

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

▼
Módulos

MAGO

**DUNGEONS
& DRAGONS**

Ars Magica

▼
Presentaciones

SHADOWRUN

Novelas de Clan
**La Legenda
de los
Cinco Anillos**

**Name
Keeper**

**HEAVY
GEAR**

**CAZADOR
LA VENGANZA**

**HOMBRE Lobo
Edad Oscura**

especializadas



La guía de terror y conspiraciones modernas para La Llamada de Cthulhu

DELTA GREEN

ahora en dos volúmenes



si te gusta La Llamada de Cthulhu
no te lo puedes perder



La Llamada de
CTHULHU



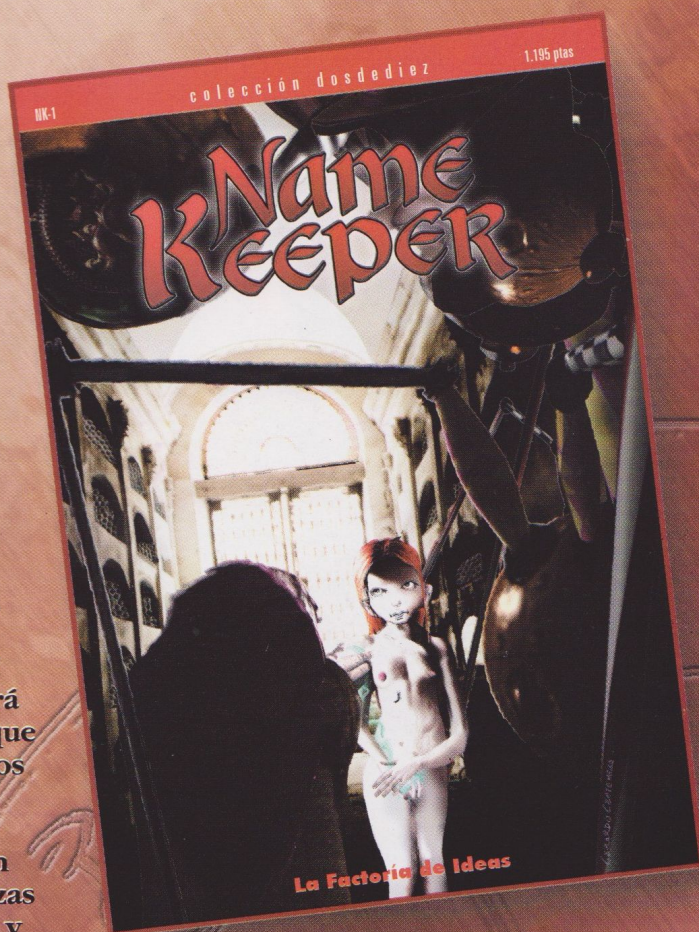
Name Keeper

Tenemos una mitología descabellada donde los dioses murieron combatiendo con los demonios, y dejaron la magia a los humanos para que éstos pudieran sobrevivir... Si es eso lo que prefieres creer...

Tenemos también el hecho de que el mundo es plano. Pero en esta ocasión, no hay elefantes ni tortugas ni cabritillos que lo sujeten. Esto quiere decir que el mundo está cayendo por el infinito cósmico. A toda hostia, además. Y el día del fin del mundo.... pero no... eso es demasiado absurdo...

Por otro lado tenemos el infierno, lleno de demonios, que existe geográficamente. ¡Está en el mapa! Y una vez muera tu personaje aparecerá allí (te lo prometo) por muy bueno que haya sido. De modo que no hay chicos buenos en este juego.

Bueno, entonces, ¿Qué tenemos en este juego?... Bueno, un par de cervezas sobre la mesa, unos cuantos colegas, y una tarde para hacernos unas risas.



