pierdas el sitio web de **Hastur** para conseguir más información sobre este singular juego nacional. ¿La dirección? <http://www.editorialhastur.net/>

¿Que lo que te va es *La llamada de Cthulhu*? Pues no lo dudes. En <http://www.dragonmania.com/umbria> encontrarás numerosas aventuras y ayudas. No te defraudará.

En www.cashwars.com tenéis un juego en el que, como su propio nombre indica, hay que tratar de robar todo el dinero posible... pero dinero de una bolsa engordada por la suscripción de cada jugador. Emoción como en el póquer, vamos.

Una de nuestras páginas favoritas, <http://fly.to/psychocorp>, estrena nuevo y espectacular aspecto. No te la pierdas.

Si lo que quieres es ayudar a desarrollar el naciente juego de ordenador **OpenRPG**, manda un *emilio* a su autor, chris@rpgarchive.com, ya que está buscando *playtesters*.

Por último, sabemos que hay por aquí muchos aficionados a *Warzone*. Pues bien, se está preparando una versión *online* de este juego de figuras. A defender el sistema solar de las fuerzas del Caos, muchachos. Os mantendremos informados.

Rokugan al sistema de *Diskwars* (el juego híbrido comentado en la sección *Juegos de tablero* del número anterior), comenzando con la edición básica, *Imperial*, seguida por *Shadowlands*.

Para *Brave New World*, el juego de superhéroes futuristas, aparecerá un nuevo suplemento: *Glory Days* (agosto de 2000), una guía que nos permitirá encarnar a los miembros del Delta Squadron en 1942. Para los amantes de la *Golden Age* de los superleotardos.

Atlas Games

No parece que el verano se presente muy agotador en **Atlas Games**, que nunca se ha caracterizado por un gran ritmo de producción (no se puede decir lo mismo de la calidad de sus productos); *Feng Shui* es el único juego que tendrá una aventura para presumir. Dicho suplemento promete ser una explosiva campaña que atravesará el Hong Kong de nuestros días, Canadá en 1850 hasta el DS4S en el 2056. Kung Fu a mansalva para evitar que la conspiración de los Cuatro Bastardos llegue a buen puerto.

Además, hay que reconocer las nominaciones que han recibido dos de sus juegos para los Origins Awards: *Unknown Armies* es candidato al mejor juego de rol, y "Roll Your Bones" de *Lawyers, Guns and Money* lo es al premio para el mejor trabajo corto relacionado con un juego.

Mythrole Games

Llegan nuevos tiempos. La compañía **Mythrole Games** anuncia la aparición de tres juegos, pero que sólo pueden adquirirse en formato PDF (de Acrobat). ¿Cuales son? *La Noche de la Ardilla Cabreada*, *Gambeando* y *Caza de Brujas*. Se han quedado contentos con los títulos.

Como era de esperar, el precio es de lo más económico: 2\$ cada juego, o 5\$ los tres.

Pagan

Ya ha anunciado la novedad que presentará en la GenCon: *The Hills rise wild!* (efectivamente, es otra exclamación). Se trata de un juego de miniaturas sobre "mutantes paletos" (ya, ya) que busca simplicidad y entretenimiento, y en cuya creación y edición ha participado **John Tynes**, co-creador del excelente *Delta Green*, el magnífico *Unknown Armies*, o el juego de cartas *Creatures & Cultists*.

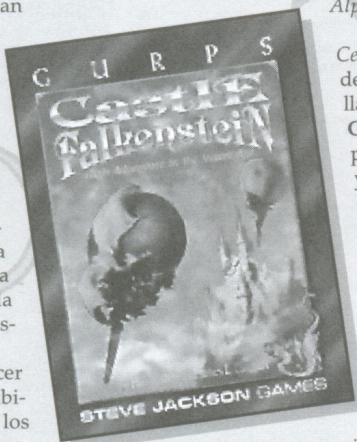
The Hills, es un juego para 2 a 4 jugadores donde se representa a algunos de los clanes que luchan contra todo tipo de

monstruosidades para conseguir la copia del *Necronomicón* que el Mago Whateley dejó tras su muerte.

Steve Jackson Games

La unión entre juegos de rol y juegos de ordenador debe ser un rentable negocio, porque en este número tenemos otro ejemplo que presentar. En esta ocasión las empresas involucradas son **Steve Jackson Games**, **Electronic Arts** y **FIRAXIS**.

Lo curioso es que esta vez no hablamos de la conversión a ordenador de un juego de rol, sino todo lo contrario: el



nuevo ser se llama **GURPS Alpha Centauri**.

Sid Meier's Alpha Centauri es un juego de estrategia desarrollado por **FIRAXIS Games**, publicado por **Electronic Arts** y creado por **Sid Meier**, autor que a principios de los 90 se convirtió en una estrella mundial con *Civilization*, que contempla los esfuerzos de los colonos por evitar la extinción de la humanidad en el sistema

de la estrella del título. Se espera que **GURPS Alpha Centauri** aparezca a principios de 2001, para llevar también a la mesa de juego este emocionante e intrigante mundo.

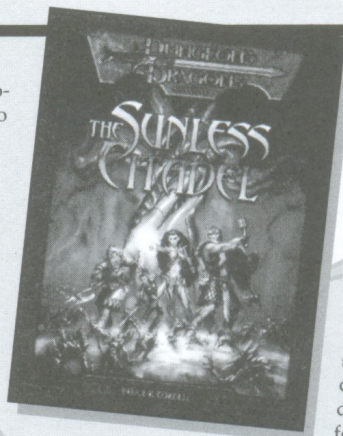
Ya para agosto, anuncian la conversión al sistema **GURPS** de uno de los mejores y más infravalorados juegos de los últimos años: *Castle Falkenstein*. Esperamos que con esta edición se le haga justicia.

Talsorian Games

¿Eres de los que se cree que la tercera edición de *Cyberpunk* verá alguna vez la luz? Pues mejor espera sentado. La nueva fecha mínima (que no provisional) de salida es octubre de 2000. Por lo que se ha comentado está bastante bien, pero sólo son eso, comentarios. Por si acaso, mantén tus implantes engrasados.

White Wolf

No suelta prenda sobre el futuro de sus líneas, aunque ya llevan circulando desde hace tiempo anuncios sobre un nuevo juego, algo totalmente diferente y ambientado en los primeros tiempos del Mundo de Tinieblas. Y no nos referi-



mos a la Edad Media, sino a algo mucho, mucho más antiguo. ¿El Mundo de la Luz? Por supuesto, os mantendremos informados.

Y pasamos a las novedades, que es de lo que vive el buen rolero. Seguimos recibiendo "revelaciones" acerca del sino del *Mundo de Tinieblas*, dosificadas y dispersas en multitud de suplementos: los nuevos *Clanbook*: *Malkavian* (*Vampiro: La Mascarada*, julio de 2000), *Gangrel* (*Vampiro: La Mascarada*, agosto de 2000) y *Toreador* (*Vampiro: La Mascarada*, septiembre de 2000) ponen a estos tres clanes al día para lo que se les viene encima. Como todos los nuevos *clanbook*, los libros son bastante más extensos que los anteriores.

También para *Vampiro*, pero esta vez en vivo y con colmillos de pega, anuncian *Mind's Eye Theatre: The Sabbat Guide* (julio de 2000), donde se nos dice todo lo que debemos saber para desarrollar un vivo con esta secta (se recomienda extremar las precauciones en este caso, por favor). Acabamos este apartado de *Vampiro* anunciando la aparición en septiembre del *MET Journal* nº 7.

The Ashen Thief (agosto de 2000) es una guía para los vampiros de la *Edad Oscura* que se dedican al robo y al crimen, que son muchos. ¿Cómo que no? Mira a ver si aún tienes tu bolsa.

Hombre Lobo: El Apocalipsis oír *Croatan Song* (julio de 2000), la historia de tres tribus Garou nativas de América antes de la llegada de Cristóbal Colón. Veamos esta vez la historia desde el otro lado, ahora que el tema está de moda.

¿Que no te parece suficiente? No te preocupes: *World of Rage* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*, septiembre de 2000) es un enorme suplemento que nos describe los conflictos a los que se enfrentan los peludos del mundo entero (no, *Pikachu* no sale). Aquí

conocerás a nuevos cambiaformas y descubrirás las extrañas apariencias que adopta el Wyrn en muchos continentes.

Mago: La Ascensión nos sorprende con *Dead Magic* (julio de 2000), que lleva el sello de *Black Dog* (ya sabéis, para mayores de 18): el te-



mible poder de las civilizaciones perdidas a disposición de los magos *punk* de nuestros días. *Blood Treachery* (agosto de 2000), éste con el logo de *Year of Revelations*, moverá con bastante mala baba las relaciones entre la Orden de Hermes y los Usurpadores Tremere. ¿Os acordáis de la casa Tylalus? Esto promete...

Y no se olvidan del hermano renacentista que, de manera sorprendente, tanto éxito está teniendo en todos los países donde se ha publicado: *Mago: La Cruzada*. *Witches and Pagans* (septiembre de 2000), como podéis imaginar, describe a los magos más perseguidos de este periodo: aquellos que se alejan de los grupos establecidos y a los que se acusa de las cosas más siniestras.

¿Y *Changeling: El Ensueño*? *Kithbook: Redcaps* (septiembre de 2000) le da un buen repaso (aunque desde lejos) a las hadas más hambrientas y violentas de Arcadia. Cuidado con ellas.

Cerrando las líneas de *Mundo de Tinieblas* tenemos el *Hunter Book: Judge* (*Hunter: The Reckoning*, agosto de 2000), la guía para uno de los credos más populares, y *Hunter: Apocrypha* (septiembre de 2000), toda una biblia del cazador al estilo de *El Libro de Nod*.

Comentamos también la aparición de *Predator & Prey: Vampire*, primera novela de una serie de seis con un denominador común: la caza de seres sobrenaturales.

Y seguimos con *Aberrant: The Directive* (julio de 2000), *Aberrant: Elites* (agosto de 2000) y *Reignofevil.com* (*Aberrant*, septiembre de 2000). El primero describe a una sociedad que se dedica a recopilar información sobre los novas, y que lo vigila todo de forma soterrada e insidiosa. El segundo nos muestra a un grupo casi opuesto de mercenarios. ¿Quién ha dicho que no se puede ganar algo de dinero siendo nova? El tercero describe a una secta contracultural alejada de todas las facciones principales. ¿Te atreves con ellos?

Y, como no, también tenemos una cucharada de adornos para poner un toque de *Mundo de Tinieblas* en nuestras vidas: el juego de ajedrez de *Vampiro*, la placa de matrícula de *Vampiro*, la petaca, los tatuajes de *Hombre Lobo*... Para *freaks*.

Wizards of the Coast

Como ya os hemos comentado en anteriores números, hasta primeros de agosto, las novedades de *Wizards* se limitarán básicamente a reediciones de antiguos módulos o a refritos de lo ya publicado. Y no sólo se trata del vacío que anuncia la ola de *D&D3*, sino de la avalancha que va llegar de manos de la nueva licencia de *Hasbro: Star Wars*.

En octubre aparecerá el nuevo básico, una caja de introducción para nuevos jugadores que promete ser espectacular. En



Wizards of the Coast compra Last Unicorn Games

La gran familia de los Hechiceros de la Costa acaba de aceptar un nuevo hermanito. *Last Unicorn Games* es la editorial que posee en estos momentos los derechos de *Dune* y *Star Trek*, lo cual, aparte de los problemas de liquidez que atravesaba LUG, seguramente atrajo la atención de la multinacional *Hasbro*, de la que *Wizards* es subsidiaria.

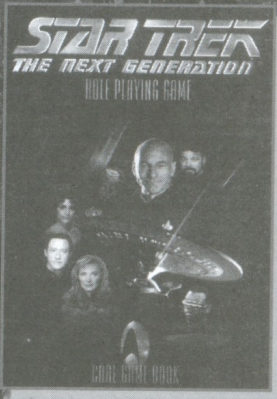
Christian Moore, uno de los fundadores de LUG junto a **Owen Seyler** y **Greg Orman** en 1994, dice estar muy ilusionado con la posibilidad de trabajar con la dinámica de la compañía de *Hasbro*. Quizá esta nueva "dinámica" consiga que los aficionados podamos ver al fin el ansiado juego de *Dune* (que ha sufrido numerosos retrasos, como os hemos estado informando en números anteriores).

Así pues, *Star Trek*, *Dune* y el inminente *Red Alert!* entre otros se unen a los

juegos que ya edita *Wizards: Dungeons and Dragons* y los juegos de cartas coleccionables que más se venden: *Legend of the Five Rings*, *Magic: The Gathering* y el apaciguado por el público rolero en general *Pokémon*.

Con esta compra, *WotC* da un nuevo paso en su carrera de vorágine incontenida, desmarcándose un poquito más de su humilde origen. Los ya comentados en el número anterior amoríos con *Blizzard* nos llevan a pensar si algún día veremos algo como "MicroCoast".

A pesar de que la buena marcha de una empresa del sector debería alegrar a todo el mundo, la opinión de los aficionados sobre *Wizards* es cada vez peor. Puede que el miedo al monopolio sea uno de los motivos más influyentes, sin tener en cuenta el *Pokémon*, claro.



noviembre llegará el juego «senior», en tapa dura. El diseño es de **Bill Slavicsek**, y el sistema de juego, al final, no será el *d6* (todavía

está en desarrollo). Se anuncian en las ediciones de suplementos que ya os iremos desgranando (empiezan con las hojas de personaje y

Secrets of Naboo), así como líneas de figuras (30 mm) basadas en las dos trilogías (incluyendo las ampliaciones del universo realizadas en los tebeos de *Dark Horse*) y una nueva revista, *Game Force*, dedicada al mundo de **George Lucas**.

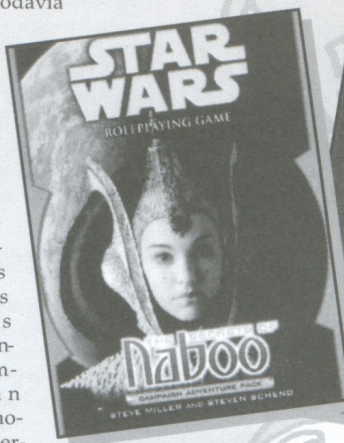
Para *D&D3* ya se anuncian las primeras novedades: en septiembre de 2000 veremos, además de la *Guía del Dungeon Master*, la preceptiva pantalla, una aventura de niveles bajos, *The Sunless*

Citadel, y *D&D Gazetteer*, con una visión general de Oerth, el mundo oficial de la tercera edición.

La famosa película *Dungeons & Dragons*, de la que ya os hemos hablado en anteriores números, será estrenada en noviembre de 2000 en EE.UU., y vendrá acompañada por su res-

pectivo juego en caja (no hay que perder ninguna ocasión para ganar un dólar y hacer nuevos aficionados).

Si no tenéis hermanos pequeños igual no sabéis quién es Harry Potter: un personaje tremendamente popular de libros juveniles, y del que *Hasbro* ha comprado los derechos para lanzar caramelos, juegos de ordenador, juegos de cartas y... sí, juegos de rol. ¿Llegaremos a verlo por nuestras estanterías? Al tiempo. Ya está en desarrollo.



LIRZA en

Dosdediez

La escena internacional se ha puesto bastante interesante. Torneos y más torneos, con una importante noticia: la renovación a nivel mundial del calendario de eventos de *Magic: El Encuentro*.

Internacional

Uri Geller demanda a Nintendo

Uri Geller, un popular mentalista de los años setenta que acostumbraba a doblar cucharas psíquicamente, ha demandado a la empresa nipona por basar el personaje de *Kadabra* en él!

Kadabra, la primera evolución de *Abra* y antesala de *Alakazam*, porta una cuchara doblada que hizo sospechar a Uri, máxime cuando unos niños en Japón le pidieron que les firmase el pokémon psíquico. No en vano, en el país del sol naciente *Kadabra* se llama *Un-Geller*.

Aunque puede parecer cómico, y lo es, los 98 millones de dólares que reclama el individuo, cuya referencia más cercana a aquellos jóvenes nacidos después de los 70 se encuentra en la película «Muertos de risa», de Alex de la Iglesia, cortan la respiración a cualquiera.

Legend of Five Rings

A primeros de agosto se publicará la siguiente ampliación del juego de los samurai. *Soul of the Empire* contará con 186 cartas y se comercializará en sobres, y barajas preconstruidas con tres facciones: Crane, Unicorn y Toturi's Army. Para diciembre se espera la siguiente, *Spirit Wars*.

Pero lo que centra la atención de los aficionados al juego es la caja *Heroes of Rokugan* que anuncia WotC para este verano. Se trata de 27 cartas foil con los principales personajes del juego, que sólo estarán disponibles para los miembros de *Imperial Assembly*, un club de aficionados a LSR abierto para todo el que pague la cuota.

Se comenta que la tirada va a ser muy limitada pero que, como no se puede ajustar tanto como les gustaría, las cajas que sobren se venderán en Origins y Gencon. Puede haber guantadas, pero lo que es seguro es que se va a revalorizar de manera considerable.

Jedi Knights

Es el nuevo juego de *Decipher*, que se pondrá a la venta para la campaña de Navidad, y que combina la mecánica de juego de *Young Jedi* con los fotogramas de la trilogía original. Ahora que *Star Wars CCG* pierde seguidores en todo el mundo debido a su complejidad, *Decipher* gira el timón para complacer a los nuevos aficionados. Eso sí, para los que se hayan hecho ilusiones, anuncian que *Young Jedi* y *Jedi Knights* no serán compatibles.

La promoción inicial indica que habrá Barajas preconstruidas y sobres, que se aprende a jugar en 15 minutos y no se tarda más de eso en terminar cada partida. Utilizará un sistema de cinco planetas (Tatooine, Hoth, Endor, Cloud City y Death Star) en lugar de los tres que se utilizan en *Young Jedi: Battle of Naboo* y el set inicial tendrá cerca de 150 cartas.

Star Wars: Death Star II

A pesar de los insistentes rumores acerca de la cancelación de *Star Wars CCG* por parte de *Decipher*, anuncian esta nueva ampliación que constará de 182 cartas repartidas en

dos barajas preconstruidas diferentes y sobres de 11. *Death Star II* contendrá, sobre todo, naves, lo que potenciará el combate estelar que además se verá apoyado por las nuevas cartas de acción.

Se esperan como cartas estrella, *Emperor Palpatine* y *Luke Skywalker*, *Jedi Knight*, ya que ambas serán un poco más raras que las otras R.

Tras *Death Star II*, *Decipher* prepara una pequeña ampliación, todavía sin nombre decidido, pero basada en las novelas y comics de *Shadows of the Empire*, que contará con 30 cartas. Estará centrada en objetos especiales y artefactos, algunos con nombres tan sugestivos como *Obi Wan's Journal*, *Vader's Castle* o *Boush's Armor*.

Vampire: Sabbat War

Los derechos del jcc *Vampire: The Eternal Struggle* han revertido a *White Wolf* seis años después de su lanzamiento. Tras casi cuatro sin publicar ampliaciones, *WotC* ha decidido dejar expirar el contrato y ha dado por terminada su relación con la empresa de Atlanta, aunque mantiene la cuota por creación del sistema de juego.

White Wolf, que se marca unos niveles de venta inferiores a los de *WotC*, por lo que ve factible la continuación de la serie, pretende

relanzar el juego estas Navidades con la edición revisada de la popular ampliación *The Sabbat*.

El set, retitulado *Sabbat War*, se pondrá a la venta en 4 Barajas preconstruidas (con los clanes *Lasombra*, *Tzimisce*, *Ventrue* *Antitribu* y *Brujah* *Antitribu*) de 90 cartas para facilitar la incorporación de nuevos jugadores, y sobres de 12. Lo que sorprende es el bajo precio (para lo que estamos acostumbrados) que tendrán: 10\$ y 3\$ respectivamente.

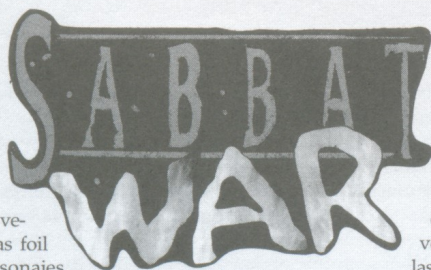
Alderac

Sigue apostando fuerte por el jcc de *7th Sea*. Un año después de su puesta en marcha, sigue funcionando tan bien como al principio. Tras *Shifting Tides*, que presentó el nuevo almirante de *Montaigne*, preparan *Scarlet Seas* para primeros de agosto. Consistirá en 150 nuevas cartas, incluyendo facciones experimentadas de *Sea Dogs* y *Crimson Roger*, en sobres de 15 cartas y barajas preconstruidas de 60.

La siguiente ampliación, *Black Sails*, se pondrá a la venta en octubre, contendrá una facción completamente nueva, *Black Freighter*, que te permitirá capitanear una tripulación de no-muertos. Lo que faltaba.

Pokémon

WotC ha sorprendido a jugadores y coleccionistas al introducir la carta *Dark Raichu* en la ampliación *Team Rocket*, de reciente comercialización en Estados Unidos. Es la primera carta que no tiene una edición anterior en japonés. La han numerado como 83/82 y sale sólo como foil, siendo en estos momentos la más rara, y valiosa, carta de *Pokémon* publicada en inglés. En la actualidad se pide por ella entre 35 y 40 dólares, cuando la anterior más cara, *Dark Charizard*, está en los 30\$.



Solaris en dosdediez Libros

La reciente Feria del Libro de Madrid ha tenido unos resultados sorprendentes en lo que a literatura fantástica se refiere en la que algunas editoriales han echado el resto para tener presentes sus novedades. Ahora queda prepararse para la próxima gran cita del año editorial que es, sin duda, el próximo mes de septiembre.

Ediciones B

Si no hay retrasos de última hora, no tardaremos en ver por nuestras librerías *La patrulla del tiempo*, todo un clásico del veterano **Poul Anderson**, acerca de un cuerpo policial creado para evitar desajustes por parte de los que usan máquinas del tiempo. Una novela que es piedra de toque en la historia de la cf.

La Factoría de Ideas

Anuncia la publicación, como número 6 de la colección Solaris Ficción, de *Horizontes lejanos* la antología editada por **Robert Silverberg** que recoge novelas cortas originales, escritas en exclusiva para esta edición, de los mejores autores de la cf actual recreando sus universos más conocidos. Así podremos leer historias ambientadas, entre otros, en el mundo de *Ender*

por **Scott Card**, *La guerra interminable* por **Joe Haldeman**, *Los Ekumen* por **Ursula K. Leguin**, *Los pupilos* por **David Brin**, *Los Heche* por **Frederik Pohl**, *Hyperion* por **Dan Simmons**, *Roma Eterna* por **Robert Silverberg**, *El centro galáctico* por **Gregory Benford**, *The Way* por **Greg Bear** y *Los Dormidos* por **Nancy Kress**.

También comenzarán la publicación de las novelas de *Star Trek*, que continuará donde la dejó **Grijalbo**, con *La Nueva Generación*. No descartan continuar con el resto de la franquicia si los resultados son los esperados. Las dos primeras serán *Los ojos de los observadores* de **A.C. Crispin** y *La luz de la fortuna* de **Michael Jan Friedman**. Eso sí, nos harán esperar hasta septiembre para poder capturar el primero.

En cuanto a la recién estrenada colección de Fantasía histórica a finales de este mes podremos leer *Amanecer en el oeste*, tetralogía de **Edith Pargeter** (más conocida como **Ellis Peters**, creadora de las populares novelas del Detective medieval *Padre Cadfael*), ambientada en el Gales del siglo XIII.

La colección Mundo de tinieblas sigue muy activa, una vez terminadas las tres primeras trilogías, se embarca en una nueva serie de 13 libros de lectura independiente, que cambiará para siempre el modo que tenemos de ver a los

vampiros. La primera novela, ya a la venta, estaba dedicada a los *Toreador* y le seguirán, por este orden: *Tzimisce*, *Gangrel*, *Setita* y *Ventrue*.

Gigamesh

Están trabajando a conciencia para conseguir sacar *Kalpa Imperial* de **Angelica Gorodischer** y *El instante Aleph* de **Greg Egan**, a finales de julio. La reedición de *En costas extrañas*, de **Tim Powers** se hará esperar hasta después del verano.

Mega Multimedia

Casi de improviso, esta editorial malagueña acaba de lanzar al mercado una nueva revista que, sin embargo, sonará a los aficionados veteranos: *Fangoria*, la publicación dedicada al cine fantástico. Por sólo 795 ptas, el primer número incluye un CD Rom y artículos dedicados a las adaptaciones cinematográficas de *El señor de los anillos* y *American Psycho*.

Midons

En los próximos meses, veremos dos guías: Por un lado *Dark City*, de **David Panadero** y por el otro un libro conmemorativo de los veinticinco años de *The Rocky Horror Picture Show*, obra de **Miguel Angel Parra**.



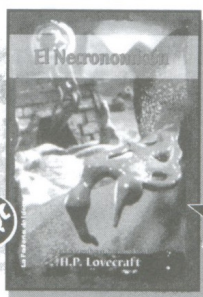
Novela del Clan: Toreador

Stewart Wieck

La Factoría de Ideas. Oscar Díaz García.
Novela inédita. *Novelas de Clan* nº 1.
Bolsillo. 234 páginas. 1495 ptas.

Con esta comienza una serie de trece novelas a través de las cuales se nos irá descubriendo las interioridades de los clanes que forman la sociedad vampírica del popular juego de rol *Vampiro: la Mascarada*. Esta primera entrega, a cargo de uno de los nombres habituales en los créditos de los juegos de **White Wolf**, se dedica al clan *Toreador*: amantes del arte y los placeres mundanos. Protagonizada por dos *toreador* muy distintos: **Leopold**, vampiro reciente y **Victoria**, la *toreador* supremo de la ciudad, junto a ellos aparecen toda una caterva de personajes vampíricos de diferente catadura. Interesante para el jugador de *Vampiro*, la novela muestra las variedades posibles en el clan de los hedonistas por excelencia, todo cuajado de misteriosos enemigos, góticos escenarios y el terrible destino que amenaza siempre a los vástagos.

Daniel Mares



El Necronomicón

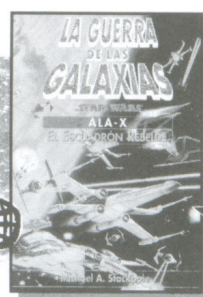
Varios autores

La Factoría de Ideas. Oscar Díaz.
Antología inédita. *Solaris Fantasía* Nº5.
Grande. Rústica. 320 páginas. 2495 ptas.

Robert M. Price nos ofrece, una recopilación heterogénea de escritos relacionados con el volumen blasfemo que da título a la antología. En primer lugar, una recopilación de relatos relacionados con el libro ideado por **Lovecraft**. El siguiente apartado es el conjunto de supuestos extractos del *Necronomicón*, siendo el más notable el pergeñado por el erudito **Lovecraftiano Lin Carter**. El propio antologista nos regala un ensayo que hará las delicias de los aficionados a esta clase de juegos intelectuales.

Una antología que sorprenderá, no sólo por la calidad de sus relatos o por poder acceder a supuestos extractos del mismísimo *Necronomicón*, sino también por la entretenida lectura de sus ensayos, tan poco habituales en el mercado patrio.

Gerardo Vega



X-Wing Star Wars

Michael Stackpole

Martínez Roca. Albert Solé.
Novela inédita. *Ala X*.
Medio. Rústica. 415 páginas. 2600 ptas.

Michael Stackpole es uno de los grandes diseñadores de juegos del mercado americano y también es un eficaz escritor de aventuras que plasma a la perfección, con ritmo y un estilo ameno, el espíritu de los mundos que él mismo diseña para las compañías de juegos. Su prosa abunda en escenas de acción, a veces sobradas de explosiones y humo, aunque faltas de calado formal. En ésta ocasión trata la vida y milagros de algunos de los compañeros de escuadrilla de **Luke Skywalker**, entre los que destaca el anodino **Cuña Antillana**, cuyo nombre, tras la primera novela de la película, dejó de traducirse y pasó a ser el casi impronunciable **Wedge Antilles**. El resultado es un refrito de lo de siempre más entretenido de lo habitual, pues su autor, dentro de lo tópico, es de lo mejor en éstas lides.

Eugenio Sánchez Arrate

juegos de tablero

d e l m u n d o

Ya está aquí el verano, buen momento para echarle más horas al *hobby*, quedar con los amigos y pasarte todo un día delante de un juego de mesa (eso sí la novia o la madre no te obligan a ir de compras o a que las llesves a la piscina).

Para los que dispongáis de más tiempo y recursos económicos, os invitamos a que vayáis a alguna de las grandes convenciones internacionales sobre *wargames* y juegos de mesa que se realizan durante el verano, como son las *Origins* o la *Gen-Con*; allí encontraréis las novedades que estarán disponibles durante el año, además de descatalogados e incunables. Merece la pena.

Pasamos ya a exponeros las novedades y noticias, que no son muchas, debido a que las empresas reservan todos sus lanzamientos para estos tiempos veraniegos, así que dentro de dos meses más o menos os emplazamos a leer estas líneas, donde os informaremos de todo lo que habrá ocurrido.

Rio Grande Games

La última novedad es *Web Power*, un juego que consiste en las intrigas medievales entre el poder eclesiástico, representado en el juego por los cardenales, y el poder, representado, a su vez, por los reyes. Tiene pinta de ser interesante, así que cuando lo probemos os lo comentaremos en las reseñas.

En cuanto a noticias, no sé si sabéis que las últimas novedades fueron *Hera* y *Zeus* y *Bohnanza*, pero tenían un problema de impresión: venían impresas al revés, con colores intercambiados, cifras incorrectas... Vamos, un serio problema. Así que la compañía ha decidido retirar estos juegos

del mercado y reimprimirlos. Volverán a estar a la venta en agosto. Y para los ansiosos que los compraron nada más salir al mercado con todos estos fallos, **Rio Grande** ha decidido mandar gratuitamente a todas las personas en esta situación un kit completo con todas las cartas de juego ya corregidas. Para ello debéis poneros en contacto dirigiéndoos a su página web: www.riograndegames.com.

Multi-Man Publishing

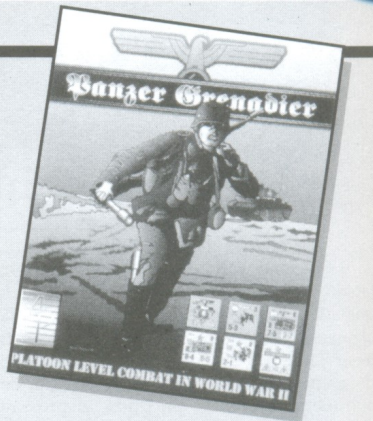
Ya se encuentra en el mercado la Segunda edición del mejor juego táctico de la

historia **Advanced Squad Leader**. Su precio es de 8.995 ptas., y se han corregido todas las erratas y fallos de la primera edición. También han incluido todas las revisiones de reglas que fueron apareciendo durante tantos años en la revista *Command*.

En cuanto a las novedades de módulos para *ASL*, tienen anunciada la publicación del módulo 12, llamado *Armies of Oblivion*. Anunciaros también que está agotado el módulo 7, *Hollow Legions*, así que, si lo encontráis en alguna tienda (aunque sea de segunda mano) no perdáis la ocasión, ya que no era uno de los módulos caros, y cuando se reedita, debido a la mejor impresión de las fichas y al encarecimiento del papel y cartón en Estados Unidos, subirá sensiblemente el precio.

Eurogames

La popular marca francesa que hasta ahora nos ha ofrecido juegos tan interesantes como *Vinci* o *Formula Dé*, publicará para septiembre el primer premio del concurso internacional de diseñadores de juegos de sociedad, el famoso *Gobelet d'or*. *Les Dragons du Mekong*, creado por **Roberto Fraga**, es una carrera por atravesar el delta de un río en el que podremos poner a prueba nuestra estrategia frente a los rivales que tratarán de hacernos caer al agua.



Clash of Arms Games

Este gigante de los juegos de estrategia pretende hacerse con todo el mercado de los juegos en que se recrean batallas históricas (tácticos). Han anunciado que van a las *Origins* 2000 con una nueva serie de batallas de la Guerra Civil Americana, entre las que destaca *Brandywine and German Town*. Aparte de esta serie también han anunciado *Battle of Moscow* y *Battle of Orthez*.

Para los que no conocéis esta marca y os

gusta la época napoleónica os animamos a que echéis un vistazo o que os paséis por una de las tiendas especializadas, porque os sorprenderá la extensa lista que va desde las batallas libradas en la Península Ibérica hasta las más recónditas escaramuzas. Y lo mejor: a unos precios muy ajustados.

GMT Games

Presenta el primer juego de la serie *Battles of the Napoleonic Wars*. El sistema de juego de *Triumph & Glory* es obra del reputado **Richard**

H. Berg (creador de los sistemas de *The Battles of Waterloo* y *Rivoli 1797* entre otros).

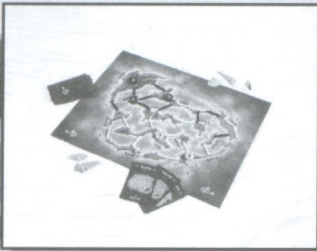
A pesar de que nace del concepto de hacer sencillos los inabundables sistemas de juego de los juegos napoleónicos, es lo suficientemente complicado para satisfacer a los más exigentes. Eso sí, si en alguna ocasión te has planteado jugar a alguno, no dudes que este es el ideal.

Columbia Games

Esta pequeña empresa se ha especializado en un sistema de juego para *wargames* totalmente novedoso: en lugar de controlar fichas de cartón para representar los ejércitos, el jugador maneja prismas rectangulares de madera que llevan impresos los datos y valor de la unidad en el anverso, con el reverso en negro. Las fichas se colocan de tal modo que sólo las vea el jugador que las maneja, mientras que el contrario intenta adivinar cuál es el sitio más fácil para atacar. En definitiva: es una especie de *Stratego*, pero llevado al mundo de los *wargames*. La idea es buena, y el hecho es que han desarrollado una línea completa a su alrededor.

David Gómez y Enrique Ruiz





Kahuna

Günter Cornett. Rio Grande. Agosto 2000.
Estrategia. Caja.
2 jugadores. 30 minutos. 7795 ptas.

Dos sacerdotes, seguidores de la Magia de Kahuna, compiten para determinar quién es más fuerte. Para ello, han escogido un archipiélago deshabitado, con veinte pequeñas islas. Han acordado utilizar su poder mágico para construir puentes entre ellas, uniéndolas. Cada enlace con una permite al sacerdote que lo realiza estar más cerca del control de la isla. Una vez se ha conseguido establecer este control, los puentes del sacerdote contrario desaparecen del islote, causando, tal vez, la pérdida de control de una o más de sus islas. Es sencillo y muy rápido, bueno para pasar un buen rato con algún amigo. Lo único malo es la limitación en el número de jugadores.

David Gómez



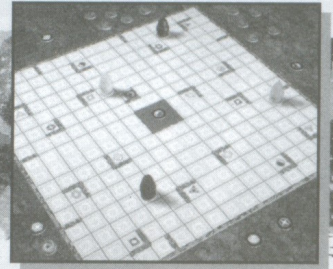
Landlord

Friedemann Friese. Rio Grande.
Negocios. Caja pequeña.
2-6 jugadores. 20 minutos. 3995 ptas.

Los jugadores son dueños de apartamentos, que compiten por ser los que más dinero ganan en la ciudad. Es un juego de cartas, donde cada una tiene, en cada cara, una forma de ser usada: por un lado, nuevos apartamentos para construir; por la otra, inquilinos que colocar en los apartamentos que ya se tienen. Además de esto, hay acciones muy variadas, que hacen de este juego toda una batalla en el mundo de los negocios: hacer que mueran los inquilinos del contrario, provocar derribos, mandar a gente a la cárcel...

Es entretenido, aunque muy corto. Para los que tengan afición por el *Monopoly*, que no duden que este les gustará...

Santiago Ramos



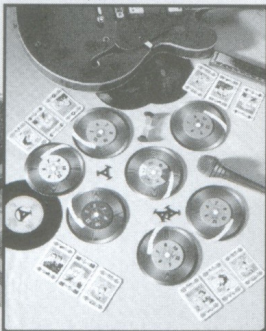
Ricochet Robot

Alex Randolph. Rio Grande.
Estrategia. Caja.
1 ó más jugadores. 45-60 minutos. 6795 ptas.

Cuatro robots están en un almacén, reuniendo chips. Por desgracia, ninguno de ellos han pasado la última revisión de la ITV, y tienen los frenos estropeados. Por eso, para detenerse necesitan encontrarse de frente con otro robot, o con un obstáculo. Una vez parados, giran hacia la derecha o la izquierda y vuelven a ponerse en marcha. Cada turno se determina un objetivo de manera aleatoria, y los jugadores seleccionan cuál será la mejor ruta para llegar. Quien obtiene la ruta más corta se queda con el chip, y gana el jugador que más chips consigue.

Demasiado complicado para tan poco disfrute.

Enrique Ruiz



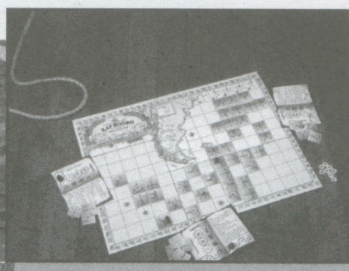
Evergreen

W. Kramer y M. Kiesling. Rio Grande.
Estrategia. Caja.
2-6 jugadores. 20-30 minutos. 6595 ptas.

Los jugadores son organizadores de conciertos. Para tener éxito y conseguir una gran cantidad de dinero, deberán lograr que los mejores cantantes del momento canten en ellos. Pero estos cantantes no siempre gozan de la misma popularidad. Algunos obtienen esporádicos *hits*, que les permiten ser fugaces estrellas del mundo de la canción. Otros se mantienen siempre gracias a sus fans incondicionales...

En definitiva, *Evergreen* (cuyo nombre no pega nada, aparentemente, con la temática del juego) es un juego corto, en que las cartas son, como parece que va siendo costumbre en estos géneros, las grandes protagonistas.

Arturo Alonso

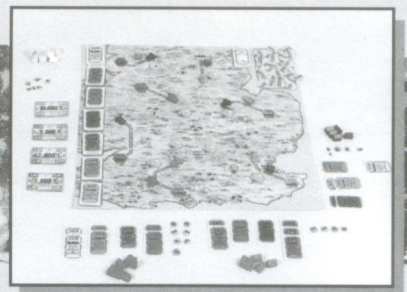


Cape Horn

Thorsten Gimmier. Rio Grande.
Estrategia. Caja.
3-5 jugadores. 30-45 minutos. 7795 ptas.

Cuando el Canal de Panamá no existía, los barcos se veían obligados a cruzar el Cabo de Hornos para pasar del Atlántico al Pacífico o viceversa. Tal era la pericia y habilidad de estos navegantes que se llegaron a organizar carreteras de Nueva York a San Francisco, cuyo punto cumbre era el famoso cabo. En el juego, los jugadores son marinos que participan en una de ellas. Dispondrán de, evidentemente, sus barcos, pero el fundamento del juego no son tanto las maniobras marítimas como los vientos. Así, cada jugador dispone de una serie de ráfagas de viento, que utilizará para llevar a su barco a donde desea, así como enviar al de los contrarios a donde ellos no quieren que vaya.

Enrique Ruiz



Stephenson's Rocket

Rainer Knizia. Rio Grande.
Estrategia. Caja.
2-4 jugadores. 60 minutos. 7795 ptas.

En la Inglaterra del siglo XIX, tendremos la oportunidad de convertirnos en los primeros hombres de negocios que invierten en el aún joven ferrocarril. Deberemos construir vías y estaciones, y llevar trenes de aquí para allá, para ganar dinero y lograr que el contrario una sus vías a las nuestras (siempre en nuestro beneficio, claro está). Las inversiones en otras compañías también están permitidas, por lo que las operaciones que realizamos hemos de estudiar bien si nos conviene hacerlas o no.

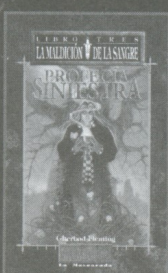
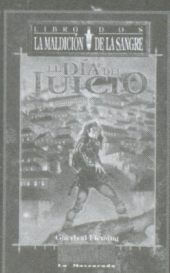
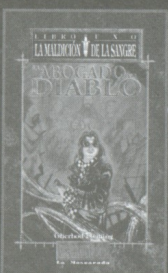
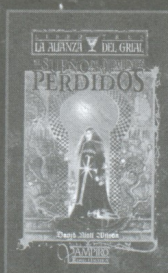
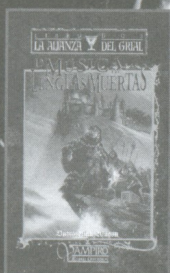
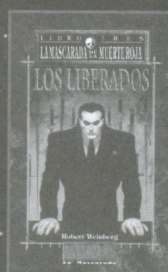
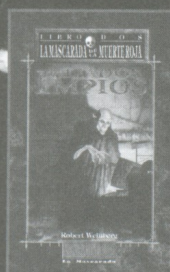
Otro buen trabajo de Knizia, de nuevo con un sistema de juego rápido, sencillo de aprender, y entretenido.

David Gómez

LA FACTORÍA DE IDEAS Y WHITE WOLF PRESENTAN

VAMPIRO

LA MASCARADA



Tres trilogías, tres ideas, tres aventuras
que actualizan el mito vampírico con una
coherencia como nunca se ha visto en la
literatura contemporánea



NOVEDADES

D E L M U N D O

En esta página podemos ver la punta de lanza de la avalancha de pesos pesados que se divisan, y que iremos conociendo desde julio hasta septiembre. La verdad es que el aficionado va a tener un verano

de lo más lúdico y entretenido. Además, los juegos españoles parecen bastante activos, lo que siempre es una excelente noticia. Esperamos ver aumentar la cadencia de apariciones.

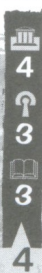
La única novedad importante más allá de nuestras fronteras, por supuesto a la espera de *D&D3* y del nuevo *Star Wars*, es la publicación de la «secuela» de *Runequest*, *Hero Wars*, que os presentaremos con más detenimiento en un número posterior de esta revista.

No podemos más que recomendaros que ahorréis lo que podáis este verano, porque la vuelta a clase rolera va a ser demoledora para la cuenta corriente. Con esto, nos despedimos hasta después de las vacaciones. ¡Buenas partidas!

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** Es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. NO es la media de las tres anteriores.
- 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 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.

Títulos aparecidos entre el 3 de abril y el 30 de junio de 2000



Hengeyokai

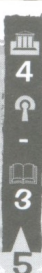
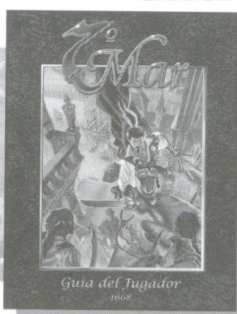
Varios autores. La Factoría. junio de 2000.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 192 páginas en b/n. 3.995 ptas.

Dios mío, vaya suplemento. Para entendernos, *Hengeyokai* es como *Estirpe de Oriente*, pero en tapa blanda y con cambiaformas en vez de vampiros.

En él se nos describe a las principales razas cambiantes del Lejano Oriente, explicándonos su historia, poderes, cultura, relaciones, política, problemas, enemigos, etc. Por si eso fuera poco, el libro también sirve como «libro de tribu Kitsune», los tradicionales hombres zorro.

Por supuesto, la Umbra no es igual en Los Ángeles que en Pekín, y aquí se nos muestran las diferencias. Además, hay que recordar que en Oriente la relación entre los *shenno* es la misma que todos conocemos en Occidente, lo que puede servir para dar numerosas sorpresas a los jugadores.

Ana Álvarez



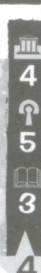
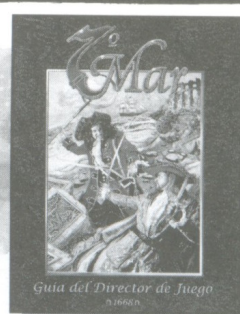
7º Mar: Guía del Jugador

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Libro básico.
Cartoné. 256 págs. en b/n. 4.250 ptas.

Séptimo Mar no inventa nada nuevo, pero lo rescribe todo de forma espectacular y soberbia. Los personajes de muchos juegos son héroes, pero nunca esta distinción había sido tan clara y bien tratada. Se han hecho muchos mundos a imitación del real, pero nunca un trasunto había sido tan emocionante al tiempo que familiar. Existen infinitos juegos de aventuras, pero *Séptimo Mar* es aventura pura.

Sin ser complicado, sí exige de los jugadores (incluido el DJ) una mínima seriedad en la simulación del ambiente (sin acercarse a la dificultad en este aspecto de *L5A*), aunque la verdad es que el desarrollo de los mismos personajes ya te pone en el carril rápido. Refrescante, apasionante, emocionante, genial. Allá tú si te lo pierdes.

Luis de Pablos



7º Mar: Guía del Director de Juego

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Libro Básico.
Cartoné. 256 páginas b/n. 4.250 ptas.

¿Suplemento? ¿Libro básico? Da igual, porque es imprescindible para poder empezar a disfrutar de *Séptimo Mar* en todo su esplendor. Aquí no sólo se presenta la descripción detallada de cada una de las naciones de Théah, sino que también se desarrollan las principales tramas del mundo en la descripción de sus protagonistas.

Para completar el cuadro, reglas de todo tipo (juegos de azar, navegación, combate de masas, etc.), ayudas para la creación de personajes, elaboración de aventuras, villanos y sus capacidades, recomendaciones para la dirección de la partida, bestiario, notas sobre la magia...

Si se le puede achacar algo, es la ausencia de una partida de demostración, para ayudar a los directores noveles.

Luis de Pablos



Senda del Unicornio

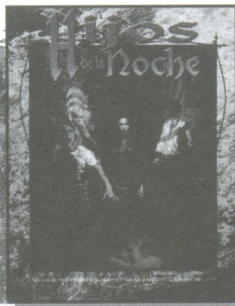
Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2.695 ptas.