Sumérgete en la más divertida de las perdiciones



ARTE.9

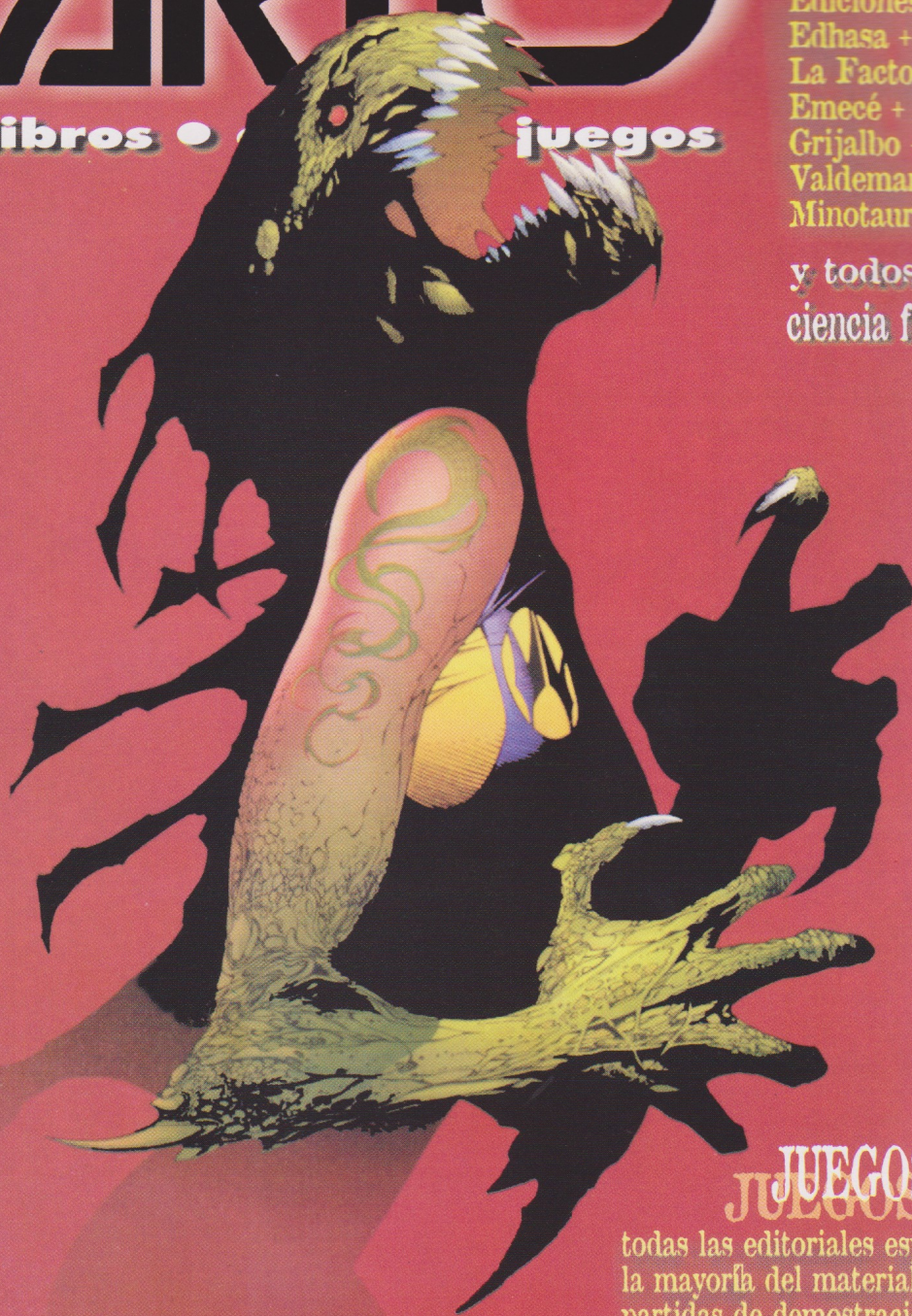
libros •

juegos

LIBROS
LIBROS

Ediciones B + M.Roca
Edhasa + Gigamesh +
La Factoría + Acervo
Emecé + Edaf
Grijalbo + Timun Mas
Valdemar + DeBolsillo +
Minotauro

y todos en stock
ciencia ficción + fantasía



JUEGOS DE ROL
JUEGOS DE ROL

todas las editoriales españolas en stock
la mayoría del material de importación
partidas de demostración + accesorios
camisetas + dados + encargos + reservas
juegos de tablero + wargames + figuras

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



Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores Ana Álvarez

Manuel Mata Luis de Pablos

Juan Ortiz Marcos Enviso

Eliseo Pérez Pablo Floriano

Víctor Puig Andrés González

Íñigo Robles-Eisner Daniel Leguina

Josep M^a Rosich Iñaki Lillo

Santos Soto Francisco López

Gerardo Vega Juan Marón

Juan Antonio Ángel Martínez

Zamora Murillo

Roberto Más

Portada Lawrence Snelly
© White Wolf
Mage: The Ascension

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo
Daniel Sánchez

Distribución Distrimagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda de Rey, 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 Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid). CP 28500. Teléfono 91 8704585
Internet: www.distrimagen.es
E-mail: factoria@distrimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Juegos de Tablero	14
Reseñas	17
Presentación Shadowrun	22
Presentación Novelas L5A	25
Presentación Namekeeper	26
Presentación Heavy Gear	28
Presentación Cazador	30
Presentación HL: Edad Oscura	32
Módulo D & D	33
Módulo Mago	37
Módulo Ars Magica	40
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: TCG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 17

Febrero de 2001

EdiRol

Hace unos meses os comentamos que queríamos introducir cambios en la revista (algunos de ellos ya han tenido lugar), y a partir del nº 18 los podréis comprobar.

Quizá el más solicitado por los aficionados en diversos foros electrónicos haya sido el del aumento de la extensión de los módulos, que será duplicada. De este modo, las historias podrán desarrollarse con mayor profundidad, quitando aún más trabajo a los directores de juego. Por otra parte, introduciremos más ayudas de juego breves, que pueden consistir en ideas para historias, descripción de lugares, organizaciones, conjuros, equipo, nuevas reglas y cualquier otro artículo que no pueda considerarse un módulo.

Y hay otro apartado que va a recibir una importante ampliación: las reseñas. Habréis podido comprobar que, a pesar de haber aumentado hace bien poco en una página el espacio dedicado a las mismas, casi no nos quedaba sitio para reseñar material de importación. Por eso vamos a reforzar la sección con dos páginas más (doce reseñas), con lo que esperamos poder ofrecer os noticias del material más nuevo, tanto de aquí como de fuera de nuestras fronteras.

Para terminar, vamos a abrir un concurso (le seguirán otros) de diseño de personajes: si tienes un PJ o PNJ lo bastante original o interesante como para ser publicado (la extensión será de 600 palabras), recibirás un premio en forma de material de rol.

Aprovechamos para invitaros a participar tanto en este concurso como en cualquier otra sección de la revista, mandando vuestras aportaciones a nuestras direcciones físicas o electrónicas.

Esperando que todos estos cambios sean de vuestro agrado, nos despedimos hasta el próximo número.

Ilustración del jdr Vampiro
© 2001, White Wolf



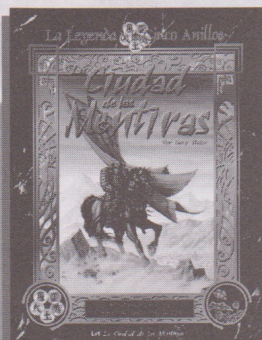
NOVEDADES

la factoría

diciembre - enero



LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

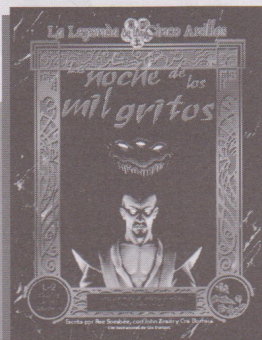


Ciudad de las Mentiras

PSC ptas • 296 páginas • LF552
Promo: Marcapáginas

Una caja con varios libros y mapas que te introducirán en una ciudad plagada de aventuras y emociones. No te pierdas lo que seguramente es la mayor ambientación que existe en la línea de Leyenda de los Cinco Anillos.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Noche de los 1000 gritos

1.695 ptas • 48 páginas • LF553
Promo: Marcapáginas

Las calles de Ryoko Owari están llenas de jueguistas disfrazados de fantasmas y zombis. El Festival Bon es una noche de celebración y reflexión, pero este año el peligro resuena en la Ciudad de las Mentiras con un eco de mil gritos.

WARHAMMER FANTASÍA

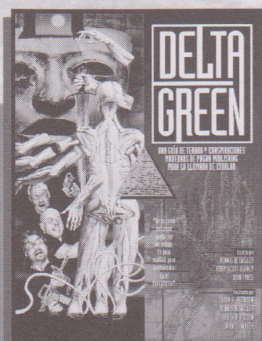


Warhammer: Apócrifo 2

PSC ptas • 144 páginas • LF111
Promo: Marcapáginas

Una recopilación de reglas y ayudas escritas por los más afamados creadores de aventuras del mundo de Warhammer. Tendrás todo lo que te faltaba en Apócrifo 1 y que seguro que necesitabas. Contiene trepidantes aventuras.

LA LLAMADA DE CTULHU

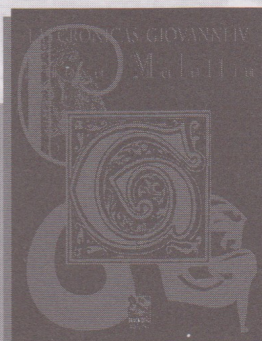


Delta Green

3.295 ptas • 186 págs • LF481
Promo: Marcapáginas

Delta Green es una organización creada para estudiar los fenómenos ocultos e inexplicables que nos rodean. Trabaja al margen de la ley y del control gubernamental y sus agentes llevan años recopilando información.