Aquí tenemos el libro del clan más alienígena de todo Rokugan. Los Unicornio no sólo van a caballo, sino que tienen la osadía de apuntar sus arcos...

Como era de esperar, el libro incluye todo tipo de información sobre la historia y costumbres de estos samurai, presentando una nueva familia, ancestros, reglas de creación de personajes e información sobre el orden de batalla Unicornio, con gráficos que te enseñan cómo hacer morder el polvo a los Leones más recalcitrantes.

No es un libro espectacular, pero sí tremendamente útil, tanto para jugadores como para directores. No defrauda.

Ana Álvarez



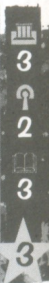
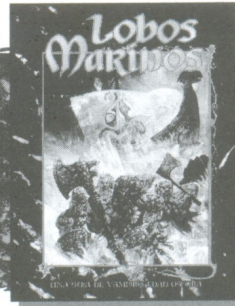
Hijos de la Noche

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 2.395 ptas.

Vaosaver, vaosaver: como dice el propio libro, *Hijos de la Noche* era un suplemento que había que escribir. ¿Por qué? ¿Para saber si Djuhah puede hacerle trampas a las cartas a Unre y salir con bien? ¡No! Los puntos no importan nada. Este libro es, junto a otros suplementos clave, el cimiento sobre el que se asientan las tramas de los años venideros en el Mundo de Tinieblas, y eso lo hace imprescindible para los que quiera seguir el «Vampiro Oficial». Para los demás es una excelente fuente de «malos».

Bueno, sí, y también está bien saber cuánto tiene Jalan-Aajav en Potencia. No, a ese mejor no le hagas trampas...

Eliseo P. Povedilla



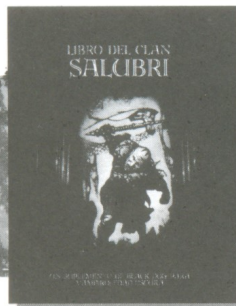
Lobos Marinos

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 2.395 ptas.

En dos palabras: vampiros vikingos. Y no, no pienses en Vicky, sino en criaturas brutalmente feroces y despiadadas que no saben lo que es la civilización romana, en seres gregarios que siguen a su líder hasta la muerte y que poseen un sentido del honor tan extraño como sangriento.

Como no podía ser de otro modo, esta perspectiva tan diferente se refleja en numerosos elementos nuevos, como poderes, habilidades, méritos y defectos, trasfondos, etc. En una civilización que sobrevivía gracias a los pillajes costeros tampoco podían faltar las reglas para subirse a un *drakkar* y asolar los mares. Curioso, curioso.

Daniel Leguina



Libro del clan Salubri

Cynthia Summers. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 1.995 ptas.

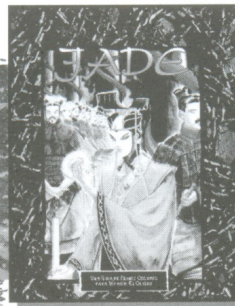
¿Pero queda alguno no-vivo?

— Etrius de Tremere

Sí, sí que quedan, aunque la verdad es que tienen menos futuro que Enrique Iglesias en la *Scala* de Milán.

En un libro sin muchas sorpresas, pero importante para la mitología de *Vampiro*, se nos describe a las dos sectas de este clan sin Antediluviano: los Guerreros y los Sanadores, que tratan de sobrevivir como pueden en un mundo que les ha dado la espalda y que comienza a aceptar a aquellos que se lo han quitado todo. Nuevos usos de Valeren y otros Atributos, y una campaña tan emocionante como desesperada.

Eliseo P. Povedilla



Reino Oscuro de Jade

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 3.695 ptas.

Si eres, como yo, de los que piensa que los mejores ambientes para *Wraith* son Londres y el Lejano Oriente, no se te ocurra pasar por alto este espléndido suplemento, que nos presenta en todo su horrendo esplendor las Fuentes Amarillas, las Tierras de las Sombras de Asia.

El Emperador de Jade no es un tipo precisamente amigable, y eso se nota en el modo en que trata no sólo a los extranjeros, sino también a sus propios súbditos.

Además, si tu personaje procede de Occidente se encontrará con toda clase de desagradables sorpresas en forma de nuevos poderes... No te lo pierdas

Luis de Pablos



Libro del clan Setita

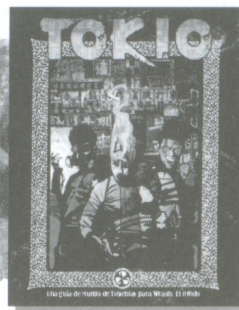
Richard Watts. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 1.995 ptas.

Se acaba la publicación de la primera edición de los *clanbooks* con la aparición de *Setitas*, la descripción del clan más perverso y peligroso (por inquietante) del Mundo de Tinieblas.

Si pensabas que los Setitas eran una pandilla de miserables de lengua bífida tenías razón, aunque la verdad es que, después de leer la historia vampírica desde su punto de vista, te llegan incluso a caer bien.

Hay que destacar el esfuerzo hecho en romper toda clase de estereotipos, lo que se demuestra en la originalidad de muchas de las plantillas de ejemplo. De verdad, que no son tan malos. Hazte uno, venga...

Ana Álvarez



Manual de los Artesanos

Varios Autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Mago: La Cruzada*.
Rústica, 96 pág en b/n. 2.795 ptas

Si *Mago: La Cruzada* ya hacía un gran trabajo presentando una Tecnocracia a la que te apetecía interpretar, este *Manual de los Artesanos* da un nuevo paso para hacer irresistibles a los Leonardos con varita.

Sazonada con la historia de una joven aprendiz se nos presenta toda la información que podríamos desear sobre estos tipos: urdimbres «tecnológicas» (Oscuridad Sulfurosa), dispositivos sofisticados (Carro Cohete), armas exuberantes (Ráfaga Divisoria) y ejemplos de magos.

Si quieres saber cómo serían los submarinos o los robots del Renacimiento, ya sabes dónde encontrarlos. *Ars Longa*.

Ana Álvarez

Herejía Cainita

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica, 96 pág. en b/n. 2.395 ptas.

Fuertecillo el libro. Como todo en el Mundo de Tinieblas, las herejías más famosas de la Edad Media toman el giro más tenebroso posible y nos presentan toda suerte de degeneraciones y perversiones vampíricas (y mortales) con las que traumatizar hasta a los Tzimisce más hastiados.

Orfistas, ofitas, carpoctatianos, aftartodocetistas, cátaros, bogomilos y otros elementos desfilan ante nuestros ojos en toda su horrible desviación... aunque también es posible que sean ellos los que realmente sigan la Senda del Vampiro.

Como he dicho, un libro bastante fuerte que puede dar mucho, mucho juego.

Daniel Leguina

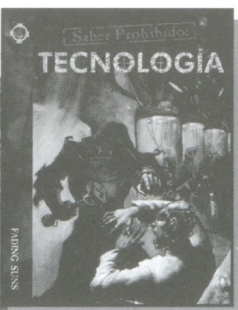
Tokio Nocturno

Varios autores. La Factoría. Junio de 2000.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 2.495 ptas.

Aunque *Tokio Nocturno* aparece como una guía para Mundo de Tinieblas, se centra especialmente en *Wraith: El Olvido*, como no podía ser de otro modo en un lugar en el que tanta importancia tiene el culto a los ancestros muertos.

Aquí descubriremos la ocupación que sufre el Japón de más allá del Manto por culpa del Imperio Oscuro de Jade, y conoceremos a sus habitantes, tanto fantasmales como vampíricos, cambiaformas, etc. Y sí, algún occidental hay por ahí perdido, permitiendo enlazar una nueva y original campaña con cualquier crónica ya en curso. Para interesados en la zona.

Eliseo P. Povedilla



Ad Intra Mare

Pedro García. Pandora. Junio de 2000.
Suplemento para *Aquelarre*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 725 ptas.

Ad Intra Mare es una campaña para *Aquelarre* en nueve partes en la que, como su nombre indica, los sufridos pejotas deberán embarcarse rumbo a lo desconocido, espolcados por la búsqueda de un remedio para la extraña enfermedad de una dama.

La trama es muy rápida y bastante variada, prometiendo más de un par de sesiones emocionantes.

Pandora ha iniciado una serie estupenda (en calidad, precio y formato) que hará las delicias de los aficionados. Mención aparte merecen las faltas de ortografía, tan numerosas como escalofrantes, y que empañan una gran aventura.

Daniel Leguina

Saber Prohibido: Tecnología

Varios autores. La Factoría. Julio de 2000.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica, 128 pág. b/n. 3.295 ptas.

Se ha hecho esperar el puñetero suplemento, pero por fin tenemos aquí las reglas de naves espaciales (¿por qué no estaban en el libro básico?). Pero no solo eso, sino que también encontramos cosas de lo más útil, como máquinas pensantes, medios de locomoción, más armas (en fin), reliquias mágicas, ciberimplantes...

Como todo en *Fading Suns*, el libro tiene pocas reglas pero está cuajado de información de trasfondo que estimula la imaginación que da gusto. El capítulo sobre Derecho Eclesiástico es imprescindible para comprender *Fading Suns* en toda su plenitud. Un suplemento muy útil.

Ana Álvarez

La Torre Maldita

R.A. Salvatore. Martínez Roca. Junio de 2000.
Aventura para *Reinos Olvidados*.
Rústica. 32 páginas en b/n. 1.450 ptas.

R.A. Salvatore deja a un lado sus multimillonarias novelas para presentarnos una aventura pequeña (que dirían los críticos de cine) pero muy buena. Los personajes, de niveles bajos, serán contratados por un mercader para proteger una caravana en su travesía por la Montaña del Espinazo del Mundo.

Como no podía ser de otro modo, hay apariciones estelares de personajes más que conocidos por los aficionados a los Reinos (¿os suena un elfo oscuro con nombre de calambrazo?). Ojito con él.

Pues eso, que ni más ni menos. Ya queda poco para la tercera edición.

Daniel Leguina



3
↑
2
★2

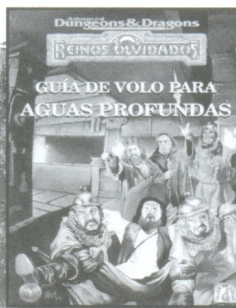
Líder n° 5 Especial Módulos

Varios autores. Pandora. Junio de 2000.
Revista. Número especial de módulos.
128 páginas b/n. 1.250 ptas.

Esta veteranísima revista celebra su decimoquinto aniversario con la publicación de un especial en el que se recopilan numerosos módulos aparecidos a lo largo de sus anteriores etapas.

Los juegos tratados son: *James Bond*, *Fanhunter*, *Paranoia*, *Vampiro: La Mascarada*, *Superhéroes INC.*, *Vampiro: Edad Oscura*, *El Señor de los Anillos*, *Deadlands*, *La Llamada de Cthulhu*, *INS/MV*, *D&D*, *Aquelarre*, *Stormbringer*, *Runequest*, *Nephilim*, *Traveller* y *Star Wars*. Vamos, que el que no encuentre nada útil es porque no quiere, aunque hay que recordar que se trata de aventuras ya publicadas. Y que cumpla muchos más.

Carlos Lacasa



4
↑
3
1
★3

Guía de Volo para Aguas Profundas

Ed Greenberg, Martínez Roca. Junio de 2000.
Suplemento para Reinos Olvidados.
Rústica. 240 páginas en b/n. 2.750 ptas.

Sigue a buen ritmo la publicación de las *Guías de Volo*. Esta vez le toca a *Aguas Profundas*, lo que supone un cambio de escala al describirnos no una región, sino una de las principales ciudades del continente de *Reinos Olvidados*.

Los contenidos son los de las demás guías: información colorista de bastante utilidad para dos cosas principalmente: alejar a los jugadores del «munchkinismo», enfrentándolos a algo distinto de los bichos, y salpimentar las partidas con toda clase de detalles divertidos, curiosos y originales, que es precisamente lo que convierte en inolvidable la tarde de juego.

Ana Álvarez



1
↑
3
1
★3

Spell Law of Channeling

Varios autores. ICE. Abril de 2000.
Suplemento para Rolemaster Fantasía.
Rústica. 112 páginas en b/n. 14.00\$.

Las curiosas puntuaciones de este suplemento son perfectamente explicables: no incluye, ni más ni menos, que decenas de listas de conjuros de Canalización, la magia empleada en *Rolemaster* por los clérigos y demás fauna.

La variedad es infinita, y el libro se redondea presentando nuevas profesiones, reglas de magia específicas, nuevas tablas de críticos, etc. Como en el básico, se agradece la inclusión de un glosario de hechizos, porque si no puedes perderte en la marabunta de poderes a disposición de los magos. Si quieres probar a un Animista o a un Clérigo Malvado, ya sabes.

Daniel Leguina



3
↑
2
2
★2

ERT: Pantalla del Director de Juego

Varios autores. Hastur. Junio de 2000.
Suplemento para ERT.
Pantalla y libretto 64 páginas b/n. 2.450 ptas.

Aquí tenemos la pantalla de ERT, que trata de cubrir algunos de los defectos del juego básico presentando información que quedó fuera por error u omisión, e incluyendo, además, material que amplía el mundo del juego, como los «kits» de la nobleza y su historia general.

Incluye una pequeña aventura, un capítulo de armas, el bestiario y un capítulo dedicado a la magia. En general todo es bastante útil, y si te gusta ERT no deberías perdértelo.

La pantalla en sí es de tres cuerpos y de un cartón bastante malo. Las tablas que presenta son adecuadas.

Carlos Lacasa



4
↑
3
2
★4

Montaigne

Kevin Wilson. AEG. Marzo de 2000.
Suplemento para 7º Mar.
Rústica. 152 páginas en b/n. 19.95\$.

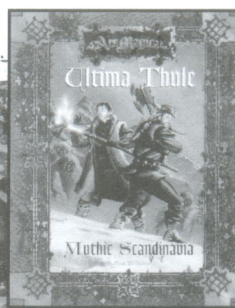
Parece que AEG no quiere levantar el pie del acelerador, y nos presenta uno de los mejores *Nation Book* hasta la fecha.

Montaigne es todo lo que se esperaba de él, y mucho más, aunque por desgracia no se pueden comentar las partes más «jugosas» sin reventar las muchas sorpresas que contiene.

Nuevas reglas de Porté, nuevas habilidades, la descripción rigurosa de toda la nación, nuevas reglas y escuelas de esgrima y, por supuesto, la presentación de toda la familia real de Montaigne y su recua de nobles seguidores.

Que siga así. Uno para todos...

Juan Díaz



4
↑
3
2
★3

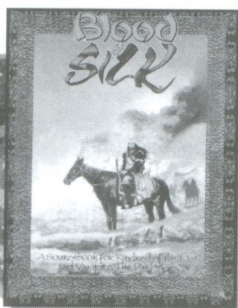
Ultima Thule

Paul Williams. Atlas. Abril de 2000.
Suplemento para Ars Magica.
Rústica. 144 páginas en b/n. 20.95\$.

Los que nos habíamos quedado huérfanos de *Ars Magica* con la edición de *White Wolf* podemos estar contentos, sobre todo por la calidad de los nuevos suplementos. *Ultima Thule* es la descripción de la Escandinavia de la Europa Mítica, incluyendo reglas para grogs y compañeros vikingos y... y magos especiales que no saben lo que es la Orden de Hermes, y para los que Bonisagus no es nadie.

Os podéis imaginar las aventuras que pueden surgir de este suplemento, y que, por el desconocimiento, pueden ser extraordinariamente emocionantes. Otro buen paso en la dirección correcta.

Marcos Enviso



5
3
3
4

Blood and Silk

Varios autores. White Wolf. Junio de 2000.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 176 páginas b/n. 21.95 \$.

Imagínate una de las zonas más enigmáticas del mundo en una época distinta, salvaje, increíble. Eso es este *Sangre y Seda*: una mezcla de *Vampiro: Edad Oscura* y *Estirpe de Oriente*, la descripción de la Asia vampírica de la Edad Media.

Que, ¿no se te despierta la imaginación? Pues abre el libro y sumérgete en él. Las grandes diferencias filosóficas, de costumbres, de historia, de todo, hacen que planificar una crónica de *Blood and Silk* sea difícil, pero a fe que merece la pena. Absolutamente todo es distinto, mágico, extraordinario. Es un suplemento especial que recomiendo encarecidamente.

Juan Díaz



3
1
4

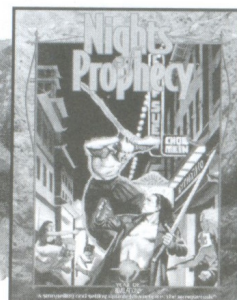
Hero Wars: Roleplaying in Glorantha

Varios autores. Issaries. Abril de 2000.
Juego básico. Caja con varios libros.
562 páginas b/n. 44.95\$.

Vaya juego curioso que se ha marcado Issaries, la nueva empresa de Greg Stafford. *Hero Wars* es un juego narrativo casi definitivo, ya que la creación de personajes puede hacerse escribiendo una simple descripción de cien palabras.

Hero Wars NO es *Runequest*, y no se le parece ni por asomo. El mundo es el mismo, Glorantha, pero ahí acaba toda semejanza. La organización es bastante pobre, y el uso de términos extraños se suma a la confusión, aunque el resultado sobre la mesa es excelente. Eso sí, los jugadores tienen que poner mucho de ellos mismos para sacar esto adelante. Dará mucho de que hablar.

Daniel Leguina



4
4
3
4

Nights of Prophecy

Varios autores. White Wolf. Junio de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 19.95 \$.

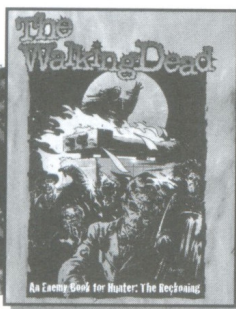
Nights of Prophecy es el hermano de *Hijos de la Noche*, ya que es otro de los pilares del nuevo Mundo de Tinieblas.

Utiliza el formato de cinco historias para presentarnos mucho más que simples módulos: nos desvela los brutales acontecimientos que desencadenan la Gehena, yendo desde la invasión de los Catayanos hasta el destino de Montreal, bastión del Sabbat.

Aunque no te interese seguir los dictados de San Achilli, este suplemento te será de lo más útil, ya que las historias son estupendas en sí mismas, y valen para personajes de cualquier nivel.

Una buena compra, vaya que sí.

Eliseo P. Povedilla



3
2
3
3

Hunter: The Walking Dead

Varios autores. White Wolf. Junio de 2000.
Suplemento para *Hunter: The Reckoning*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 15.95 \$.

Los fantasmas y muertos vivientes están asolando en cantidades insospechadas el mundo de *Hunter* (pobres idiotas, se acaban de dar cuenta), y la aparición de los Cazadores (con mayúsculas) al mismo tiempo parece demasiada coincidencia.

The Walking Dead nos describe, desde el lado contrario al que acostumbramos a ver (el de los monstruos, claro) las Tierras de las Sombras, el mundo de los fantasmas y el de los resucitados. El mayor problema del Narrador será lograr una adecuada atmósfera de terror cuando ya conocemos perfectamente a la oposición, aunque este suplemento da ideas más que suficientes.

Eliseo P. Povedilla



4
3
3
3

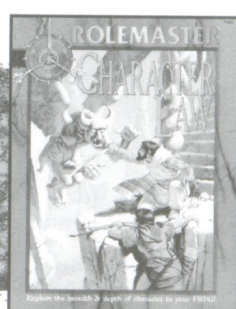
Dead Magic

Varios autores. White Wolf. Junio de 2000
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 136 páginas en color. 19.95 \$

¿Qué sucedería si en el mundo actual (bueno, no, en el de Tinieblas, pero ya nos entendemos) aparecieron magos paganos de antiguas civilizaciones como Grecia, Mesopotamia o los mayas, magos cuyas prácticas ya se consideraban en su época demasiado terribles como para existir?

¿Qué papel adoptarían estos brujos en la sociedad posterior al fin de la Guerra de la Ascensión? ¿Cómo reaccionarían a la Tecnocracia? ¿Qué clase de poderes dominearían? ¿Cómo reaccionarían las Tradiciones, guardianas de las Artes antiguas? ¿Los recibirían con los brazos abiertos? ¿Tratarían de matarlos?

Eliseo P. Povedilla



2
4
2
4

Character Law

Varios autores. ICE. Abril de 2000
Suplemento para *Rolemaster Fantasía*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 20.00 \$

Si te gusta *Rolemaster Fantasía* y sus nuevos sistemas, necesitas este suplemento. Incluye casi todo lo que quedó fuera del básico para hacerlo comprensible: once nuevas razas, once nuevas profesiones, veintuna Opciones de Aprendizaje, tropocientos habilidades y... los Talentos y Defectos, una joya que nos permite crear personajes absolutamente originales.

No faltan las reglas opcionales (en ocasiones para acomodar las novedades), que van desde lo curioso hasta lo imprescindible. En general, un suplemento que hará las delicias de todos los aficionados, y que se verá mucho encima de las mesas.

Daniel Leguina

Aventuras en los 7 Mares

000T .XLOMIDVUWOTLKJ3NY

P R E S E N T A C I Ó N

"Una vez hubo un sueño, y ese sueño se llamaba Numa". Juegos de piratas hay muchos, y eso lo sabe hasta el rolero más pintado. Así que, cuando AEG lanzó a mediados del año pasado su *7th Sea*, no había nada que llamara la atención especialmente sobre este juego. Seguía las tendencias más comunes del momento: un libro para el director de juego y otro para el jugador. De manera que, ¿qué hace especial a *Séptimo Mar*? Porque especial lo es...

Un mundo familiar

Lo primero que llama la atención es el trasfondo del juego: la acción no transcurre ni en Europa ni en América. De hecho, la ambientación del juego es Théah, un conti-

te, al Imperio de la Media Luna, pero murió en el intento. Los gobernantes de Théah se lanzaron a la guerra en una serie de campañas que llamaron Cruzadas para vengar su muerte. Algunos siglos más tarde apareció otro Profeta, quien denunció a los nobles hechiceros como servidores del enemigo de Theus, Legión. Hace unos años, la fe su- frió un terrible cisma debido a los Objecionistas.

nente imaginario en un mundo de fantasía. Claro, que no podemos evitar encontrar ciertos "parecidos razonables" entre Théah y Europa, tanto en su historia como en la forma de pensar y de ser de sus habitantes, sus religiones, su política...

A ver a qué os recuerda esto: hubo una vez, hace mucho tiempo, un imperio que nació en una ciudad llamada Numa. Estaba gobernado por un Emperador, al que se enfrentaba un Senado en una lucha por el poder. En cierto momento de la historia de este imperio surgió un Profeta, un hombre que pregonaba la idea de un dios único llamado Theus. Este Profeta fue ejecutado por el Imperio, que veía su existencia amenazada por tales ideas.

A lo largo de los siglos llegaron dos profetas más: uno quiso llevar su palabra y la del Primer Profeta a Orien-

A raíz de esta separación hubo una guerra religiosa que se dio en llamar la Guerra de la Cruz.