VAMPIRO: LA MASCARADA

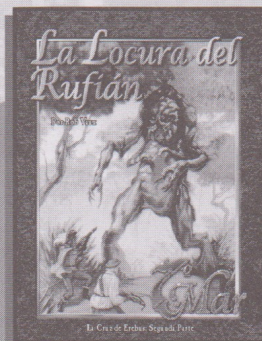


Nuova Malatia

2.995 ptas • 144 págs • LF1107
Promo: Marcapáginas

La saga continúa. La cuarta entrega de lo que se predijo como la historia del clan Giovanni que transcurre paralela a la de la propia Camarilla y su eterna rival, el Sabbat. Si aún vives para contarle deberías jugar esta aventura.

7º MAR



La locura del rufián

PSC ptas • 64 págs • LF7M101
Promo: Marcapáginas

En el corazón de los mares occidentales se encuentra una isla distinta a todas las demás. Allí los ricos hastiados cazan los monstruos más terribles que el mundo haya visto. Pero alguien conoce el verdadero secreto de la isla.

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.

Pico Majadahón, 24. Pol. Ind. El Alquitran, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribmagen.es dm@distribmagen.es
Cabrillero, 85 08029 Barcelona, Spain. Tel (34) 405 33 65 Tel/Fax: (34) 322 85 91 dmbrn@distribmagen.es

noticias

d e l m u n d o

Novedades, novedades, muchas novedades. Aquí dentro, muy buenas: más compañías, más juegos, más variedad, más diversión, más gente feliz. Allí fuera, muy malas: más problemas, más líneas canceladas, más despidos, más incertidumbre. Si quieres enterarte de todo, no te pierdas ésta tu sección de noticias.

Nacional

La Factoría

Tras la descarga navideña de nuevo material, y por si no te bastaba con todas las líneas publicadas, se anuncia una nueva:

Elric, el juego de rol basado en el rico universo de Michael Moorcock, verá la luz (en versión legible, claro, que la de Joc...) a principios de año, y ya hay nuevas licencias en la recámara de las que os hablaremos en su momento. Aún más: en noviembre ha salido en EE.UU. la edición revisada de *Hombre*

Lobo: El Apocalipsis, que

ya está traducándose para que esté cuanto antes en las estanterías. Se prevé su aparición en castellano para marzo de 2001, aunque de todo esto os informaremos más ampliamente a su debido tiempo. De momento, pasemos a las novedades inmediatas:

Los vampirófilos, como siempre, están de enhorabuena. Además de la reciente publicación del nuevo *Libro del clan Brujah*, que inicia la tanda de los "clanbooks" revisados y remozados, aparecerán *El tiempo de la sangre débil* (enero de 2001), un libro destinado a cambiar para siempre el Mundo de Tinieblas (con el inicio de la Gehena y el surgimiento de los heraldos de sangre diluida), *Los mil infiernos* (febrero), un suplemento para *Estirpe de Oriente* en el que se describen los reinos Yomi más horribles (y divertidos, claro), *Berlín nocturno* (febre-

ro), la descripción de una ciudad dividida por la existencia de dos príncipes (y, por si fuera poco, con la aparición de... sí, de Caín), y el *Libro del clan Gangrel* (febrero de 2001), que pone al día a un clan que ha abandonado la Camarilla, y que por tanto se encuentra en una posición sumamente delicada.

Y *Vampiro: Edad Oscura* tampoco descansa. La pantalla va a ser reeditada, esta vez con la aventura *Fuentes de brillante carmesí* (enero de 2001), el complemento perfecto para *Jerusalén nocturno*. Por su parte, *El caballero de cenizas* (febrero de 2001) nos describe numerosas órdenes de caballería, tanto mortales como vampíricas, con toda clase de detalles para incorporarlas a una crónica realmente heroica.

Para *Hombre Lobo*, y a la espera de la comentada edición revisada, hay un anuncio: *Razas cambiantes: Nuwisha* (febrero de 2001), que nos muestra a los hombres coyote, defensores de las tradiciones indias con un peligroso sentido del humor.

Mago y su suplemento histórico, *La Cruzada*, tienen más material en las imprentas (y para mediados de año aparecerá la enorme *Guía de la Tec-*

noocracia): *El libro de la locura (La Ascensión*, enero de 2001) es un suplemento imprescindible si quieres conocer a los verdaderos pesos pesados de la Umbrá; después de este libro, tu crónica no volverá a ser la misma. Para la edición revisada anuncian la *Pantalla del Narrador* (febrero), acompañada por un libro de lo más útil que nos describe algunas de las Artes perdidas de la magia: los Ahl-i-batin, los templarios, etc. Si prefieres la magia renacentista más siniestra, *Infernalismo: La senda de los gritos* (enero de 2001) te enseñará casi todo lo necesario para incluir a los degenerados satanistas en tus partidas.

Los fantasmas también pueden brindar... o no. Pues la *Guía de la Tempestad: Mar de Sombras* (febrero de 2001) es un compendio de los espantos y horrores contenidos en el caos del Olvido. Para los espíritus más bizarros.

Y *Changeling* no se queda atrás. *La suerte del plebeyo* (febrero de 2001) siembra las semillas de la revolución en el universo de las hadas. ¿Vamos a seguir aguantando, en el siglo XXI, que los nobles nos digan lo que tenemos que hacer? ¡No! Además, *La isla de los poderosos* (marzo) nos describe lo que para muchos debió ser el escenario básico de *Changeling*: las islas británicas, con toda su magia y esplendor feérico.

¿Puedes resistirte?

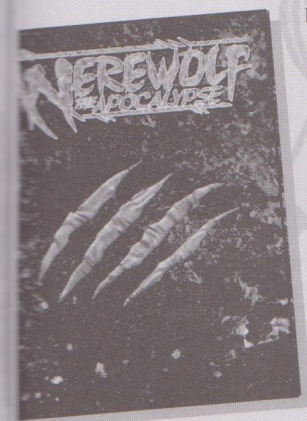
Y el recién llegado, *Cazador* (presentado en este mismo número), no se iba a quedar sin su ración: la *Guía de supervivencia* (febrero de 2001) es todo un repaso a la actividad de los cazadores en el mundo. ¿Creías estar solo? Hay muchos desgraciados ahí fuera que comparten tu gris destino.

Por su parte, *Mundo de Tinieblas* nos presenta *El circo de medianoche* (febrero de 2001), un siniestro suplemento cruzado que nos describe un espectáculo en el

que un paso en falso puede ser el último. Avisados quedáis.

Terminamos con la línea en vivo, que presenta dos novedades: *La guía del príncipe* (enero de 2001) es un conjunto de escritos sobre la dirección de una ciudad... ya sea desde el trono o desde las sombras. Imprescindible para cualquier jugador de *Vampiro* con ambiciones. *La larga noche* (febrero de 2001), por su parte, nos presenta las reglas para jugar a *Vampiro* en vivo... ¡en la Edad Media! Descubre cómo es una corte medieval celebrada a la luz de los cirios... y con un banquete "especial".

Y no solo de *M&T* vive el aficionado. Para 7^º Mar, mejor juego del año pasado en GenCon, veremos nada menos que tres suplementos: *La locura del rufián* (enero de 2001) es la segunda parte de la campaña *La cruz de Erebus*, y lleva a los héroes a una isla tropical que no es precisamente de recreo. *Montaigne* (febrero) nos transporta a la nación más poderosa de Théah, la que marca el ritmo del continente en muchos aspectos. Descubrirás



Píldoras de aquí

● Ya está en la calle *Mortal Coils*, de mano de HT Editores, un excelente suplemento de aventuras de Pagan Publishing para *La llamada de Cthulhu*. Consulta en tu tienda habitual.

● Al calor de la nueva edición de *Ars Magica*, la Orden de Hermes, un grupo de aficionados de todo el país, ha cobrado nuevos bríos. Si quieres saber más sobre ellos, conocer sus actividades y las ventajas de ser socio, escribe a cualquiera de estas direcciones: autocrata@hotmail.com u Orden de Hermes. Inmicio c/. Montes del Sueve, 28. 33012, Oviedo (Asturias).

● Y algo similar quiere hacer Ediciones Sombra: si quieres formar un *Exogrupo* registrado y conocer las ventajas que ello conlleva, escríbelos a edsombra@edsombra.com o al Apartado de Correos 108, 46940 Manises (Valencia).

● Se ha empezado a rodar una película sobre los extraños acontecimientos de la Semana Santa sevillana de 2000. ¿Cuántas tonterías nuevas tendremos que ver sobre los juegos de rol? Qué paciencia, llúvatar, qué paciencia...

● Si vais a estar por Galicia los días 26-30 de marzo de 2001, podréis participar en las III Jornadas Universitarias de Rol (XUR), que tendrán lugar en la Facultad de Ciencias de Vigo. Podéis ampliar información escribiendo a xan@uvigo.es

● Hastur está buscando colaboradores para su revista *El Norte* (que os comentaremos en cuanto caiga en nuestras manos). No dejéis de escribirles si queréis colaborar.

● Volvemos a recordar que, si queréis anunciar vuestras jornadas o encuentros en estas páginas, debéis comunicárnoslo con la máxima antelación posible.

de allá

● Eden Studios también se lanza a la publicación de un bestiario para D20, *Liber Bestiarius*. Parece que la gallina no deja de poner huevos...