Un mundo diferente

El mapa de Théah se parece solo muy levemente al de Europa: tenemos una serie de naciones (Castilla, Vodacce, Eisen, Vendel, Ussura, Montaigne y Avalon), con sus políticas y guerras. En el momento del comienzo del juego, Montaigne está lle-

vando a cabo una agresiva política expansionista y está en guerra con Ussura y Castilla; Eisen se encuentra dividida tras la Guerra de la Cruz, que tuvo lugar principalmente dentro de sus fronteras y que terminó con el suicidio de su emperador.

Cada una de las naciones es, por decirlo de alguna manera, una imagen fantástica de su reflejo real, una imagen forjada a través de mitos y clichés, basada grandemente en la idea general que pueda tenerse de cada uno de los países reales. Por ejemplo, Castilla es una especie de cruce entre la España más clásica de Curro Jiménez y la California del Zorro. Avalon sería un híbrido entre la Inglaterra real de Isabel y Francis Drake con la mítica Inglaterra de Arturo y el Grial.

Algunos personajes representan y aúnan en sí mismos a figuras reales e imaginarias. Por ejemplo, Berek es un capitán Avalonés, y está claro que reúne a Francis Drake, Sir Lancelot y a Ginebra, mientras que la Reina Elaine es a la vez Arturo e Isabel.

Un mundo fantástico

En cuanto a la parte fantástica de Théah, en este mundo existen las hadas, los monstruos, los fantasmas y los espíritus. Cuando el senado del Viejo Imperio consiguió arrebatar el poder al Emperador, lo hizo con la ayuda de la hechicería, magia que había conseguido de viejos artefactos.

Sus descendientes heredaron estos conocimientos, y, al dividirse el Imperio, cada una de las familias dio origen a una nación con su propia hechicería, patrimonio de la sangre noble. Todas salvo Eisen y Castilla, que tienen su propia contrapartida a la magia en forma de Dracheneisen (un metal mágico increíblemente ligero y resistente cuyo secreto solo conoce Eisen) y de una educación pública (en el caso castellano).

Un mundo feroz

El otro punto destacable de *Séptimo Mar* son las escuelas de esgrima. En el manual básico, cada una de las naciones (salvo Ussura) tiene una escuela propia, con sus maniobras y ventajas especiales y específicas, y su propio estilo y forma. Un personaje puede optar a ser espadachín y pertenecer a una escuela de esgrima... pagando el coste y ganando los beneficios, por supuesto.

Un mundo de héroes

A la hora de crear los personajes, vemos que no estamos hablando de los normales en cualquier juego de rol. No, en *Séptimo Mar* son héroes. Todo en la creación de los personajes huele a heroísmo y estilo.

Básicamente se crean invirtiendo puntos, y la idea general no es tener una máquina con muchos puntos bien gastados que lo haga todo bien, sino crear un individuo con estilo y donaire, sea bueno o no combatiendo o haciendo cualquier otra cosa. No existen las desventajas que tan populares son para dar puntos, ya que los héroes no tienen desventajas, sólo marcas de carácter.

De hecho, no hay nada que dé puntos para gastar en otra cosa. ¿Quieres que tu héroe tenga un amor perdido por el cual suspira? En cualquier otro juego eso te daría los puntos que necesitas para convertirlo en algo mejor, en un "plan de pequis" o lo que fuera; pero en *Séptimo Mar* eso le cuesta puntos, ya que lo que estás haciendo es comprar algo que da "salsilla" a tu héroe, algo que te ayudará a divertirse más con su interpretación.

Hay una excepción a esto: los Arcanos. Algunas personas son tan especiales que tienen marcas en su aura. Estas marcas son o virtudes u orgullos; esto es, virtudes o defectos del carácter de proporciones heroicas. No estamos hablando de cualquier ventaja o desventaja tipo "ambidiestro" o "dificultad del habla", no; hablamos de cosas como "Orgulloso", "Intuitivo", "Afortunado", "Ejemplar", "Leal", etc. Una virtud costará puntos (y he de decir que no es barato), mientras que un orgullo otorga una buena cantidad de ellos. Pero ¡jojo! Esto no es ningún chollo, ya que un orgullo es un defecto a nivel heroico. Puede costarle la vida a un personaje, sea un héroe o un villano.

Un mundo de emociones

El sistema de juego es casi el mismo de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, pero mejorado. Han redefinido el concepto de los Aumentos, se ha mejorado el asunto de los Puntos de Vacío (llamados Dados Dramáticos) y los Anillos han desaparecido en favor de cinco Características: Músculo, Maña, Ingenio, Brío y Donaire.

El sistema de combate requiere algo más que pegar antes que nadie y hacer mucho daño, para centrarse más en actuar de forma inteligente, pensando cada golpe antes de hacerlo y, en resumen, actuando de una forma más estratégica de lo que estamos acostumbrados en un juego de rol.

Un mundo de sorpresas

La política editorial que ha seguido AEG hasta la fecha es bastante prometedora: en los libros de naciones ha ampliado la historia de cada una de ellas y ha dado su punto de vista sobre el mundo y las demás naciones. Por otra parte, la serie de Sociedades Secretas hace lo mismo de forma más conspiratoria.

En cada uno de los suplementos presenta también a las grandes figuras que merecen ser mencionadas, sus planes, sus secretos, su historia... y podemos encontrar nuevas escuelas de lucha o esgrima, algunas reglas nuevas pertinentes para el estilo de la Sociedad o Nación presentada en el manual, etc.

El ritmo de publicación ha sido más que bueno, y van a ampliar la línea con figuras de plomo (ya lo han hecho con un juego de cartas).

Un mundo imprescindible

En definitiva, *Séptimo Mar* es un juego no de piratas, ni de espadachines. En él hay aventuras, persecuciones, ac-

ción, romance, intriga, secretos, exploración, guerra, traiciones, amores, verdades y mentiras, pero todo desde un punto de vista algo hollywoodense y romántico. En dos palabras: capa y espada.

Séptimo Mar es un juego altamente recomendable para todos aquellos jugadores que quieran probar algo diferente, emocionante, divertido. Es para jugadores que valoran la interpretación y el contar una historia por encima de tonterías como estar tirando dados para todo y rapiando por la experiencia, y para los amantes de las historias del Capitán Blood, el Corsario de Hierro y el Temible Burlón.

por Carlos «Earl» Hidalgo



Ciudad de Secretos

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟΝ ΤΟΝ ΚΑΙΝΟΝ
P R E S E N T A C I Ó N

Uno de los mejores suplementos para *La Leyenda de los Cinco Anillos*. Ryoko Owari, *La Ciudad de las Mentiras*, es a la vez una ambientación, una ayuda de juego y una campaña en sí misma. Una ciudad enclavada en mitad de territorio Escorpión, cuyo dominio económico está en disputa entre Escorpiones y Unicornio (y eso son sólo las fuerzas visibles). Posiblemente uno de los lugares más ricos del Imperio, aunque una gran parte de su riqueza se deba a negocios "invisibles". Una de las ciudades más visitadas y sin embargo, menos conocidas. ¿Hasta dónde serán capaces de adentrarse en ella tus jugadores?

Un tratado de la traición

Dejando de lado la presentación del material, que es realmente magnífica y se ha cuidado al máximo para facilitar la visualización y la rapidez en la localización de los diversos lugares y personajes; el contenido no es ni con mucho menos impresionante. Entre los tres libros se describen más de un centenar de localizaciones, personajes y algunos otros de los aspectos más representativos de la ciudad Escorpión.

El conjunto que conforma está compuesto por tres libros: una guía para el DJ, una guía para los jugadores y una guía de lugares; además, incluye una breve introducción en un librito aparte para el DJ, un diario (de Asahina Naritoki, el anterior magistrado) que puede (o no) estar en manos de los jugadores, y un magnífico mapa desplegable de la propia ciudad. Incluye una buena parte de informaciones y detalles curiosos que te ayudarán a personalizar esta ciudad y darle el carácter más adecuado para tu campaña.

Las caras de la moneda

Los libros a los que tienen acceso los jugadores están escritos desde diversos puntos de vista, mostrando con este sencillo recurso la diferente visión de la ciudad que pueden tener sus visitantes, tanto de los habitantes como de la propia ciudad en sí. Decir que *La Ciudad de las Mentiras* es un

nido Escorpión, es realmente quedarse muy corto. Ryoko Owari es una entidad viva y vibrante llena de recursos y sorpresas, donde no todo es lo que parece, ¿y quién puede decir a qué se parece un Escorpión?

Aunque Ryoko Owari es una campaña de por sí, está planteada de forma que puedas utilizarla como referencia, o como punto de apoyo para tu propia campaña. Incluye un montón de ideas para aventuras que se pueden enlazar con otras fácilmente, tanto dentro como fuera de la ciudad. Por no hablar de la cantidad de ideas, lugares y personajes fácilmente exportables a otros puntos del Imperio Esmeralda.

La vida del magistrado

La campaña que plantea *La Ciudad de las Mentiras* está pensada para ser jugada con al menos uno de los PJs como Magistrado Esmeralda, para lo cual incluye también una detallada descripción de los derechos y deberes de los mismos. No importa el clan del que provengan los personajes o su posición social, Ryoko Owari los enredará en sus redes con la misma facilidad.

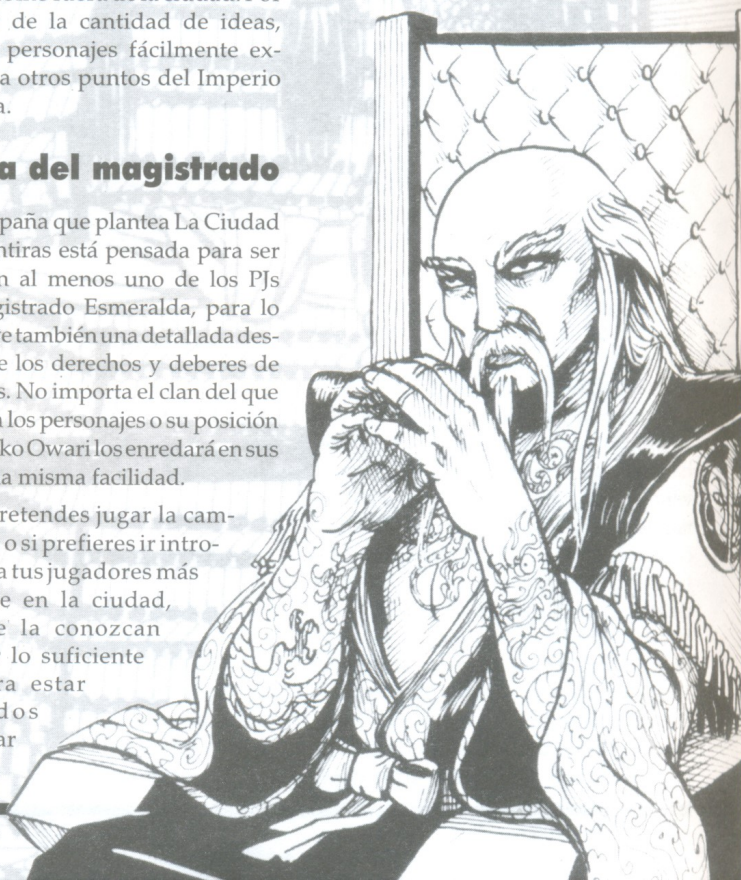
Si no pretendes jugar la campaña en sí, o si prefieres ir introduciendo a tus jugadores más lentamente en la ciudad, hasta que la conozcan para estar lo suficiente como para estar preparados para iniciar la campaña,

na, puedes recurrir a las muchas ideas de aventuras dispersas por todo el suplemento. La mayoría de ellas requieren un menor esfuerzo por parte del DJ, y permiten ir introduciendo *La Ciudad de las Mentiras* como tema recurrente.

Si tienes pensado jugar esta apasionante campaña ten en cuenta dos cosas muy importantes: la primera es que está pensada para jugarse en la ciudad durante un espacio considerable de tiempo. Incluso es posible que la asignación de los personajes (magistrados esmeralda o no) sea permanente en la ciudad. La segunda es posiblemente el único inconveniente (si es que se lo puede llamar así) de esta sensacional campaña: requiere un gran trabajo previo para el DJ y los jugadores.

Por más que los jugadores puedan llegar sin saber nada de la ciudad, el DJ deberá haber dedicado unas cuantas horas para familiarizarse cuando menos con los personajes y rasgos más importantes de la ciudad. Y desde luego, si quieres llegar a explorar a todos o casi todos los personajes, lugares, amenazas y particularidades que aparecen descritas, os va a llevar muchas horas de diversión el conseguirlo...

Sara Fernández



Horror en el Orient Express

000T .X00M0BVCX00TJKM3NY

P R E S E N T A C I Ó N

Una campaña monumental que llevará a los personajes a través de Europa en el tren más lujoso de todos los tiempos, desafiando peligros, en la más épica tradición de las grandes campañas de *La llamada de Cthulhu*.

¡Viajeros al tren! La locomotora empieza a cargar carbón y agua en su caldera y los coches-cama están siendo enganchados. Empieza a preparar tu equipaje para una aventura de largo recorrido en la que cruzarás Europa a todo lujo desde Londres a Estambul (y vuelta), con paradas intermedias para visitar diversas capitales europeas. La ambientación está cuidada al máximo y no hemos escatimado detalle alguno para que *Horror en el Orient Express* te enganche. Aviso legal: esta campaña puede crear adicción. Rogamos consulte con su Director de Juego, quien deberá leer detenidamente la aventura a fin de interpretarla correctamente para maximizar el disfrute.

La llamada de 2d10

A continuación incluimos un extracto de una conversación telefónica mantenida con el traductor, **Jordi Zamarreño**, encerrado a pan y agua hasta que acabe la traducción:

2D10: Jordi, ¿cómo lo llevas?

Jordi: cansado, pero contento. Voy muy adelantado y espero entregar en breve.

2D10: ¿Cómo valoras este suplemento?

Jordi: así, a bote pronto, os diría que es la mejor campaña para *La llamada de Cthulhu* desde *Las Máscaras de Nyarlathotep*, y sabéis que esto no se dice a la ligera. De verdad, a la gente le va a gustar mucho.

2D10: ¿Nos puedes adelantar alguna primicia? ¿Hay muchos muertos por capítulo? ¿Sale Él?

Jordi: a ver, no es una trama estándar del tipo salve-Usted-al-mundo-en-veinticuatro-horas. Eso ya está muy gastado. Digamos que los investigadores reciben un encargo, de cuya

consecución depende evitar una amenaza de los Mitos, y hasta aquí puedo leer, pero no es nada cataclísmico y a mi entender eso hace que la campaña sea tan buena. No es *high fantasy*, sino historias cotidianas... evidentemente ambientadas en los años 20 y en una atmósfera de lujo como la del *Orient Express* de aquella época.

Imaginaos ese tren, en el que viajan millonarios, artistas de fama, agentes secretos, furcias de lujo, ladrones de guante blanco, algún que otro asesino... lanzado a toda velocidad en medio de la noche y atravesando la campaña italiana camino de Trieste, Yugoslavia o la mítica Constantinopla. En cuanto a la mortalidad, va a depender (como siempre) del enfoque que le den a la partida los jugadores y es evidente que si no usan el cerebro habrá cadáveres para dar y vender. Y un último apunte: Él no sale, pero os aseguro que no se le echa en falta.

2D10: ¿Qué nos puedes decir de la presentación?

Jordi: de eso os podrían hablar mejor los de La Factoría, pero vamos a respetar la presentación original en varios folletos separados (pensad que hay 262 páginas de texto, infumables en un solo volumen) y hay un montón de objetos diversos como ayudas de juego. La forma definitiva ya la veréis, pero va quedar muy bien y sobre todo muy práctica.

Ojo al dato

2D10: Y ya para acabar, danos alguna pista de qué tipos de investigadores o de habilidades van a ser más rentables.

Orient Express

Jordi: van a hacer falta por lo menos, o bien un par de equipos, uno que siga las pistas sobre el terreno y otro que analice los indicios, o bien un grupo numeroso con gente de diversas disciplinas. Los investigadores van a la carrera por Europa y no hay demasiado tiempo (ni ocasión) como para poner telegramas al experto de turno en Nueva York para que te busque la referencia rara del libro tal o cual.

Por la misma regla de tres, cuando los Camisas negras italianos se ponen impertinentes, a veces no hay manera de hacerles entrar en razón si no es llenándoles la boca de nudillos. Pista: esta aventura transcurre en Europa, donde se hablan y escriben docenas de idiomas y dialectos. Si los jugadores montan un equipo homogéneo de yanquis o de británicos (qué decir de las habilidades lingüísticas de unos y otros por lo general), a la que pongan pie en el Continente irán de costadillo. El que avisa no es traidor.

¿Las habilidades más útiles? Las que la gente nunca coge: Descubrir, Buscar libros, Crédito y todas las de idiomas. Aviso a navegantes: con un porcentaje alto en Lingüística no hace falta gastarse millonadas de puntos de creación de personaje en docenas de idiomas diferentes. Lo que capte el personaje no será completo pero sí útil. Ahora bien, con un grupo numeroso puede ser interesante tener alguien que hable uno de los cuatro o cinco idiomas principales del Continente (y recuérdese por dónde pasa el *Orient Express*: es inútil que alguien coja Español).

2D10: Muchas gracias, Jordi.

Jordi: a vosotros. Hasta pronto y espero que os guste *Horror en el Orient Express*.



Novelas de Clan

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

Supongo que habréis oído hablar de una monumental serie de novelas que tiene la particularidad de dedicar un libro a cada clan vampírico. Aparte de la confusión existente (Clan Novels/Clanbooks), os preguntaréis de qué va eso de "una novela para cada clan". No es que se trate de escribir un libro sobre asuntos exclusivos del clan correspondiente, sino mucho más: todas las novelas se pueden leer de forma independiente (en cierto modo), pero si se leen correlativamente, una gran trama se desvela ante nuestros ojos, una trama cuyo final, tal y como dice la contraportada de todas las novelas, "decidirá el destino de todos los seres humanos (e inhumanos) del mundo".

Aprovechando la aparición en español de esta inmensa historia, vamos a comentar qué son estas *Novelas de Clan*.

¿Qué es esto?

Las novelas publicadas en EE UU hasta la fecha son 9, en el siguiente orden: Toreador, Tzimisce, Gangrel, Setita, Ventrue, Lasombra, Assamita, Ravnos y Malkavian. Quedan todavía las de los Giovanni, Brujah, Tremere y, por último, la de los Nosferatu, en la que se espera una gran traca final.

Cada novela está protagonizada, sobre todo (entre otros figurantes y estrellas invitadas), por un miembro destacado del clan correspondiente. Hay alguna cara nueva, y también viejos conocidos de los jugadores habituales de Vampiro: Sasha Vykos, Hesha Rhudhaze, Jan Pieterzoon, Fatima al Faqadi, y, como no, Lucita y Anatole (seguro que os suenan de algo, especialmente a los jugadores de las Crónicas de Transilvania).

Tramas, tramas

Una de las tramas principales, que se va complicando a medida que se descubren

nuevos factores, tiene que ver con el asedio del Sabbat a las ciudades de la Camarilla en la Costa Este de los EE UU. A lo largo de las novelas, iremos viendo cómo se desarrolla este avance dramático del Sabbat, y cómo la Camarilla se ve en serios problemas para defenderse.



También seremos testigos de diferentes cambios en las estructuras de poder de ambas sectas, en algunos casos sorprendentes y radicales (mejor no revelar nada, pero Sasha Vykos acaba en una posición inmejorable, y Monçada... no sale nada bien parado). El asedio se desarrolla sobre todo en las novelas de Tzimisce, Gangrel, Ventrue y Lasombra, hasta ahora. Y lo que le sucede a Monçada, (que, insisto, no quiero desvelar) ocurre en la novela del clan Assamita.

Otra de las tramas se basa en la aparición de un poderoso artefacto de origen vampírico: el ojo de Hazimel, que acaba por casualidades del destino en manos de un don nadie (al menos al principio) Toreador llamado Leopold. Este artefacto dará mucha guerra, e incluso parece que tiene algo que ver con los sucesos en EE UU. Lo que sí es seguro es que cierto clan se cogerá un terrible berrinche por culpa de esta aberración (si leéis la novela del clan Ventrue sabréis por qué lo llamo aberración). Seguro que adivináis a que clan me refiero... ¡Por fin se revela la causa del abandono de nuestros queridos y salvajes amigos! Y he de avisaros de que no mejora precisamente la imagen que tenía de ellos, pero en fin...

El Ojo de Hazimel

La aparición del ojo tiene lugar en la primera novela, Toreador. En la novela de los Gangrel, un poderoso grupo de estos vampiros se reúne para hacer frente a Leopold, el portador del artefacto.

Hesha y compañía descubren algo más sobre el objeto en la novela del clan Setita, y aún nos enteramos de más cosas en la novela de Ravnos, en la que se deja notar la presencia del propio Hazimel, quien quiera que sea.

En cuanto al asunto de los Gangrel, el propio Justicar Xavier expone el problema, a su manera, en la novela Ventrue.

© de las ilustraciones de White Wolf

Por cierto, el artefacto es, como su propio nombre indica, un ojo... que forma parte de un vampiro matusalén con, repetid todos conmigo, ¡TRES OJOS! Con lo buenos que eran los Salubri, jo (Sí mi señor, los llevo por falsos derroteros, mi señor, lo que digáis, mi señor.)

La cosa se complica

Junto a estas tramas principales, se entrelazan complots personales por alcanzar el poder, las profecías de la Gehena, la aparición del Heraldo de Haqim (ur-Shulgi) e incluso el despertar de los Antediluvianos (podréis experimentar en vivo y en directo el alzamiento de Ravanna y las consecuencias de su muerte en la novela del clan Setita).

Con todo lo dicho, podréis imaginar que leer estas novelas no sólo revela muchos de los grandes secretos de la Yihad y del Mundo de Tinieblas en general, sino que también plantea nuevas incógnitas (mogollón, creedme) y presenta nuevas ideas y personajes muy interesantes.

¿Y qué hay del juego de rol?

Todo esto se extiende a los jugadores atentos y creativos de *Vampiro*, y por qué no, del Mundo de Tinieblas en general. Las historias y personajes de las novelas, incluso los que quedan relegados a un segundo plano, son un hervidero de ideas para crónicas. En materia de inspiración para personajes, es curiosa la manera en que se describe el aprendizaje de la joven Gangrel Ramona, que puede inspirar maneras de justificar esos "tres puntos por el morro en disciplinas" de una forma narrativa.

También resulta especialmente interesante la cuestión de ur-Shulgi, ya que puedes inspirar toda una aventura en alguna prueba impuesta por el Heraldo de Haqim, que pondrá al jugador Assamita en el apuro de tener que decidir entre el Camino de Alá o el Camino de Haqim.