● Nueva fecha de aparición para *Hero System 5th Edition*: febrero de 2001. Dicen que esta vez es de verdad.

● Uri Geller ha denunciado a la empresa Nintendo por un supuesto plagio de sus "poderes" en varios *Pokémon*. La realidad, desde luego, supera a la ficción.

● Gold Rush Games edita para su juego manga *Usagi Yojimbo* el libro *Monsters!*, con 25 nuevos bichos para un título que gusta mucho.

secretos que te dejarán helado. Para terminar, *La flecha del cielo* (marzo) cierra en Vodacce *La cruz de Erebus*, con un final del nivel que cabría esperar. Y es que el acero no puede solucionarlo todo...

Para su línea hermana, *Leyenda de los 5 anillos*, y al calor de las novelas de reciente aparición, también hay novedades: la *Guía del mercader de RoKugan* (enero de 2001) es un libro que cambia para siempre la forma de ver el Imperio Esmeralda... y hasTa aquí podemos leer. Imprescindible. *La senda del León* (febrero) prosigue la publicación de los clanes presentando a los defensores del Emperador Hantei, mientras que *El código del bushido* (marzo) es una breve aventura que enseñará por la vía dura a los samurai lo estricto del camino que han tomado.

¿Y para *La llamada de Cthulhu*? Los *Primigenios* (febrero de 2001) es una extensa guía con aventuras en las que estos simpáticos muchachos son los protagonistas principales (para variar). ¿Despertará realmente Cthulhu? *Secretos* (marzo), por su parte, es una aventura actual en la que los investigadores deberán descubrir qué fue enterrado aquel día en Vermont...

Los numerosos aficionados de *Warhammer Fantasia* también tienen su ración: *El imperio en llamas* (febrero de 2001) sumirá -aún más- al mundo en el caos y en el conflicto.

Y nos vamos al futuro muy, muy cercano. El flamante *Shadowrun 3ª Ed.* se estrena con la *Pantalla* (febrero de 2001), que incluye una aventura introductoria para entrar en faena. Pero si te gusta más el *Cyberpunk*, no temas: *Neotribus* (marzo) es un excelente suplemento para aquellos que se lían la manta a la cabeza y se echan al monte.

Para *Fading Suns* tenemos una guía imprescindible, *Sacerdotes del Sol Celestial* (febrero de 2001), en la que descubriremos una Iglesia mucho más rica, compleja e interesante de lo que habíamos imaginado.

Y *Rolemaster Fantasia*, a pesar de las malas nuevas del cierre de ICE (ver noticias internacionales), sigue su camino. Cuando se agote el material existente de RMF se empezará con el de RMSS, convenientemente adaptado a la última edición, por lo que quedan libros para satisfacer al más exigente. Para empezar, el *Manual de Personajes* (febrero de 2001) presenta toda suerte de razas, profesiones, habilidades, méritos, defectos y opciones de adiestramiento, de modo que la variedad está más que asegurada.

Y *Ars Magica* no podía ser menos, y se descuelga con el excelente *Grimorio del mago* (febrero de 2001), una guía vital para comprender el funcionamiento y estructura de la Orden de Hermes, presentando abundantísima información útil, como la magia feérica.

¿Quién da más?

Caja de Pandora

Esta editorial está preparando un nuevo básico para verano, pero no podemos dar más información hasta que se concreten los detalles. Hasta entonces, ¿qué tal un repaso a sus líneas en marcha?

Aquelarre 2ª Ed. va a conocer una nueva encarnación (enero de 2001) en la que se separa *Villa y corte*, que será un nuevo básico a finales de año, y que incluirá un CD con nuevo material y una guía de aprendizaje para jugar al rol. *Ultreya* (enero) es una nueva entrega de *Mitos y Leyendas*, está ambientada en el Camino de Santiago e incluye numerosas aventuras. También anuncian una nueva "línea Aquelarre" en formato A4. El primer título será *Vera Lucis*.

Y para el recién editado *Superhéroe Inc.* también hay novedades, no creáis. En enero veremos la pantalla, acompañada del suplemento de rigor, y veremos la primera parte de un cómic que incluirá un módulo narrativo, y que se publicará (son 3 entregas) con periodicidad mensual.

Por último, también veremos nuevos números de la revista *Líder*.

Devir

Devir se ha hecho finalmente con los derechos de D&D3, y el único anuncio oficial que se tiene es que el juego aparecerá en castellano en las mismas fechas en que se estrene la película correspondiente en nuestro país. ¿Y cuándo es eso? Cuando nos enteremos o mantendremos

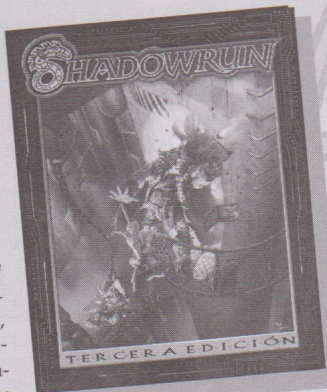
informados. Sabemos que el libro del jugador ya está traducido y que en el del *Dungeon Master* se está trabajando a marchas forzadas.

Edge Entertainment

No contentos con *Heavy Gear* (presentado en este mismo número) y *Unknown Armies*, Edge anuncia la preparación del lisérgico *Over the Edge* y de la serie de minijuegos *New Style* de Hogshead, empezando con *Violenciy Puppetland+PowerKill*. Les seguirá de cerca *Barón de Munchausen*. Por si fuera poco, se suben al carro D20 y publican en breve dos aventuras de *Atlas Games*, *Tres días para matar* y *Ladrones en el bosque*, ambas para niveles bajos.

Respecto a los dos juegos que ya tienen fuera, para *Heavy Gear* anuncian *Vida en Terra Nova*, una guía sobre el mundo de juego con toda la información que echaste en falta en el básico, y *El gambito de Paxton*, una aventura ideal para iniciarse en el mundo de este juego futurista.

Para *Unknown Armies* también tenemos aventuras: *Instantáneas*, un libro que



incluye cinco historias breves; y suplementos: *Balas, pasta y abogados*, con todo lo que quisiste saber sobre la Nueva Inquisición y nunca debiste preguntar.

Farsa's Wagon

Ya ha aparecido *Fanhunter Frak Trivial*, el juego de preguntas que os anunciamos en anteriores números de la revista, y que os comentaremos en el próximo (os avanzamos que tiene más de 3.000 preguntas, a cada cual más *freak* que la anterior).

Hastur

Esta joven editorial nacional se ha reconvertido en S.L. tras una crisis interna, y anuncia numerosas ampliaciones de ERT para los próximos meses: *Ciudad Imperial*, *Atlas de criaturas y Caballerías imperiales*. Y no faltan suplementos de escenario (*Espadas de arena*) e incluso novelas (una trilogía llamada *Las crónicas de la magia*). Por si esto fuera poco, preparan para febrero de 2001 la aparición del primer número de su revista *El Norte*. Les deseamos toda la suerte en esta nueva (y apretada) etapa.

Sombra

Por su parte, Sombra saluda los primeros meses del nuevo milenio con algunas novedades. Los *Exodados* son 3 dados especiales, uno de ellos diferente, para jugar, por supuesto, a *Exo*. Para el mismo nos vuelven a anunciar TCM: *Tiempo de Misión Cero*, que ha sufrido un retraso, y que trata a los grupos *Exo* de la República Federal de Planetas. Incluye equipo, nuevas naves, reglas de creación de las mismas y tres campañas ambientadas en esta facción del universo.

Además, CEP: *Combate en el Espacio Profundo* es otro suplemento para *Exo*, una simplificación de las reglas tácticas del libro básico que incluirá fichas y tableros para ayudar al DJ a dirigir esta faceta del juego. Para redondear la faena, anuncian también el nº 8 de la revista *Sire*.

Ucronía

Y esto está que se sale: *Anno Domini* es el primer juego de la nueva editorial Ucronía. ¿Y cómo es? Ellos lo llaman *medieval de fantasía religiosa*, y en él se puede interpretar a ángeles, demonios y hombres. Además, planean sacar 1-2 suplementos anuales, según las ventas. El libro tiene 360 páginas, en formato intermedio entre el A4 normal y el tamaño de esta revista.

Internacional

Y, para variar, las convulsiones no paran, y la crisis afecta tanto a las empresas grandes como a las pequeñas. Y la quiebra de ICE, a pesar de ser traumática para muchos, no tiene ni de lejos las repercusiones de los problemas en *WotC*, que dejan en el aire cosas muy importantes, como las numerosas e importantísimas jornadas organizadas por la todopoderosa Andon (GenCon, entre otras). Las consecuencias son imprevisibles. Permanezcan a la escucha.

Alderac

Los recientes y graves problemas de Wizards of the Coast, de los que os informamos en este mismo número, han llevado a la empresa a poner a la venta, para asegurar su supervivencia, la marca de cartas *Legends of the five rings* (ya hay varios interesados). Aún está por ver si esto llega a afectar al jdr, cuya segunda edición (en el formato de libro del jugador y libro del DJ) acaba de aparecer en EE.UU.