Si tus jugadores son unos buscabroncas, puedes ponerles en medio del asedio Sabbat, ya sea como defensores de la Camarilla o como manada de asalto a cargo de

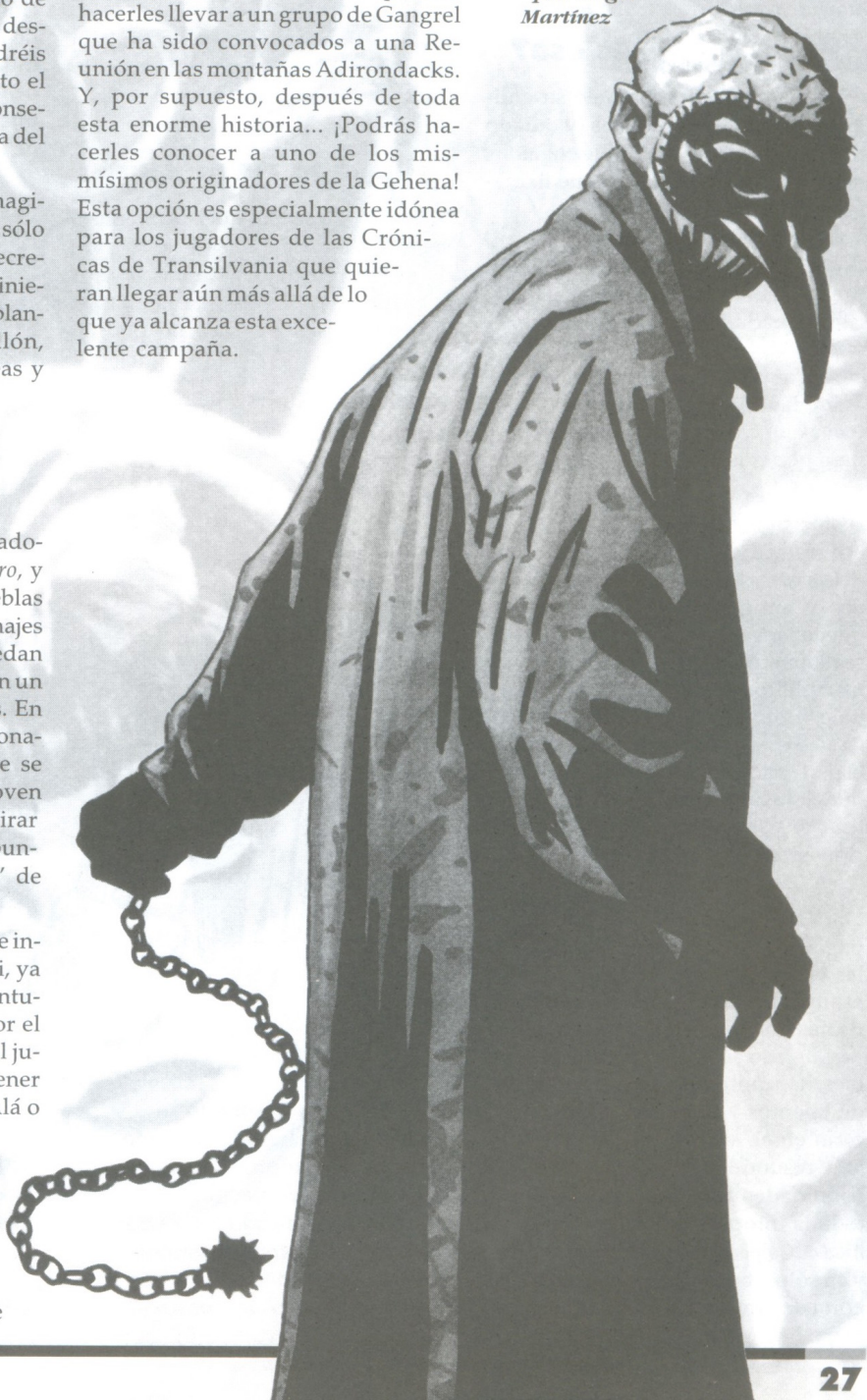
algún templario. Si lo que les va es el politiqueo, el primer libro presenta una escena que considero paradigmática de lo que debe ser una partida de Elíseo, con decenas de complots simultáneos entre poderosos ancillas acechando bajo las leyes de no agresión.

Si te gusta algo más apocalíptico y escatológico, el despertar de Ravanna dará quebraderos de cabeza a tus personajes durante la Semana de las Pesadillas... aún más si uno de ellos es un Ravnos. O bien puedes hacerles llevar a un grupo de Gangrel que ha sido convocados a una Reunión en las montañas Adirondacks. Y, por supuesto, después de toda esta enorme historia... ¡Podrás hacerles conocer a uno de los mismísimos originadores de la Gehena! Esta opción es especialmente idónea para los jugadores de las Crónicas de Transilvania que querrán llegar aún más allá de lo que ya alcanza esta excelente campaña.

Que, ¿te interesa?

Y, sobre todo, son libros. Aunque no juegues a Vampiro, te divertirás como un enano leyéndolos y separando las numerosas capas de misterio que se ocultan en ellos. A pesar de sus altibajos en la narración, y de tener algún que otro capítulo extremadamente lento, la trama hace que merezca la pena leerlos hasta el final. Yo mismo no puedo esperar a ver como acaba todo esto...

por Ángel
Martínez



Rolemaster ha Vuelto

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

Hemos tenido que esperar casi dos años para poder leer en la lengua de Cervantes una maravilla de los juegos de rol como es *Rolemaster*. Y, aunque suene a tópico y esté más trillado que el centeno, ¡ha merecido la pena! Aquí, con todos ustedes, *Rolemaster Fantasía*.

Pero, ¿cómo es eso?

Si en 1995 ICE remodeló su antiguo y querido por muchos (y odiado por bastantes más, para qué engañarnos) sistema de reglas (lo que llamamos RM2) con la edición de *Rolemaster Standard System* (RMSS), en 1999 nos sorprendió a todos con otra edición llamada *Rolemaster Fantasía* (RMF). Y todos nos hicimos las preguntas: ¿qué es? ¿cambian las reglas? ¿voy a tener que comprar más libros para poder jugar?

Después de los primeros sustos todo quedó aclarado: era un intento de vender *Rolemaster* a todos aquellos nuevos y antiguos "roleros" que quedaban amedrentados con un reglamento de más de 330 páginas y libros de suplementos para todo lo imaginable. *Rolemaster Fantasía*, con sus 256 páginas, cumple a la perfección con esa idea: cualquier nuevo jugador puede comenzar a usar el sistema de juego desde el principio.

¿Cómo es posible aglutinar tanta información en tan pocas páginas? Sencillo: restringiendo las opciones iniciales que tiene el jugador. En lugar de las 18 profesiones de RMSS, hay sólo 9; han dejado sólo 5 razas disponibles, han quitado todo el capítulo de talentos y defectos (para sacarlo en el *Manual del Jugador*), han resumido todas las tablas de habilidades a una sola, han añadido toda la información del antiguo *Manual de Combate* en unas pocas páginas y en sólo 6 tablas (una para cada categoría de armas), las listas de hechizos

se restringen a hechizos de hasta nivel 10, etc. ¿A que es fácil?

Y con él llegó la revolución

Si de algo se han quejado siempre los detractores de *Rolemaster* ha sido de su complejidad y de sus puntos oscuros (y de las tablas). Con *Rolemaster Fantasía* no podrán quejarse,



ya que absolutamente todo ha sido retocado para que su comprensión sea perfecta. El sistema de creación de personajes ha sido clarificado y apoyado con un ejemplo de personaje muy detallado; es más, puedes crear uno en menos de 20 minutos (ahí es nada).

El sistema de acciones ha sido reordenado internamente para que todo quede claro en un solo capítulo del libro. El combate es claro, fluido y emocionante, y mucho más estratégico que nunca; ahora, determinar cuándo quieres realizar las acciones cobra mucha más importancia que antes.

Una cosa tienes que tener clara con este libro: sólo encontrarás reglas y mecánicas de juego, por lo que si buscas ambientación mejor déjalo para otra ocasión. Aunque esperemos que pronto se solucione con la publicación (lleva más de 2 años de retraso) de las *Tierras del Acero* (*Bladelands*), el mundo que sustituye a *Shadow World* o *Mundo de las Sombras*, que llegó a ver una edición en castellano de manos de la extinta Joc Internacional.

¿Lo han cambiado todo?

Tranquilo. Si eres uno de los "enganchados" que tiene las otras ediciones, no desesperes (bueno, no mucho). La adaptación de la primera y segunda edición del juego (RM y RM2) es algo complicada, ya que cambian demasiadas cosas (creación de personajes, magia, combate), por lo que mi recomendación es que aparquéis el sistema antiguo y usaseis RMF.

Además, si contamos con que la edición española de *Rolemaster* dejó bastante que desear (y ya hace demasiados años que no hay nada nuevo) en la adquisición del nuevo sistema se convierte casi en una obligación.

Sin embargo, si tienes RMSS piensa que las reglas se han mantenido en un 95% tal y como estaban, por lo que es decisión tuya el actualizarlo o no.

Los cambios más significativos que podemos encontrarnos (con respecto a RM2) son:

- Desaparece el nivel 0 de personaje y es sustituido por la Adolescencia, como en *El Señor de los Anillos*, lo que da más profundidad y definición a cada raza (ya no encontraremos enanos que no sepan de cuevas, o elfos a los que la meditación del suene a arte chino).
- Habilidades ordenadas en categorías. A partir de ahora, si desarrollas una categoría verás cómo las habilidades que dependen de ella se benefician con bonificaciones, mientras

que si desarrollas una habilidad en concreto las demás ni se enteran (vamos, ha desaparecido aquello de habilidades similares para crear un sistema de habilidades mucho mas ordenado y claro).

- Las características ya no son aleatorias. Ahora deberás asignar puntos (660) entre las diez características que definen a los personajes; dependes de ti mismo, y no de los dados, para generar tu alter ego.

- La magia es ahora una habilidad normal en la que tienes que desarrollar rangos para ir adquiriendo niveles de hechizos; cada rango equivale a un nivel de hechizos, por lo que el avance en cada una de las listas depende de lo que quiera el jugador, y no de un sistema rígido en el que estabas obligado a co-ger de 10 en 10 o de 5 en 5, dependiendo de la profesión. Incluso vemos cómo los propios hechizos han cambiado para ser mucho más diáfanos en cuanto a la interpretación de sus efectos.

- El combate es lo más nuevo del sistema. Ahora cada asalto se divide en tres fases en las que puedes realizar acciones que no sumen más de un 100% de actividad. Las fases son acciones apresuradas (si tienes prisa por hacer algo), acciones normales y acciones deliberadas (cuando te tomas tu tiempo para actuar). Dentro de cada una de estas fases los personajes actúan según la iniciativa, que depende de una tirada de dados y unos valores variables según la situación. Siempre tendremos claro quién actúa antes y en qué orden se resuelven las acciones declaradas, por lo que uno de los puntos más oscuros de pasadas ediciones queda claro.

¿Y la edición española?

Pues está muy cuidada. La maquetación es casi exacta a la americana, cosa que desgraciadamente significa que nos han colado algunas de las peores ilustraciones que he podido

ver en mucho tiempo (y sinceramente, cansa ver siempre los mismos dibujos en todas y cada una de las distintas ediciones); pero ya se sabe que ICE manda y que esas cosas son casi imposibles de cambiar.

De todas maneras se deja leer bien y esos gráficos en los bordes de la página quedan muy majos. Por lo que sí se les puede felicitar es por ele-



gir la tapa dura para la edición del manual, ya que Rolemaster suele ser un juego muy "castigado", y unas tapas siempre alargan algo la vida del manual.

Por lo demás, muy correcto ya que no he podido encontrar gazapos a simple vista.

¿Y después?

Pues a completar el sistema básico, naturalmente, que con esta escasez de tablas seguro que no sabes qué hacer (¿o no?). De momento, en inglés (y esperemos que pronto en castellano) tienes los siguientes libros:

- **Manual de Combate:** donde podrás disponer de 29 tablas de armas, 13 de ataques especiales y más y más tablas.

- **Manual de Hechizos:** divididos en reinos; en ellos podrás encontrar las profesiones que faltaban en el reglamento básico así como todas las listas de hechizos hasta nivel 50 y las tablas de críticos de ellos (¿qué te pensabas?).

- **Manual del Jugador:** para poder llegar a las 18 profesiones, 15 razas y 50 opciones de entrenamiento del manual antiguo. Además los talentos y defectos totalmente revisados y equilibrados lo que es muy de agradecer.

- **Manual del Director de Juego:** sugerencias, tablas de clima, cómo crear un mundo, etc. Todo aquello que necesita el narrador para inventar su mundo y para controlar hasta a los más desmadrados de los jugadores.

- **Monstruos y Criaturas:** para que no digáis que las tablas del manual se quedaban cortas. Más de 200 páginas repletas de monstruos y de más fauna peligrosa para hacérselo más difícil a tus jugadores.

- **Manual de las Habilidades:** donde podrás añadir decenas de nuevas habilidades, categorías de habilidades y 4 profesiones nuevas. Es con diferencia el libro más novedoso de toda la línea.

- **Guía de...:** donde cada uno de los reinos de magia (y uno nuevo: la magia arcana) se expanden hasta el máximo posible, con 3 profesiones para cada reino y mucha información, habilidades y hechizos nuevos.

Nos vamos

En definitiva, el mejor sistema del mundo en su mejor edición. No te lo puedes perder.

Sólo cabe esperar que los libros comiencen a salir rápido y que no haya demasiado retraso. Y, puestos a pedir, ¡que saquen las *Tierras del Acero*, la ambientación oficial para RMF!

por Paco Martín

Hengeyokai

000T .XΛ0N1δV0U00TΛXU3NY

P R E S E N T A C I Ó N

La industria relacionada con el Mundo de Tinieblas saca muchas novedades a lo largo del año, pero hay algunas que realmente son brillantes. Este fue el caso del "Año del Loto". *Hengeyokai* es un libro extremadamente completo. El concepto clave para este suplemento es: punto de vista. Todo es lo mismo, pero cambia radicalmente.

La Sexta Edad

El primer cambio recae sobre la mismísima base del concepto que mueve el juego; el Apocalipsis no es tal en Oriente, sino la Sexta Edad, que no se puede detener sino que se debe superar con rapidez luchando por Gaia. El segundo es la concepción de lo sobrenatural; si en Occidente vampiros y garou son cosas distintas, aquí los sobrenaturales son parte de una misma familia: los *shen*, el pueblo de la noche. Esto no quiere decir que no haya conflictos, más bien todo lo contrario: todos tenemos un familiar al que no aguantamos ¿no?

La tercera mutación es la estructura social de los cambiaformas: al igual que los Kuei-jin se establecen en cortes, las manadas se llaman sentai.

Estos grupos han dejado de lado sus auspicios de tribu y adoptan otros nuevos y diferentes en beneficio colectivo. Están abiertos a todo tipo de cambiantes, y no es extraño ver bajo el mismo techo a un Hombre Rata hermanado con un Señor de la Sombra.

Nuevas tribus

Pero ¿qué ocurre con las razas propiamente dichas? ¿Qué diferencias hay? Básicamente conservan su aspecto tradicional, pero los cambios que sufren son atronadores. Aquí no son los lobos los que dirigen el pulso de la lucha, sino los Zhong-Lung, los dragones, que en el exterior del Reino Medio son llamados Mokolé. Los Nezumi (Ratkin) se identifican con los Ninja de forma muy adecuada, y los Hakken (Señores de la Sombra) abandonan sus intrigas para seguir el código del Bushido.

Una de las sorpresas la podremos observar en dos tribus que sufren un giro radical de actitud. ¿Recordáis a los hombres-tiburón de Ulises 31? Los Rokea, llamados Same-bitō, con un aspecto mucho menos primitivo, son ahora guerreros nobles que luchan siguiendo un código de honor estricto; están inspirados en el respeto que sienten los pueblos de oriente (especialmente los japoneses) hacia el carácter sagrado de este animal como guardián del mar.

Los otros son los Ananasi, aquí llamados Kumo, Arañas Trasco; no están en la lucha a favor de Gaia sino que trabajan con el enemigo y tienen un comportamiento más brutal, sanguinario y desagradable: son

los verdaderos generales de los antagonistas. Digo esto porque el Wym también se ve bajo patrones diferentes y variados: quienes trabajan por traer la Sexta Edad son los Reyes Yama de los Infiernos Yin o Yang del Mundo Yomi; un concepto distinto que expande la corrupción y le da nuevas formas, que se suman a las tradicionales del juego básico. Podrás, por supuesto, encontrar un nuevo abanico de Dones, poderes Bakemono (Fomorri), y un buen esbozo del mundo espiritual del Reino Medio y sus habitantes más comunes.

Kitsunegari

La última novedad a señalar es la aparición de los elusivos Kitsune, los cambiantes zorro, que se habían mantenido ocultos hasta ahora. Su comportamiento fresco, que en algunas ocasiones recuerda al de los Nuwisha, es todo un nuevo mundo que explorar.

El libro

Merece una mención especial el aspecto gráfico y literario: la parte artística, con un cierto toque manga muy apropiado, no tiene parangón; tal vez sea uno de los mejores suplementos del **Mundo de Tinieblas** en ese campo. Las imágenes son serias, pero en algunas ocasiones también poseen un brillo humorístico (no hay que perderse la de los Ratkin-Ninja). Las historias son bellas y emotivas, llenas de ese sabor exótico de la literatura oriental.

Quizá haya algunos fallos conceptuales, como la excesiva generalidad de los Tengu (Corax) (espíritus cuerpo japoneses, con un comportamiento de poeta Zen), que deberían tener más dimensión; y la omisión de los cambiantes oso (aunque ahora que lo pienso, resultaría ridículo un Panda en Crinos mascando bambú). Pero hay que comprender que es difícil reunir una mitología tan variada y compleja en un espacio tan reducido como es un suplemento. Debemos felicitar tanto a los autores del original como a los traductores y maquetadores de la Factoría porque han realizado un trabajo excelente, y la edición castellana posee una calidad excepcional que nada tiene que envidiar a su homólogo.

por Fernando López Guisado



Exo:

Reglas Caseras

000T .000T000V000T000T000T

A Y U D A

Éste es un conjunto de reglas caseras para Exo que pueden hacer la vida más fácil al master y darle algunas ideas para que, a su vez, desarrolle nuevas reglas para el juego.

Conversiones de moneda

En el manual básico está el dinero inicial según la profesión, pero se echa de menos una tabla de sueldos y alguna guía para que el master maneje el dinero de forma fluida en el juego.

Las siguientes son unas premisas básicas a la hora de tratar con la moneda básica de Exo: el estándar.

1 estándar (E) = 250 Pts. = 1,5 Euros

Esta conversión también puede ser de ayuda a la hora de calcular precios de equipo que no está listado y que, por tanto, el master debe improvisar. Por otra parte, ayuda a hacerse una idea de la escala de costes. La conversión en algunos casos no es muy buena, así que puede que el master deba hacer algunos arreglos.

Sueldos

A continuación hay una tabla de sueldos según la profesión del PJ/PNJ. Estos son sueldos mensuales. Cada sueldo está entre un rango mínimo y uno máximo que, aproximadamente, indican la franja de sueldos del 75-80% de las personas de esa profesión. Naturalmente, puede haber sueldos más bajos y más altos.

El Master debería tener en cuenta que la media de sueldos está entre un -30% y un +30% aproximadamente. Es decir, para un Xenobiólogo PJ, lo normal es cobrar entre 640-700E al empezar y unos 800-1000E al cabo de unos 4 ó 5 años, siendo su máximo sueldo de unos 1200 ó 1300E.

Es decisión del master cuándo se debería incrementar el sueldo, pero se sugieren unos 3 años antes de tener el sueldo medio y unos 10-15 años de experiencia antes de tener sueldos cercanos al máximo. Naturalmente, individuos especiales trabajando en condiciones especiales pueden rebasar (y con

mucho) estas tablas. Por otra parte hay que tener en cuenta que hace falta algún dinerillo para ir tirando cada mes (el coste de la vida).

Gastos medios mensuales

- Sobrevivir (durmiendo en la calle o allí donde se puede) 40-60E
- Vida pobre (pero con algún cuchitril donde dormir y servicios "básicos") 190-210E
- Vida Normal / decente 400-600E
- Tren de vida Bueno 700-900E
- Vida Muy acomodada ... 2000-4000E
- Despilfarro total 10.000-30.000E

Estos gastos mensuales, pueden variar entre los máximos y los mínimos, por los mismos servicios/condiciones de vida, según el planeta en el que estemos.

Costes de Naves

Éstas son unas reglas que permiten calcular el coste y el mantenimiento mensual de una nave hecha según las reglas de creación de Exo. **Nota:** Todos los costes llevan incluida la mano de obra si es una reparación. Si lo hacen los PJ mismos, sale entre un 25% y un 75% mas barato.

- Coste de la estructura de la nave Puntos de la nave x 400E
- 1 Punto de Revestimiento (5 puntos de blindaje) 100E
- 1 Punto de Cabina 1500E
- 1 Punto de Soporte Vital 500E
- 1 Punto de Motores 1500E
- 1 punto de Sistemas 2000E
- 1 Punto de Armas Ligeras 500E
- 1 Punto de Armas Pesadas 1000E
- 1 Punto de Munición 50E
- 1 Punto de Carga 0E

Por ejemplo, la nave que sirve de ejemplo para la creación en Exo (páginas 263-269 del manual básico) tendría el siguiente coste:

Estructura base: 77 espacios x 400 = 30.800E

5 Puntos de Cabina + 5 Soporte Vital = $(1500+500) \times 5 = 10.000E$

4 Puntos de Sistemas: $4 \times 2000 = 8.000E$

2 Armas Pesadas: $2 \times 1000 = 2.000E$

9 Puntos de Munición: $8 \times 50 = 400E$

1 Arma Ligera = 500E

15 Puntos de Revestimiento: $15 \times 100 = 1.500E$

25 espacios de Motor (5 Puntos de Motor): $5 \times 1.500 = 7500E$

Peso de la nave: 19,25 TM

Longitud: 21 metros

Envergadura: 12 metros

Altura: 6 metros

Caben 4 tripulantes, pero no hay sitio para descanso (no es una nave para realizar viajes de mas de 3 días).

Tabla de Sueldos

Agente	560-1500E +
Comerciante	700-3000E *
Espía	2000-6000E +
Atleta Amateur	120-450E
Congresista	800-12.000E [+]
Estafador	400-4000E
Camorrista	10-400E +
Chofer	420-1000E
Explorador	400-2000E +
Cazarrecompensas	600-3000E +*
Diplomático	2000-15.000E [+]
Ilustrado	800-2500E
Ingeniero	700-3000E
Oficial Mercante	1200-4000E
Rastreador Nativo	400-1000E
Intérprete	600-1200E
Piloto de Combate	1400-3200E +
Reportero Gráfico	700-1500E [+]
Médico	1000-5000E
Soldado de Choque	800-1500E +
Misionero	10-100E [+]
Psicólogo	600-2000E
Soldado de Fortuna	400-2000E +*
Soldado de Infantería	360-800E +
Soldado de Infiltración	800-3000E +
Suboficial Instructor	750-1500E
Soldado de una unidad Exo: Reciben un suplemento además de su sueldo de militar de 300- 2000E +	
Técnico Espacial	1000-4000E +
Técnico Militar	600-2500E +
Tripulante Espacial	500-2000E
Xenobiólogo	700-3000E

* Estos valores no son fijos y pueden variar de un mes a otro, incluso pueden ser negativos.

+ Profesión de riesgo. El Master debe regularlo.

[+] En algunos Planetas es considerado una "profesión de riesgo";)

Total del coste de la nave: 60.700E (unos 15 millones de ptas.)

Por otra parte, el coste mensual de una nave, es el siguiente:

- Viajando mucho: Puntos de Motor x 1.500 + 8% del coste de la nave
- Si no se viaja mucho: Puntos de Motor x 500 + el 4% del coste de la nave

A final de año se debe hacer una revisión general y abonar entre un 6 y un 12% más. Para la nave del ejemplo, tenemos que su coste de mantenimiento mensual es de:

Viajando mucho: 7500 + 4856 = 12.356E

Viajando poco: 2500 + 2428 = 4.928E

En estos costes se incluyen el coste de alquilar un muelle de amarre y el de alquilar las herramientas de reparación/mantenimiento, así como el combustible necesario para hacer los viajes.

Si se desea quitar costes (sin muelle, motores mas descuidados, pocas reparaciones, etc.), el mantenimiento se puede reducir a 200-400E por puntos de motor mas 1-2% de coste Total de la nave, pero el master debería tenerlo en cuenta; después de algunos meses, empezarán a fallar algunas cosas...

Equipo para Naves

A continuación hay una ampliación de equipo para las naves de *Exo*.

1 punto de Comedor/ Sala de Re-creo(CSR):

Espacios ocupados: 6

Coste en estándar: 9500

Descripción: Un punto de Comedor/ sala de recreo es un espacio que sirve para que la tripulación tenga un sitio donde descansar, jugar a las cartas, comer, etc. Pretende ser el lugar más acogedor de la nave, donde sus miembros se pueden distraer y recuperar del estrés. 1 punto CSR permite en todo momento que haya hasta 4 personas simultáneamente en la sala.

Da un bonificador de +3 a la recuperación de puntos de mente (se recupera 1 por cada 3 horas de descanso y ocio en esta sala) y de forma permanente da un +2 a la Mente a todos los que pueden disfrutar de la sala, pues contribuye a su bienestar. Por otro lado, también contribuye a que haya mas contacto entre los compañeros, con lo cual es

fácil que se creen vínculos de apoyo y trabajo en equipo. Este bonificador solo se aplica cuando el número de tripulantes es inferior o igual a la capacidad (en personas) de los puntos de CSR x 3. O sea, si en una nave hay 1 CSR (4 personas) y la nave tiene 11 tripulantes se obtiene el be-



neficio (hay turnos y todos pueden disfrutar del descanso), pero si fueran 15 personas, no obtendrían este beneficio. En cada CSR hay un par de ordenadores con juegos, libros, cascos para escuchar música... etc.

Se requiere 1 punto de soporte vital aparte por cada 2 personas de capacidad de 1 punto CSR. Estos puntos de soporte vital deben ser comprados aparte.

Si el punto CSR es destruido, se pierde la bonificación de los puntos de Mente y durante los 3 días siguientes hay un penalizador de -1 a la Mente para todos los miembros de la nave.

1 punto de Cocina (COC)

Espacios ocupados: 2

Coste en estándar: 750

Descripción: En viajes espaciales, los tripulantes se pueden alimentar de productos preparados, pero cuando el viaje va a durar mas de una o dos semanas, conviene tener alguna manera de poder cocinar alimentos frescos. 1 punto COC puede abastecer hasta a 24 tripulantes al día. Tiene espacio para 1 cocinero y despensa para 50 raciones de comida fresca o conservada (pero de origen más natural que la preparada artificialmente). Requiere 1 punto de soporte vital.

1 punto de Despensa (DES)

Espacios ocupados: 1

Coste en estándar: 5 vacío/205 Cargado de comida (natural o artificial/preparada)

Descripción: Cada punto de despensa tiene en su interior capacidad para 50 raciones de comida y agua (mitad comida/mitad agua) si son naturales, o para 100 raciones preparadas artificialmente (no es recomendable comer durante mucho tiempo estos alimentos). Con raciones normales, un grupo de 7 personas tiene alimentos para 1 semana (o, con raciones prefabricadas, para 2 semanas). Si se practican racionamientos se puede prolongar el tiempo hasta 3 veces.

1 punto de Torreta (TOR)

Espacios ocupados: 2

Coste estándar: 8000

Descripción: Una torreta puede estar situada en los laterales o en la parte superior o inferior de una nave. Aporta 5 puntos extras a la nave solo disponibles para poner cabinas, soporte vital, armas, munición o blindaje. Permite ángulos de disparo de hasta 360°. Cuando una nave es alcanzada en una zona que tiene una torreta, todo valor de 1 a 3 en el dado *Exo* indica que acierta en la misma. Una torreta puede tener blindaje. Cuando haya sido destruida, se pierden la mitad de los puntos de blindaje restantes de esa zona de la nave. Si la Torre-

ta está situada en el techo o en los bajos, se le puede dar en cada disparo que se efectúe desde cualquier lado (proa, popa, babor o estri-

bor). Por cada 1 en el dado *Exo*, es la torreta la que recibe el impacto. Si queda destruida, se pierde aleatoriamente la mitad del blindaje de una zona de la nave (proa, popa, babor, estribor).

1 punto de Deposito de Combustible (DCO)

Espacios ocupados: 1

Coste en estándar: 5 Vacío, 20 Lleno (llenarlo cuesta 15 estándar).

Descripción: Cada punto de Combustible da 15 días más de autonomía a 1 punto de Motor; si no, esos 15 días deben dividirse entre el número de motores. Cada punto de motor lleva incluido 2 puntos de combustible.

por Josep Mª Rosich
(Neuro@teleline.es)

Sobre Yu Huang

000T .XΛ0MIDVCM00TΛXIM3M

M Ó D U L O

Bajo este extraño título se resume la peligrosa misión a la que los jugadores habrán de hacer frente. Los personajes deberían ser *kuei-jin* japoneses del *uji* Bishamon, cada uno de una dirección (se sugiere como mínimo uno del Oeste) y de un Dharma (también preferentemente alguno de la Canción de la Sombra) y ya deberían estar en su fase de Kôa. Para jugarlo, evidentemente es necesario tener *Estirpe de Oriente*, y también se aconseja tener a mano un módulo de *Wraith*, *Reino Oscuro de Jade*, más que nada porque si no algunas cosas pueden sonaros a chino (chiste fácil). Aun si no dispones de este libro, tu imaginación y los datos contenidos al final de *Estirpe de Oriente* te servirán de guía.

Despertar en Tokio

Los personajes serán convocados por sus mandarines para que se reúnan en un Nido de Dragón cerca de Tokio, entre los asfixiantes edificios que interfieren en el buen hacer de los maestros de Feng-Shui. Allí uno de ellos, de la dirección Oeste, les informará de que les va a ser impuesta una prueba de valía importante para el pueblo Kuei-Jin.

La misión consiste en hallar un cilindro de oración de jade con escritos apócrifos de el Gran Arhat Xue, perdidos y destruidos hace ya algún tiempo (para un Kuei-Jin tan viejo, "algún tiempo" pueden ser 2 ó 3 siglos). Claro está, los personajes pueden quedar confundidos cuando les digan que el objeto que han de buscar ya no está en este mundo. ¿Cual es la solución? Bingo. Un viaje al mundo Yin, para buscar la reliquia de tal objeto, si es que aún no se ha desvanecido en el Olvido.

Si a ninguno de los jugadores se le ocurre esta forma, puedes hacer que el mandarín sea benévolo y se lo diga, o bien puedes ponerle alguna prueba adicional para que aprendan lo básico acerca de las Tierras de las Sombras (como, por ejemplo, hablar con algún wraith del Reino de Jade acerca de las Reliquias, o estudiar a base de leches, muy a lo maestro de Usagi Yojimbo). Si se les ocurre, el mandarín estará complacido, y puede que les preste algo de ayuda. O no.

El caso es que el mismo mandarín realizará el rito Contemplar el Portal

de los Espíritus en el Nido de Dragón, enviándolos sin más preparativos a través del Manto hacia las Tierras de las Sombras de Japón. Les proporcionará a cada uno una réplica aproximada del cilindro de jade, y un extraño mapa lleno de incongruencias de geometría no euclidiana donde aparece señalada la ubicación del último poseedor del objeto.

Encuentro Accidentado

En cuanto los personajes aparezcan al otro lado del Manto, se encontrarán con un grupo de personas vestidas con harapos y ropas militares que corren hacia la espesura de la réplica sombría de un bosque cercano. No tienen tiempo para hablar, aunque algunos parecen gritar en dialectos

realmente antiguos del japonés. No se pararán ante los personajes, y si les interceptan, les atravesarán como si fuesen humo y seguirán su alocada carrera. En la retaguardia del grupo, rezagado, verán a un hombrecillo de aspecto cansado que les hará gestos con su mano, indicándoles que corran ellos también. Pero de pronto se quedará inmóvil, y unas extrañas cadenas aprisionarán sus muñecas y lo arrastrarán hacia el lugar del que huían los corredores.

Al mirar el origen de las cadenas, podrán observar a unos cuantos hombres con armaduras del Japón Feudal que avanzan inexorablemente por el paisaje ensombrecido. Li-

derándoles está una figura fantasmagórica, como una estatua de terracota pintada con colores pastel muy luminosos, en realidad lo único luminoso de este lugar. De su cuerpo surgen las cadenas que atraen al pobre hombre, que grita mientras se acerca al amenazador gólem.

Cuando se encuentra cerca del grupo perseguidor, se acerca a él uno de los otros soldados y toca las piernas del desdichado, fundiéndolas y convirtiéndolas en una especie de cuchillas de trineo, y luego tiran de él aferrándole del cabello.

Los jugadores acaban de contemplar *in situ* el uso de los Arcanoi de Moliar y Cadenas del Emperador, y están viendo con sus propios ojos a un miembro de la Temida Guardia Inmortal de Yu Huang, el Emperador de Jade.

Si los jugadores deciden hacer frente al Guardia Inmortal y a su patrulla, pónselo difícil, pero dejando una escapatoria. Ten en cuenta que muchos de los Arcanoi pueden hacer efecto a los Kuei-Jin, ya que técnicamente no son más que wraiths Resucitados (dejo a discreción del Narrador los Arcanoi que sí tienen efecto, y aconsejo inventar curiosos resultados por la misma naturaleza de los Catayanos). La ayuda finalmente vendrá de manos de los perseguidos, que usarán Argos para desplazarlos con rapidez a un refugio oculto en las montañas.



La rebelión velada

Los Luchadores por la Libertad japoneses les pondrán al día sobre los rudimentos de las Tierras de las Sombras, y sobre la situación de Japón en el Reino Oscuro de Jade.

Yu Huang, autoproclamado Emperador de Jade al intentar usurpar la adoración que correspondería a la Augusta Personalidad de Jade, usa a los wraiths japoneses como material de construcción, esclavizando a todos los que logra atrapar sin posibilidad de liberación. Los Sin Reposo japoneses lograron un periodo de tregua tras el desastre de Hiroshima y Nagasaki, pero ahora los esfuerzos del tirano se han redoblado. Tan sólo sobreviven gracias a la ayuda de ciertas agrupaciones rebeldes dentro del mismo Reino Oscuro de Jade, que pretenden derrocar a alguien que consideran tan sólo un wraith más sin ningún derecho divino al dominio sobre todo el Oriente de las Tierras de los Muertos.

Los rebeldes dirán no saber nada del cilindro al ser interrogados, pero sí que entenderán los extraños mapas, aunque negarán con la cabeza al verlos. Si se insiste en la cuestión, los rebeldes dirán que no pueden ayudarles, ya que se trata de una ruta que conduce al Palacio de Jade, en medio de la Tempestad, y que allí no tienen lugar los fantasmas japoneses, ya que les aprisionarían inmediatamente. Si alguno decide quedarse a ayudar a los rebeldes de acuerdo, pero los mandarinés no quedarán muy satisfechos por su desobediencia.

En cuanto a los Luchadores por la Libertad, aceptarán llevar a los personajes de los jugadores a la Gran Carretera Imperial, pero una vez allí tendrán que arreglárselas solos.

Siguiendo el Camino de las Baldosas que Chillan

El Narrador debería aprovechar el camino para expresar todo el horror de *Wraith*: el pavimento gime y se estremece, las antorchas que lo iluminan parecen reflejar rostros, miles de esclavos ascienden por la Carretera para luego ser conducidos a un siniestro desvío en el que se oyen gritos... Aderézalo con patrullas de la Milicia acompañados por Censores que pedirán su identificación familiar, y luego accederán a los archivos de un Eunuco... comprobando no sólo que los personajes no están registrados, sino también que ni siquiera son estrictamente wraiths.

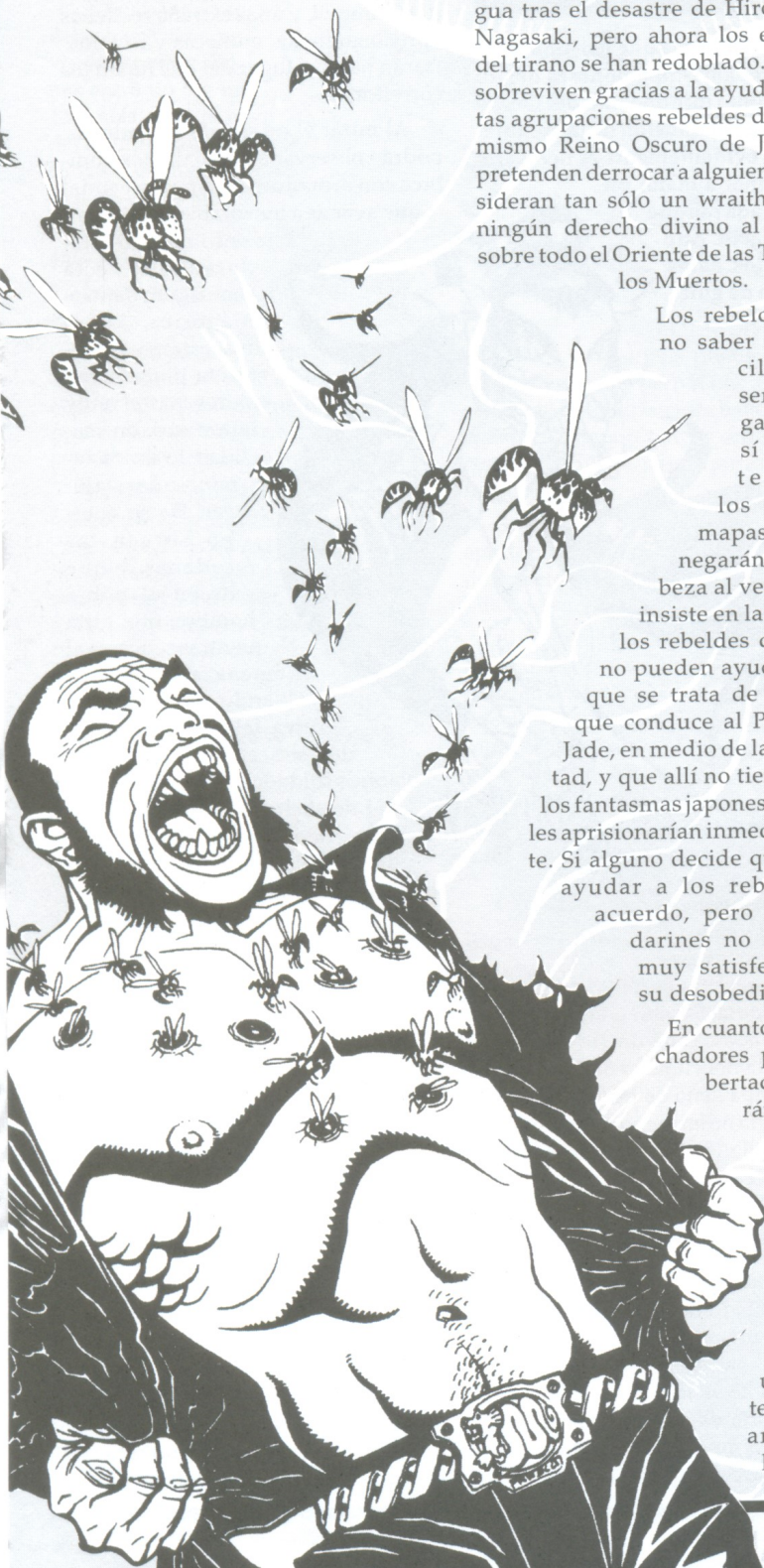
El revuelo puede ser tremendo, pero un uso creativo de las disciplinas les puede permitir continuar el ascenso sin ser detectados, pasando desapercibidos. Más les vale que así sea, porque es poco probable que escapasen a los tormentos, tan parecidos al Mundo Yomi, de Ti Yu.

Una vez en la puerta del Palacio, unos guardianes apostados a los lados les interrogarán acerca del asunto que les trae a los aposentos de Yu Huang. Si le muestran algún cilindro, lo mirarán con ojos avariciosos: están hechos en parte de Jade, un material harto apreciado a este lado del Manto. Si les sobornan con dos o tres cilindros les dejarán pasar, y por otro más le dirán dónde pueden informarse acerca del paradero del original: el mercader Wu-Li, cerca de la plaza del mercado.

Al acceder al Palacio de Yu Huang, encontrarán allí una especie de mercadillo en el que los fantasmas ofrecen todo tipo de servicios al mejor postor. El lugar está abarrotado de gente que se agolpa en las calles que conducen desde este patio exterior hacia las estancias del Palacio en sí. Si preguntan por algún mercader que pueda reconocer el cilindro, casi todos mencionarán a Wu-Li, ya que suele tratar con Artefactos muy valiosos. En efecto, el wraith tuvo el objeto en sus manos, pero lo vendió, ya que le ofrecieron una cantidad exorbitante. En cuanto a su comprador... No es otro que el mismísimo Qin Shihuang, el Emperador de Jade.

Juegos de Burocracia

Una vez dentro del Palacio, tendrán que ponerse en la larga lista de indivi-



duos que pretenden hablar con el Emperador. Desde luego, los personajes ya no podrán pasar desapercibidos en el mismo lugar en el que se aposentan los wraiths más poderosos del Reino de Jade. Unos guardias les conducirán a una sala decorada con murales de colores cambiantes, como si los dibujos contenidos en ellos fueran auténticos objetos y animales atrapados en dos dimensiones sobre la pared.

Ante ellos, tras un tiempo prudencial, se presentará la Alta Magistrada Hu Ji, de los Censores de Jade, que les ha seguido la pista y desea ganar el favor de Yu Huang presentándole unos regalos tan extraños y novedosos como los propios personajes. Obviamente, ésta es una buena manera, aunque quizá algo humillante y poco ortodoxa, de acercarse al Emperador y pedirle el cilindro de oración.

Después de charlar con tranquilidad largo y tendido, independientemente de lo que los personajes opinen al respecto, dos Guardias Inmortales les conducirán a los aposentos actuales de Qin Shihuang. Para ello atravesarán cientos de estancias por puertas que parecen situadas al azar, pasillos que surgen de otros pasillos y luego se bifurcan, corredores laberínticos y en forma de espiral, hasta alcanzar unas grandes puertas dobles de color rojizo con columnatas de jade blanco (es decir, hechas a base de almas). Estos son, al menos por hoy (Yu Huang cambia de aposentos diariamente, en ocasiones varias veces al día) las estancias en las que mora el Emperador de Jade.

La Sexta Edad es inminente

En cuanto crucen las puertas, los Guardias Inmortales les forzarán a mirar al suelo, ya que nadie puede ver el rostro del divino Yu Huang. Interpreta a éste como una mezcla de Hitler y el Emperador de la Guerra de las Galaxias, con algo de la capacidad para la ironía que otorga una vida de más de dos milenios como supremo gobernante de todo un pueblo. A Qin Shihuang le resultan divertidos los Kuei-Jin, y les hará miles de preguntas sobre su existencia entre los dos lados del Manto, sus habilidades especiales, y finalmente qué es lo que les trae a su "humilde palacete".

Si en algún momento se niegan a responder, u osan atacar al Emperador, caerán sobre ellos treinta Guar-

días Inmortales que surgirán de varias garitas de jade repartidas por todo el salón, pero no les matarán: Yu Huang les tiene reservado otro destino.

Si le preguntan acerca del cilindro, les hará levantar la mirada y observarle. Desde luego, físicamente no aparenta ser una divinidad, sino sólo un menudo ser humano, aunque con un porte señorial. Pero su aura es terriblemente poderosa. Les enseñará el cilindro y les leerá personalmente lo que pone en él: "Discípulos míos, he aquí que llegará el fin de la Edad de la Oscuridad, y habréis de estar preparados para hacer frente al giro definitivo de la Rueda, pues grande será el papel que desempeñaréis si seguís bien el Gran Principio y vuestro Di'hana. Pero estad atentos al momento en que el Emperador de Jade sea depuesto, y en su lugar se alce el Emperador Demonio, avatar del Dragón de Ébano de los Reyes Yama".

Tras decir esto, Qin Shihuang esperará a que los personajes asimilen la información, e incluso hagan suposiciones, como la de que deben protegerle si la leyenda habla de él, o si es él uno de los servidores de los Reyes Yama en realidad. Entonces, Yu Huang abrirá su túnica y de su pecho surgirá un enorme dragón serpentino de unos treinta metros de altura, de color blanco lechoso, y comenzará a reír incontroladamente, ante la consternación (y posiblemente el horror) de los Kuei-Jin. Acto seguido, se alzarán sobre las cabezas de los personajes, y...

Conclusión

Cuando parezca que los personajes vayan a ser devorados (e incluso puedes hacer que uno de ellos sufra algún daño no letal), se verán arrastrados de nuevo al Nido de Dragón en el que comenzaron su viaje. Los personajes no han logrado recuperar el cilindro, pero sí han descubierto alguna importante información sobre el Gran Ciclo y la inminente Sexta Edad... Y que no son los únicos seres poderosos en el Reino Medio.

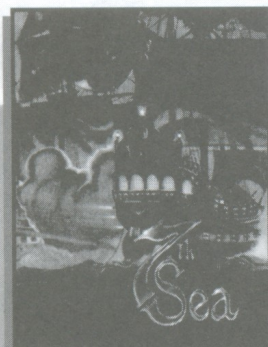
Puede que los mandarines les premien por los datos revelados... O que en realidad ya los conozcan y no sepan valorar la información. También puede que los jugadores decidan volver para ayudar a los Luchadores por la Libertad Japoneses... La interacción que se crea entre el *Reino Oscuro de Jade* y la *Estirpe de Oriente* puede dar lugar a miles de interesantes crónicas...

por Ángel Martínez



la factoría

septiembre - octubre



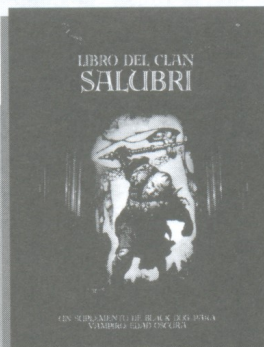
Pantalla del DJ

PPD • 32 páginas • LFM003
Promo: Marcapáginas

Suplemento indispensable para los Directores de Juego donde encontrarán una recopilación de tablas y ayudas que harán la labor de esta figura del juego mucho más organizada y controlada. Los jugadores también lo agradecerán.

7º MAR

VAMPIRO: EDAD OSCURA

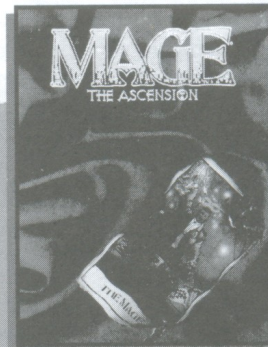


Libro del Clan Salubri

1.995 ptas • 72 páginas • 1885
Promo: Marcapáginas

El Clan Salubri siempre estuvo rodeado de misterio y un poder que nadie ha sido capaz de explicar. Si antes era un Clan respetado por sus curanderos y temido por sus guerreros es en este suplemento donde descubrirás las razones.

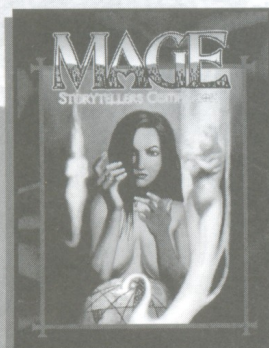
MAGO: LA ASCENSIÓN



Mago 3ª Versión

4.250 ptas • 320 páginas • 3051
Promo: Marcapáginas

Tercera versión del aclamado juego del Sistema Narrativo Mago: La Ascensión. El equipo de White Wolf se ha esmerado en conseguir una adaptación óptima a los tiempos que corren de este estupendo juego. Descúbrelo pronto.



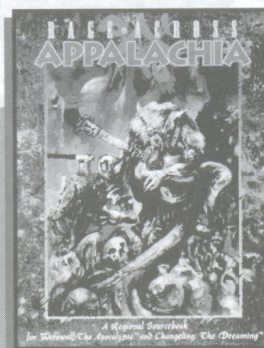
Companion: Mago 3ª

PPD • 96 págs • LF3805
Promo: Marcapáginas

Muchas cosas han cambiado desde la anterior versión de este juego. Ahora, con este manual, podrás arbitrar campañas completamente actualizadas, manejar datos e información nueva, etc.

MAGO: LA ASCENSIÓN

HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

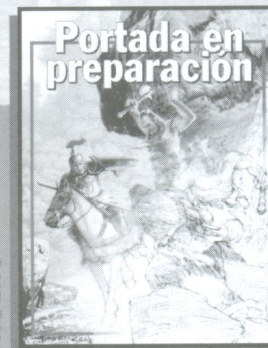


Rabia en los Apalaches

3.695 ptas • 160 págs • 2404
Promo: Marcapáginas

Una ambientación situada en el Sur de los Apalaches donde los Garou se enfrentan a la desaparición de sus hogares. Pero no lo hacen solos. Aventura para Hombre Lobo: El Apocalipsis y Changeling: El Ensueño.

LA LLAMADA DE CTULHU



Resección en el Tiempo

1.795 ptas • 64 págs • LF455
Promo: Marcapáginas

Todas esas teorías que aparecen regularmente sobre el tiempo y sus circunstancias, serán barridas de inmediato por esta aventura para La Llamada de Cthulhu en los años 90. Una de las más terroríficas jamás jugadas.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRI MAGEN

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

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

Las Doncellas Desaparecidas

MODULO

Ésta es una aventura de Warhammer Fantasía pensada para unos cuatro personajes de un nivel de poder intermedio, pero podrían ser principiantes si se retocan las características de los enemigos. Está planeada para unas dos sesiones de juego en las que predomina más la investigación que la fuerza bruta. Además, el DJ debería hacer que los personajes se dediquen a interactuar con los ciudadanos y a hacer todas las cosas que un humanoide normal hace.

Comenzamos

Se desarrolla en una ciudad llamada Altdorf que se encuentra en el Imperio, cerca de Nuln y Talabheim, a las orillas del río Reik. Es una ciudad tranquila, medianamente grande, de la que sólo damos la zona noreste por razones de espacio y tiempo y desarrollo de la aventura. Los personajes no deberían salirse de la zona que les interesa ya que las demás no tienen nada que ver para el transcurso de esta aventura. El DJ es libre de elegir en qué lugares del mapa que presentamos ocurren los sucesos.

En Altdorf vienen ocurriendo extraños sucesos desde hace unos dos meses, fecha en la que sucedió la primera desaparición: desde ese día han desaparecido diez muchachas jóvenes, de entre doce y catorce años. La población está alerta, no saben prácticamente nada, ni quién o qué las ha secuestrado ni por qué lo ha hecho. Los personajes jugadores serán contratados para resolver este misterio.

Los PJs se reúnen (dejamos esto a discreción del director del DJ) ya sea bien a través del típico cartel, bien gracias a la ayuda del alguacil (son contratados) o muy al estilo de los hombres que fueron enviados a muchas guerras por el sistema de "borrachera y contrato". Por desgracia y para simplificar la vida a los DJ es preferible este último método: apareciendo el alguacil allá donde estén reunidos con una enorme resaca y enseñándoles un contrato que firmaron para resolver el misterio en la noche pasada, que lleva su firma pero ninguno recuerda haber firmado.

Los PJs deberían tratar de recabar información, tienen varias opciones; ir a los lugares donde sucedieron las desapariciones, averiguar si hay testigos e interrogarlos y hablar, obviamente, con las familias de las desaparecidas. La dirección y localización de estas familias la conoce el alguacil, ya que han sido dadas por desaparecidas formalmente.

1. Lugares

Al parecer, las muchachas (todas) fueron atraídas fuera de sus casas de alguna y conducidas hasta una callejuela cercana manera mientras sus familias dormían. Esto es un punto en común en los nueve primeros casos. En el último irrumpieron en la casa con violencia, matando a todos los familiares (sin hacer ningún ruido) y ocurrió hace cuatro días desde que ellos han sido contratados.

2. Testigos

Si hablan con la gente que parece pasar tiempo en la zona del último suceso, pues en los otros lugares no hay nadie que haya visto nada (pero que busquen, que busquen...), al preguntarles, averiguarán que antes había un mendigo que solía "vivir" en esa calle; los pocos que le conocen dicen cosas como: "Uf, Walf ya no está por aquí desde que todas esas cosas horribles ocurrieron," "Walf no hace más que beber y balbucir cosas sin sentido." Por testigos podemos comprender vendedores que colocan allí sus puestos, adivinos, mendigos, etc.

El caso es que Walf realmente vio algo. La razón de su delirio es que estaba borracho y vio a los agresores, y en su mente de idiota ya no cuadra nada. No sabe cómo expresarlo y no importa cuántas veces se le pregunte o cuántas se le vayan a buscar, siempre dará datos del estilo de: "...¡hic!...eran muchos y sus caras estaban cubiertas por la noche; los demonios no hacían ningún ruido y yo vi los ojos del mal..." (espacio para la imaginación del DJ).

Los personajes todavía estarán intentando encontrar datos y pistas concretos: si rebuscan en la zona de las casas de las últimas víctimas, encontrarán en el callejón donde desaparecieron (en cada uno) un símbolo dibujado en una daga, escondida en algún lugar oculto que se le ha pasado al inepto del alguacil: se trata de un pentáculo invertido, inscrito en un círculo que, a su vez, está inscrito en otro mayor; en el pentágono interior que

Demonios menores

M (4) HA (50) HB (42) F (4) R(3) Hs (5) I (60) A (2) Ds(89) Ld (89) Int (89) Cal (89) Fza.V (89) Com. (14).

Al-Azahar, Mago de Nivel 2 y Demonólogo Nivel 3

M (6) HA (43) HB (32) F (5) R (4)
Hs (21) I (53) A (1) Des (89) Lid. (50)
Int. (85) Cal (73) Fza. V. (99) Comp.
(13) PM (35)

Habilidades: Lanzar Conjur-
ros (Magia Demoníaca Nivel 3,
Magia de Batalla Nivel 2), Len-
gua arcana: Demonología, Cono-
cimiento: Demonios, Identificar:
Muertos Vivientes, Meditación,
Consciencia Mágica, Sentir Ma-
gia, Conocimiento: Runas, Cono-
cimiento: Pergaminos.

Conjuros: Magia Menor: Mal-
decir, Don de Lenguas, Cerradu-
ra Mágica, Abrir, Dormir, Zona
de Silencio.

Magia de Batalla: nivel 1: aura
de resistencia, bola de fuego, in-
munidad al veneno; Nivel 2: nie-
bla mística, causar pánico, zona
de santuario.

Magia Demoníaca: Nivel 1:
Atar Demonio, Disipar Demonio
Menor, Conjurar Guardián. Nivel
2: conjurar demonio menor, con-
jurar ayuda mágica, zona de anu-
lación demoníaca. Nivel 3: conju-
rar poder mayor.

forma la estrella está trazado el símbo-
lo de Khorne y, entre los dos círculos
hay runas especificando diversas co-
sas en un idioma demoníaco (Lengua
Arcana: Demonología).

Los PJ, ellos solitos, deben darse
cuenta de que es una estrella de cinco
puntas invertida (si hay un clérigo un
mago pueden hacer una tirada para
reconocer el símbolo; Conocimiento
de Runas o Inteligencia -30). Si la su-
peran, sabrán que se trata del símbolo
de Khorne, uno de los poderes mayo-
res infernales. A estas alturas debe-
rían saber que están tras las pistas de
un demonólatra.

Tarden lo que tarden, y de una de
estas maneras, escucharán el siguien-
te rumor: "El Castillo, está embrujado
y ocurren cosas en él." Se oyen ruidos,
los rayos siempre impactan en él, y
sobre él sobrevuelan extraño pájaros y
luce tormentas de extraños colores..."
(lo que el DJ quiera inventar). Los
métodos son:

- Escuchan el rumor en una taber-
na (típico pero muy efectivo; sabemos
que cuando no tengan nada más que
encontrar se irán a beber).

- Dos mujeres comentan en alto el
rumor por la calle como si tal cosa
(alivio cómico).

- Escuchan a un anciano comentar
a su hijo, al que lleva castigado de la
oreja, que no vuelva a ir por allí, que es
tierra maldita.

Las dagas, pequeñas y melladas,
que parecen ser muy antiguas. Son de
manufactura orca. Si preguntan a al-
guien sobre el castillo derruido les dirá
que, hace mucho tiempo, unos orcos
horribles atacaron el lugar y mataron a
todos los ocupantes. La gente de la
ciudad no los ayudó porque eran per-
sonas extrañas que se negaron a dar
cobijo en épocas de escasez. Se dice que
los fantasmas de aquellas almas ator-
mentadas por los monstruos de piel
verde maldicen ese lugar y nadie se
atreve a pisarlo. Los orcos desaparecie-
ron, al parecer, asesinados por los es-
pectros sedientos de venganza. Parece
que los atacantes han sido orcos.

El castillo

Está localizado a unos diez kiló-
metros aproximadamente, al noroes-
te de la ciudad. Ennegrecido por el
fuego que lo redujo a sus cimientos,
su muralla está parcialmente derrui-
da por el norte y sólo queda una de
sus almenas en pie. Si los PJs buscan
con cuidado, encontrarán una aper-

tura bastante obvia que lleva a los
sótanos del castillo. Los sótanos sólo
constan de un nivel, que era el de las
mazmorras y sala de tortura.

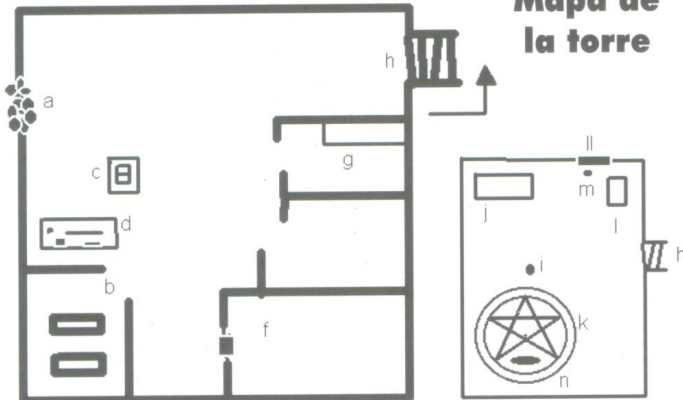
Ahora es un improvisado laborato-
rio y una biblioteca. Una de las celdas,
la que aún es funcional, está repleta (9)
de jóvenes muchachas en diversos es-
tados de salud y con escasa cantidad
de ropa. Por lo demás, el nivel está
aparentemente desierto. Están dormi-
das por medio mágico y no despertará
pase lo que pase hasta que no
muera el que lanzó el hechizo. En este
caso se trata de Al-Azahar, que es un
poderoso demonólogo y pretende ter-
minar un ritual de invocación de un
Servido Mayor de Khorne.

En el suelo, en una caja, hay alma-
cenas varias dagas orcas, evidentemen-
te muy antiguas, que son las que han
dejado el raptor para simular que han
sido los orcos los culpables y a él lo
dejen en paz. Sin embargo, su egola-
tría le ha llevado a poner el sello mági-
co por despecho y burla ante los pocos
iluminados alguaciles del pueblo.

Cuando ocurra una de las siguien-
tes cosas: que uno de los PJs se acerque
a la celda, toque alguno de los libros u
objetos de experimentación o intente
subir por las escaleras en el extremo
opuesto de la habitación (mirar mapa);
como si estuviesen formados de la mis-
ma piedra de la que son expulsados,
de las esquinas del cuarto, cuatro cri-
aturas fluirán de la roca con gesto ame-
nazador y tomarán posiciones alrede-
dor de los personajes.



Mapa de la torre



- a: Entrada Obvia
b: Biblioteca
c: Atril con libro en una variante del Alto Elfo
d: Mesa de experimentos
e: Puerta
f: Celda con doncellas
g: Catre usado con libros esparcidos por el suelo
h: Escalera
i: Brujo
j: Mesa
k: Pentágulo grabado en la piedra
l: Armario con túnicas
ll: Ventana
m: Telescopio rudimentario
n: Octava chica, en una especie de saco

Los demonios luchan hasta la muerte, no van armados y no tienen medio alguno de avisar a su amo. Una vez hayan acabado con estos seres, pueden explorar la estancia. Hay seis objetos mágicos a generar al azar. Y en la biblioteca varios tomos de magia que, convenientemente, son del tipo de PJ Mago (si hay uno en el grupo). Si no, valen como 1d4x500 en Coronas de Oro.

Las escaleras conducen al único nivel accesible de la almena, donde se encuentra nuestro malvado. Tiene a la décima doncella situada dentro de un círculo, similar a los que han encontrado en las dagas sólo que mayor y grabado en piedra. Está haciendo un encantamiento ritual, lo que dará ventaja al grupo ya que tiene el primer asalto para atacarle (esto es, está realizando el ritual y le pillan por sorpresa, por lo que en este asalto no devolverá los golpes ni atacará).

Debido a la concentración que requiere el ritual sólo podrá atacar uno de cada dos asaltos; pero si en algún momento atacase más de un asalto la energía del ritual se volvería contra y lo destruiría; cubriéndole una multitud de llamas verdes que se llevan la escasa cantidad de carne que reviste su andrajosa piel dejando un montón de huesos en el suelo, mientras se escucha una voz gutural que impreca: "¡Cómo te atreves a desafiar a Khorne!". Los huesos quedan malditos, su espíritu sigue vivo dentro de ellos, por

lo que si alguien capaz lo descubriera se deja a elección del DJ lo que pueda ocurrir: tal vez sean los mismos PJs y lo vendan a otro nigromante para que saque sus secretos (cosa poco recomendable, por otro lado), se los queden como trofeo (lo que les provocará, al menos, pesadillas de los gritos que suelta el cráneo en sus sueños) o quizá los dejen allí, creyendo que sólo son huesos, y pueda volver como muerto viviente para vengar la traición. Se dejan aquí abiertas las posibilidades para continuar con la aventura.

Recomendamos esta muerte porque el DJ tiene control del daño que hace el brujo al grupo antes de morir, no matando a los PJs si no lo desea. Es un final dramático que eleva y endulza la partida.

Las Doncellas

Todas son de familia noble. La aventura no supone que tengan relación alguna con el brujo o entre sí. Sin embargo, se puede contemplar la posibilidad de:

a) La décima doncella se ha enamorado del brujo y decide seguir sus pasos (por eso la raptan matando a su familia, todo ha sido una pantalla de humo).

b) Las doncellas terminan todas convirtiéndose en casquería y material para rituales con lo que el Dj puede introducir un poco de "terror visceral."

c) Todas las doncellas forman parte de un culto secreto y han fingido los raptos para que los PJs eliminen al brujo y hacerse con el control. En este caso lo que estará en las celdas será una ilusión (que se puede descubrir al tratar de tocarlas) y, una vez muerto el brujo, podrán o fingir que estaban encerradas en otro lado y volver a sus casas para convertir a todo el pueblo desde la sombra, o atacar los PJs para eliminar pruebas, animando los cadáveres después, o utilizar los huesos del demonólata para futuras maldades...

Experiencia

Y por fin la recompensa a tan endemoniado esfuerzo. Por cada nueva pista, 10p. Por cada símbolo descubiertos (5 primeros) 10p. Por averiguar que el décimo pertenece a Khorne 20p. Por cada demonio menor destruido 30p. Por matar a Al-Azahar y detener su ritual 50p.

Nota

El demonólogo está realizando un complicado ritual de Magia Mayor. Esto queda completamente fuera de los conocimientos que cualquier mago puede adquirir ya que requiere muchísima dedicación, estudio y sacrificio que los personajes normalmente no están dispuestos a hacer. En todos los juegos los "malos" siempre pueden hacer cosas que están fuera del alcance de los PJs, cosa que le da la emoción de, con medios limitados, superar a un enemigo con un potencial ofensivo mucho mayor. A menos que los personajes se pongan muy pesados, no les expliques esto, no es necesaria tanta información.

por Fernando López
y Daniel González

Pentágulo



- a: Símbolo de Khorne
b: Runas Demoníacas

la factoría

septiembre - octubre



VAMPIRO: ESTIRPE DE ORIENTE

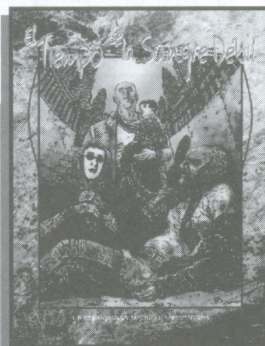


Estirpe O: Companion

2.995 ptas • 144 páginas • LF1602
Promo: Marcapáginas

Viaja a las guaridas de los mandarines y los templos de sus enemigos, explorando las creencias ocultas y los extraños poderes que hasta los Kuei-jin temen. Aquí están los legados perdidos de los arhats, los escritos hacia Xue...

VAMPIRO: LA MASCARADA



Tiempo de Sangre Débil

2.795 ptas • 128 páginas • LF1056
Promo: Marcapáginas

Con el paso de los años, los vampiros van creando chiquillos que a su vez hacen lo propio con otros. La sangre se debilita a medida que se aleja del Primero. Los últimos descendientes de Caín se arrastran por las calles, gritando.

ARS MAGICA

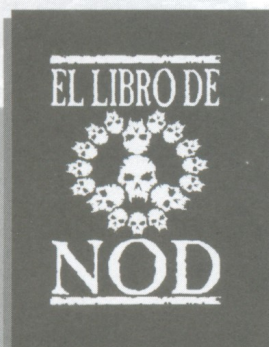


Parma Fabula

1.595 ptas • 32 páginas • LFAM002
Promo: Marcapáginas

Pantalla del aclamado juego de rol Ars Magica. Ayuda imprescindible para el Director de Juego. Lleva tus partidas de una manera relajada y ágil y mantén a tus jugadores fuera de los resultados de tus tiradas de dados.

MUNDO DE TINIEBLAS

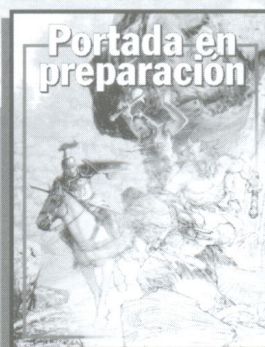


Libro de Nod

PPD • 96 págs • 1708
Promo: Marcapáginas

Si ha habido alguna vez un libro que reúna los más interesantes secretos del mundo de Vampiro este ha sido el Libro de Nod. Un libro más que básico para todo jugador del Mundo de Tinieblas y en concreto de Vampiro: La Mascarada.

WARHAMMER: FANTASÍA

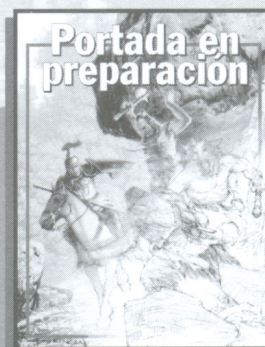


La Roca de la Muerte

2.195 ptas • 80 págs • LF309
Promo: Marcapáginas

La tercera parte de la aventura para Warhammer: Las Piedras del Destino. Una amplia campaña que lleva a los personajes al corazón de las tierras del Caos. Un lugar lleno de rarezas y distorsiones de la realidad. No te lo pierdas.

ROLEMASTER



Manual de Combate

PPD • 128 págs • LFRM002
Promo: Marcapáginas

Todo lo que necesitas para poder enfrentarte a cualquier enemigo en el juego de Rolemaster. Las tablas, características y tipos de armas. Centenares de resultados críticos y pifias que harán del juego un mundo de sorpresas.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

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

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid, Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (93) 405 83 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbn@distrimagen.es

Invasión de Intimidación

M Ó D U L O

Aventura de *Wraith: El Olvido* para 3-5 jugadores. Aunque está ambientada en la ciudad de Boston, puedes hacer los cambios que consideres oportunos, y sustituir a Sebastian y su Morada por elementos de tu propia crónica. De hecho, es aconsejable que lo hagas, pues resulta fundamental que los PJs confíen en su amigo.

1 Una petición de Sebastián

La aventura comienza cuando los PJs reciben una llamada de auxilio de otro wraith, un amigo suyo llamado Sebastian. Parece ser que varios ocultistas y parapsicólogos Animados se han instalado en su Morada con intención de hacer algunos experimentos... ¡y hasta llevan un equipo de televisión con ellos! Sebastian teme que la presencia de los investigadores provoque una atención indeseada, o le cause problemas con la Jerarquía, así que necesita que sus amigos ahuyenten a los intrusos de forma discreta, o al menos se aseguren de que no descubren nada interesante. No se trata de un típico trabajo de Susto, pues los fenómenos extraños sólo ser-

virían para aumentar la resolución de los mortales.

Las verdaderas intenciones de Sebastian son muy distintas: en realidad, ha sido derrotado por su Sombra, convirtiéndose en un Doppelganger. Tiene un plan para invadir la Necrópolis con la ayuda de otros espectros, y ha llamado a los PJs como medida de seguridad (pues teme alguna jugarreta por parte de sus nuevos colegas), y también para disponer de chivos expiatorios por si algo sale mal.

Cuando Mickey, un sanguinario Niño Perdido, liberó a Sebastian de su capullo, vio la oportunidad de abrir un Nihil en Baywatch House. Para ello, se ha aparecido a algunos investigadores psíquicos locales, haciéndoles creer que el caserón abandonado fue hace años la guarida de un psicópata que sacrificó a decenas de niños en su sótano. Uno de estos investigadores es el Profesor Kessler, que tiene su propio programa de televisión dedicado al ocultismo. El canal de Kessler ha organizado una estancia de una semana en la casa, durante la cual los investigadores harán todo tipo de mediciones y experimentos ante las cámaras, para terminar con una sesión de espiritismo en el sótano emitida en directo, en la que intentarán invocar a los fantasmas de los niños muertos. Pero los Espectros planean enloquecer a los participantes y hacer que se maten unos a otros ante las cámaras: el tremendo espectáculo generará una energía negativa tan fuerte y generalizada que será capaz de abrir un Nihil permanente gracias a un ritual que han estado preparando.

Cuando los PJs llegan a Baywatch House, los investigadores y el equipo de televisión llevan ya cinco días en la casa, haciendo sus experimentos... y sometidos a la maligna influencia de

Wraith: El Olvido

El secretillo del Padre Burton

Entre los investigadores está el Padre Thomas Burton, un sacerdote jesuita experto en maldiciones y casos de posesión. En realidad, Burton es un explorador de los Hijos de Tertuliano, y se ha puesto en contacto con la Secta de San Jaime para hacer que una de sus "cruces" ataque a los fantasmas la noche de la sesión de espiritismo.

los Profetas Negros, la banda de espectros de Mickey.

2 Bienvenidos a la fiesta

El Equipo Kessler está formado por doce personas (el propio Kessler, un productor de televisión, un cámara, tres técnicos-ayudantes y seis médiums e investigadores psíquicos de diversas procedencias y habilidades). Por razones de espacio, no describimos a todos los investigadores, pues sus capacidades concretas son irrelevantes: imagina un variopinto grupo de "cazafantasmas", cada uno de un estilo.

Los Profetas Negros han estado condicionando a los huéspedes de la casa, de forma que la noche de la sesión sean más susceptibles a su influencia. Dos miembros del equipo de televisión (el productor y un ayudante) han sido convertidos ya en Consortes, y los investigadores empiezan a desconfiar unos de otros. Las pesadillas, premoniciones y escalofríos son una constante, y todos los mortales de la casa están con los nervios a flor de piel.

Sebastian recibe amablemente a los PJs, pidiéndoles que tengan cuidado y no se dejen ver por los investigadores. Deja que los PJs pasen un rato espiando a los huéspedes de la casa y preparando estrategias: los espectros están sobre aviso y permanecerán ocultos. Si alguno de los PJs es visto por los investigadores, sólo servirá para reforzar su convicción de que allí *hay algo*.

Es posible que los PJs detecten algo extraño en Sebastian (un cambio de actitud, un cierto destello espectral en sus ojos...). Si algún wraith utiliza el Arcanos Castigar con su anfitrión, la Sombra de Sebastian optará por el di-

Umbral de Invasión

Este ritual ha sido desarrollado por los Profetas Negros, y permite abrir un Nihil permanente de buen tamaño. El problema es que ha de realizarse en las Tierras de la Piel. La primera fase (ya concluida) exige el sacrificio de tres seres humanos en el lugar donde estará el Nihil (en este caso, tras la puerta de la bodega). Hecho esto, el futuro Nihil no es más que un pequeño ventanuco, una especie de ojo de buey por el que se puede ver la Tempestad, pero que es infranqueable. Pero hay que provocar algún crimen especialmente horrible ante miles de testigos, para que las "malas vibraciones" de la tragedia se multipliquen y la resonancia amplíe y abra el Nihil, y eso es lo que planea hacer Mickey.

simulo, aparentando ser mucho más débil. El Narrador no debe permitir que los PJs tengan tiempo para pensar, sino hacerles ir de un lado a otro del caserón, huyendo de los médiums y buscando pistas inexistentes. Los Profetas Negros pueden ir dejando pistas falsas que les hagan concentrar su atención en lugares equivocados (por ejemplo, un rastro de sangre fantasmal que lleva hacia un pozo en el jardín, unos lamentos en la buhardilla...). Si alguno de los wraiths está cerca de descubrir la condi-

ción de Sebastian, Mickey mostrará una visión particularmente horrible a alguno de los investigadores, haciendo que grite y que todos acudan a ver qué pasa: todo vale para despistar a los PJs.

Si los PJs usan el Arcanos Fatalismo sobre los investigadores, verán que todos están marcados para morir dentro de muy poco tiempo. Los éxitos en Interpretar señalarán claramente el sótano de la casa.

Si los personajes intentan bajar al sótano, Sebastian les aconsejará que no lo hagan: siempre hay dos o tres médiums allí, aparte de numerosos dispositivos de detección de fantasmas.

3 En las Tierras de la Piel

Si los PJs deciden hacer averiguaciones entre los Animados, pueden descubrir las siguientes cosas:

- Los investigadores están convencidos de que Baywatch House fue el escenario de numerosos crímenes, y de que un asesino en serie enterró los cadáveres de varios niños en el sótano (falso: son indicios dejados a propósito por los espectros para interesar a los Animados en la casa).

- Varios de los médiums han visto la misma aparición: un niño de unos 8 años con la garganta cortada y vestido con un harapiento uniforme escolar (se trata de Mickey).

- Hasta hace poco, solía haber algunos mendigos refugiados en la casa. Ahora no se ve a ninguno.

Si los PJs preguntan a Sebastian por ello, responderá que fueron ahuyentados por la llegada de los investigadores (falso: en realidad fueron asesinados como parte del rito de preparación del Umbral).

- Las tiradas de Percepción + Consciencia (a dificultad variable) sobre los investigadores mostrarán rastros de actividad espectral sobre ellos.

La casa está un tanto apartada, y no hay vecinos. Si los PJs buscan por los alrededores, puede que se encuentren con Humbert el Roña, un mendigo borracho. Humbert tiene dotes de médium, y los espectros han estado utilizándole como su esclavo para realizar diversas acciones en las

Baywatch House

El edificio es una antigua casa de huéspedes sobre un promontorio rocoso en la costa. El equipo de televisión ha acondicionado varias de las habitaciones, pero no hay electricidad ni agua corriente. La casa tiene planta baja, dos pisos y un sótano. El sótano es el centro de operaciones de los médiums y el lugar donde se celebrará la sesión de espiritismo en directo. Una puerta en el sótano conduce a la bodega. La bodega no tiene equivalente en las Tierras de la Sombra: la puerta es como una pared con un ventanuco negro. Si un PJ mira por el ventanuco y pasa una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8), podrá ver las repulsivas formas de un ejército de Espectros agrupándose al otro lado: la visión es tan espantosa que el PJ entra en un Tormento de inmediato. Si lo supera, se encontrará de vuelta entre sus compañeros. Si falla y es arrojado a la Tempestad, se encontrará en medio de un ejército de espectros en pie de guerra... salvarse no debería ser fácil.

Tierras de la Piel (como matar a los demás mendigos que se refugiaban en la casa, por ejemplo). Este personaje puede ser una útil fuente de información para los wraiths... siempre que esté borracho.

El pobre Humbert intenta huir de sus visiones del más allá a base de alcohol, y cuando está ebrio los espectros no pueden dominarle: los PJs podrán entablar conversación con él y enterarse de la presencia de los Profetas Negros en la casa. En cambio, si Humbert está sobrio, permanecerá bajo el control de los Profetas, actuando como un verdadero autómatas.

Si Mickey piensa que los PJs están averiguando demasiadas cosas, hará que Yorkon, uno de sus espectros, posea a Humbert con Rienda Mental para que el mendigo se suicide de forma espectacular y sangrienta cerca del colegio más próximo. Yorkon atacará después a los PJs, dejándose derrotar tras una dura lucha para hacerles creer que la amenaza de Baywatch House ha terminado. No será posible para los personajes comunicarse con el espectro ni extraerle ninguna información: Yorkon luchará hasta el fin, sacrificándose por el éxito de la misión.



PNJs varios

Por razones de espacio, no tenemos las características completas de cada PNJ, pero sí una descripción general y sus datos de interés. Para los espectros, usa las fichas de las páginas 297-301 del manual básico (hínchalas para Mickey y Yorkon).

Sebastian es un Doppelganger novato y poco poderoso, que se limita a engañar a los PJs y seguir las órdenes de Mickey.

Mickey es un ambicioso Espectro, un Niño Perdido que aspira a ocupar puestos elevados en las filas del Olvido. Aparece como un niño rubio de ojos azules con la garganta cortada de oreja a oreja, y vestido con un uniforme escolar desgarrado y semipodrido. Cuando está enfadado o nervioso, las palabras no le salen de los labios, sino de la herida de la garganta, que se mueve como si fuese una boca.

Yorkon es el lugarteniente de Mickey, y una mala bestia en combate cuerpo a cuerpo. No es posible negociar con él, ni parlamentar de ninguna forma: sólo lucha y obedece a Mickey. Los demás Profetas Negros son bastante similares.

El Padre Burton tiene Fe 2, y es bastante inteligente a pesar de su fanatismo. No actuará de forma directa, sino que enviará una cruz de la Secta de San Jaime al combate.

Los guerreros de San Jaime son cinco fantasmas, armados con espadas y hachas, que atacarán a todos los wraiths y espectros de la casa sin dar ni pedir cuartel. Por supuesto, serán barridos por los espectros invasores si éstos llegan a cruzar el Umbral.

En cuanto a Kessler, los demás médiums y el equipo de televisión, son mero relleno, y no suponen una amenaza directa para los PJs (aunque algunos pueden tener auténticos poderes).

contando escalofriantes historias de niños asesinados y casas malditas. Después se sentará a una mesa junto con otros cuatro médiums. El Padre Burton y otro investigador se quedarán atendiendo a los instrumentos, junto con el productor del programa, el cámara y los técnicos. Exactamente a medianoche, los Profetas Negros harán acto de presencia en el sótano. Su objetivo es hacer que todos los presentes enloquezcan y se ataquen unos a otros, hasta matarse con sus propias manos... mientras la cámara sigue grabando y miles de personas contemplan la escena en sus televisores.

Gracias a su Fe, el Padre Burton logrará resistir el tiempo suficiente para hacer una llamada con su teléfono móvil. La llamada es una señal para que los guerreros de la Secta de San Jaime que están a la espera celebren el suicidio ritual y aparezcan en el sótano, convertidos en wraiths y decididos a destruir a todos los fantasmas que encuentren. Por supuesto, su llegada no hace sino aumentar la confusión, aumentando el terror de los médiums presentes y creando un nuevo problema para los PJs.

Si los PJs no consiguen evitar la matanza ni tampoco que ésta sea emitida en directo, el Umbral de Invasión se abrirá por fin, permitiendo que un ejército de espectros irrumpa en la Necrópolis y hunda la ciudad en la desesperación... pero a ellos ya les dará igual, porque habrán sido los primeros en caer ante los espectros.

Si no evitan la tragedia, pero sí que sea emitida (por ejemplo, usando Habitar en la unidad móvil de televisión), el ritual de apertura del Umbral fracasará y los espectros no podrán invadir la Necrópolis. Pero la matanza de Baywatch House se convertirá en toda una leyenda del ocultismo, y la casa en un lugar encantado de primer orden. Por supuesto, los Profetas Negros harán todo lo posible por asegurar la emisión.

Si se evita la matanza, pero no la emisión, el plan de los Profetas Negros fracasará igualmente. Puede que los PJs tengan problemas con la Jerarquía por su sospechosa relación con una banda de espectros y una infracción descarada del *Dictum Mortuum*, así que tendrán que sudar un poco para salir con bien de la historia.

Si los PJs impiden tanto la matanza como la emisión, habrán conseguido un éxito completo (reparte algunos PXs adicionales).

Los mortales que sobrevivan a los acontecimientos de Baywatch House pueden volverse absolutamente locos, convertirse en decididos cazafantasmas o lo que decida el Narrador.

por David Alabort

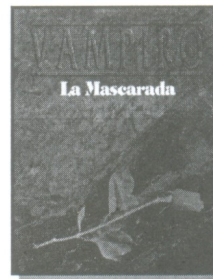
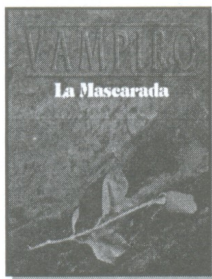


4 Sesión nocturna

Dos noches después de la llegada de los PJs a Baywatch House, los investigadores celebrarán la sesión de espiritismo televisada en directo. Kessler dirigirá unas palabras de presentación al público,

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Vampiro 3ª Edición pierde el liderazgo a manos de la nueva ampliación de *L5A*, juego que nunca pierde los primeros puestos en las ventas. Pero la lucha en los primeros puestos no pierde al tercer rival, *La Llamada de Cthulhu*, que con su guía para la actualidad, sigue pegando fuerte. *Aquelarre* y *Estirpe de Oriente* se mantienen desde Navidad.

1	La Senda del Cangrejo	L5A	14,25
2	Vampiro: La Mascarada 3ª	Básico	13,38
3	Montreal Nocturno	Vampiro:LM	12,56
4	Cthulhu Actual	Cthulhu	10,44
5	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	9,56
6	Libro del Clan: Asamita	Vampiro:LM	8,19
7	Aquelarre 2ª Edición	Básico	7,75
8	Libro del Clan: Salubri	Vampiro:EO	7,56
9	Los Angeles Nocturno	Vampiro:LM	6,56
10	Spanish Show	Fanhunter	6,38
11	Barrio Xino	Básico	6,19
12	Compendio de monstruos	Cthulhu	5,81
13	Hijos de la Noche	Vampiro:LM	5,69
14	La Guía de la Camarilla	Vampiro:LM	5,44
15	Guía de Volo: Aguas Profundas	AD&D	5,44
16	La Guía del Sabbat	Vampiro:LM	5,38
17	La Senda del Dragón	L5A	5,25
18	Ad Intra Mare	Aquelarre	5,00
19	Vampiro: Narrador + pantalla	Vampiro:LM	4,81
20	Pantalla de Aquelarre	Aquelarre	4,50
21	Libro del Clan: Ravnos	Vampiro:LM	4,50
22	Tokio Nocturno	Mundo Tiniebl	4,38
23	Las Manos del sanador	Señor Anillos	4,25
24	Herejía Cainita	Vampiro:EO	4,25
25	El libro de las Tierras Sombrias	L5A	4,19
26	Hengeyokai	Hombre Lobo	4,06
27	Libellus Sanguinis II	Vampiro:EO	2,94
28	Guía de Volo: Los valles	AD&D	2,75
29	Crónicas Giovanni III: El sol...	Vampiro:LM	2,69
30	El libro de los mundos	Mago: LA	2,63

Los más vendidos (Líneas)

Pocos cambios en las listas de las líneas más vendidas. Con *Vampiro* a la cabeza, como suele ser habitual, seguido de cerca por *Leyenda de los Cinco Anillos* y *La Llamada de Cthulhu*, la novedad más destacable es la caída de *Warhammer* en favor de *El Señor de los Anillos* (nueva inclusión) y *AD&D* que se sitúan entre los primeros.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17,19
2	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	15,56
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	14,81
4	El Señor de los Anillos	La Factoría	12,06
5	AD&D	Martínez Roche	11,88
6	Warhammer Fantasía	La Factoría	11,63
7	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	10,63
8	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	10,56
9	Mago: La Cruzada	La Factoría	9,19
10	Fanhunter	Farsa's Wagon	9,06
11	Wrath: El Olvido	La Factoría	9,00
12	Fading Suns	La Factoría	8,44
13	Mago: La Ascensión	La Factoría	8,31
14	Changeling	La Factoría	8,19
15	Kult	M+D	8,00
16	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	6,25
17	Star Wars	Joc	5,63
18	Cyberpunk	M+D	3,88
19	Mutantes G2	Ludotecnia	3,19
20	Mekton Z	M+D	2,94
21	Shadowrun	La Factoría	2,75
22	Ars Magica	Kerykion	2,75
23	Elric	Joc	1,75
24	Rolemaster	Joc	1,69
25	GURPS	La Factoría	1,63
26	Phenomena	Tridaman	1,63
27	Comandos de Guerra	Cronópolis	1,56
28	Deadlands	La Factoría	1,31
29	Mutant Chronicles	M+D	0,94
30	Ragnarok	Ludotecnia	0,69

Los más jugados (Clubes)

Tampoco ha habido muchos cambios entre los más jugados. *Vampiro* sigue siendo el primero en la lista, con ligeras alternancias en los siguientes puestos, que no suponen cambios significativos. A destacar la entrada de *7ª Mar*, que comienza a ser jugado en los clubes y que entra en un más que respectable decimoquinto puesto.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	14,04
2	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12,50
3	AD&D	Martínez R.	11,92
4	La Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	10,83
5	El Señor de los Anillos	La Factoría	10,25
6	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	9,63
7	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	9,13
8	Mago: La Ascensión	La Factoría	8,75
9	Aquelarre	Pandora	7,63
10	Warhammer Fantasía	La Factoría	7,58
11	Ars Magica	Kerykion	6,46
12	Fading Suns	La Factoría	6,33
13	Cyberpunk	M+D	6,00
14	Rolemaster	Joc	5,88
15	7ª Mar	La Factoría	4,92
16	Mago: La Cruzada	La Factoría	4,71
17	Fanhunter	Farsa's W	4,42
18	Kult	M+D	4,21
19	Star Wars	Joc	4,04
20	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	4,00
21	Barrio Xino	La Factoría	3,50
22	Changeling: El Ensueño	La Factoría	3,38
23	Wrath: El Olvido	La Factoría	3,08
24	Exo	Ed. Sombra	3,00
25	Shadowrun	La Factoría	2,79
26	Pendragon	Joc	2,75
27	In Nomine Satanis	Joc	2,58
28	Piratas	Ludotecnia	2,46
29	Mutantes G2	Ludotecnia	2,29
30	RuneQuest	Joc	2,21

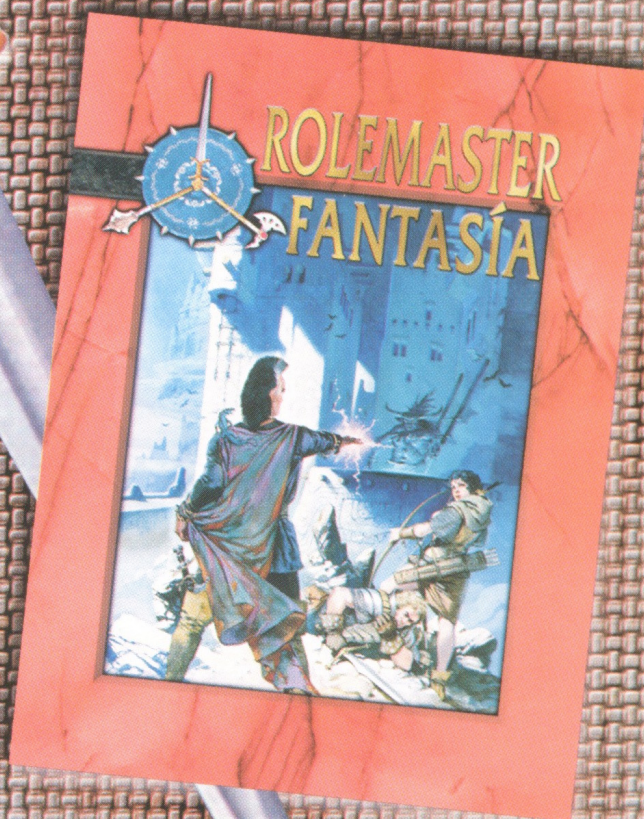
Tiendas colaboradoras: A Coruña: Arte 9, Tanxencias. Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Rolegame, Universal. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Córdoba: Ala Delta. Ferrol: Arte 9. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), El Corte Inglés. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Oviedo: Arte 9. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetarikio. Sevilla: Arte 9, Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Arte 9, Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 38.

Clubes: Al Amarja, Arkham, CRUP Cartagena, Dado de hierro, Dragom, Dragón Negro, El batallador, Exploradores del averno, Innuat, Irmandinh@s, La Forja, La garra del dragón, Las 7 plagas, Ludere Aude, Mitagos, Mort, Mundos exteriores, Necronomicón, Némesis, Plata Mithril, Sir W. Wandsworth, Templo de Hécate, Tiempo de dragones, White Smurff, Yesod.

ROLEMASTER

**PARA JUGADORES MUY,
MUY EXIGENTES**

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



Ya a la venta

256 páginas

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



Solaris fantasía

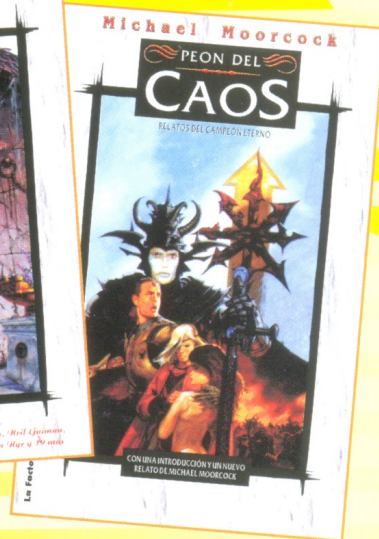


Las mejores antologías
de horror basadas en los
mitos de Cthulhu creados
por **H.P. Lovecraft**

Con muchos relatos inéditos de los
mejores maestros del género como:
Zelazny, Ellison, Silverberg, Brunner,
Newman, Sterling, Wolfe, Blaylock y un
largo etcétera más.

El multiverso de **Michael Moorcock**

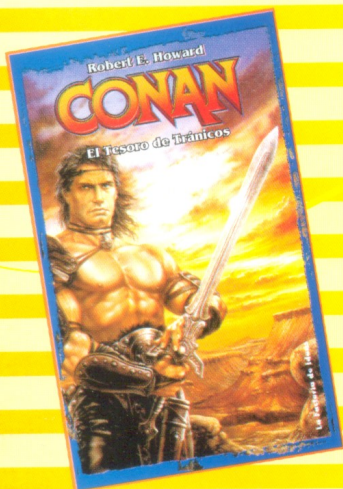
Homenajeado por los autores
más reputados del género como:
Gaiman, Shirley, Collins, Gygax,
Vardeman, Lovegrove, y un largo
etcétera más.



Las mejores novelas
del mito creado por

Robert E. Howard

Novelas inéditas de Leonard
Carpenter, John Maddox Roberts,
L. Sprague de Camp, Sean A. Moore,
John Hocking, Roland Green, Steve
Perry, Robert Jordan, etc.



De los mismos creadores de La Leyenda de los 5 Anillos



7º Mar

Con un sistema de juego magnífico y una base similar a su anterior juego, John Wick ha sabido retratar con precisión y soltura una época que va mucho más allá de las historias de piratas, corsarios, bucaneros o filibusteros.

7º Mar es a la Europa del siglo XVII lo que La Leyenda de los 5 Anillos es al Japón feudal. Intrigas, luchas de poder, guerras entre naciones imaginarias que tienen sospechosos parecidos con países de sobra conocidos...

Juego del año en Estados Unidos en 1999



Alderac Entertainment Group



La Factoría de Ideas y Atlas Games

Ars Magica



La Factoría • Desde el 15 • 250 plus



Cuarta Edición

Vuelve el clásico con una nueva versión corregida y actualizada

ATLAS
GAMES

**“Posiblemente el mejor
juego de rol de la historia”**