No debería ser así, pues la propiedad del mismo es de AEG, no de *WotC* (el lío de empresas es bastante grande, producto de la cadena de fusiones de los últimos meses). No os perdáis los próximos números de vuestra revista favorita, en la que os comunicaremos cualquier cambio (¿tendrá que ver con el rumor de que el nuevo *Oriental adventures* de *D&D* estará ambientado en Rokugan?).

Atlas

Atlas sigue su camino, a la chita callando, con un ritmo bajo pero constante. Como ya os hemos contado, esta empresa se ha lanzado a la publicación de aventuras D20, y como ejemplo tenemos *In the belly of the beast* (enero de 2001), para su mundo *Penumbra*. Pero si lo que os gusta es *Ars Magica 4*, *The Medieval Bestiary* (enero de 2001) es una guía de criaturas míticas en una Europa mucho más fantástica que la real.

Chaosium

Chaosium también aprovecha el tirón D20 y anuncia para el primer trimestre de 2001 *Dragon lords of Melniboné*, un suplemento que describirá, para el nuevo sistema de *D&D*, los Reinos Jóvenes de Michael Moorcock.



List@s de correo

El auge experimentado por D20 ha llevado a la creación de una lista dedicada al sistema. ¿Que quieres apuntarte? Pues pásate por Egroups y busca D20-es.

Y auge también es el de *Ars Magica*; y como muestra, un botón: *sodalis@egroups.com* es una lista en la que podrás comentar cualquier tema sobre este juego.

Y otro juego que ha experimentado un gran crecimiento: *Aquelarre*. Visita la página de la Cofradía Anate-ma (www.dragonmania.com/aquelarre) si quieres apuntarte a su lista de correo.

Navegando

Para empezar, Millenium ha anunciado el lanzamiento en castellano del conocido portal *rpg.net*, un enorme recurso de búsqueda de direcciones de la industria, reseñas de juego, anuncios, etc. Os mantendremos informados al respecto.

Y no dejéis de visitar <http://come.to/mitagos>, pues ya ha aparecido un nuevo número de uno de nuestros f@nzines favoritos: Drakkos.

¿Que quieres participar en un juego en línea multijugador (200+) hecho en España? Consulta la página <http://go.to/MonstersWar> y apúntate. Ya hay dos partidas en marcha.

Si te ha gustado *Delta Green*, no puedes perderte esta página: <http://members.es.tripod.de/dweller/>

Y, aprovechando la aparición de la nueva y esperada edición de *Shadowrun*, no podíamos dejar de recordar una de las mejores páginas en castellano dedicadas al juego: Las sombras de Seattle (www.dragonmania.com/shadowrun).

Y una excelente noticia de una de las páginas más trabajadas de este país: en PsychoCorp han abierto el "Estudio Lovecraft". Si quieres conocerlo, apunta: www.psychocorp.com/cthu/hu/index.html

Y no podemos marcharnos sin presentar material de *Vampiro*: en <http://come.to/viladerol> encontraréis todo tipo de información, incluyendo *Barcelona by Night*.

Hasta nueva orden, y otra vez debido a los problemas que atraviesa WotC (la globalización ha llegado al rol: se resfría el pez gordo y todos estornudan), la edición D20 que esta empresa iba a hacer de *Call of Cthulhu* queda suspendida. Habrá que esperar un poco para ver a un arqueólogo de nivel 6.

Lo que vemos es, conmemorando los 20 años de *La llamada de Cthulhu*, una edición en tapa de cuero y aspecto antiguo, al estilo de las *limited* de White Wolf. El precio lo reserva para los aficionados acérrimos del juego.

FASA

A la espera de noticias sobre la ansiada 4ª edición de *Battletech* (de la que recibiréis información en cuanto tengamos noticias, pues La Factoría ya tiene adquiridos los derechos de su publicación), los aficionados pueden disfrutar de una nueva aventura para *Shadowrun* 3 (de reciente publicación en castellano): *The year of the comet* (enero de

2001), un módulo apocalíptico que satisfará a los más exigentes.

ICE

Como ya os informamos en anteriores números de esta revista, ICE había perdido los derechos para publicar material de la Tierra Media, y parece que esta veterana editorial no ha sido capaz de soportar el golpe, presentando una declaración de bancarrota. Por tanto, hasta nueva orden nos hemos quedado sin *Bladelands*, sin *Señor de los anillos* y sin *Rolemaster* (ver noticias nacionales, al respecto).

D.E.P.

Issaries Inc.

Issaries Inc., la nueva empresa de Greg Stafford, ha publicado casi un libro al mes desde que lanzara *Hero Wars*, el juego que ha devuelto el mundo de Glorantha a las estanterías (esta vez sin *Runequest*). Sus planes futuros se concentran en esta línea, e incluyen los libros *Feed Uz!* (una guía sobre los exóticos trolls de Genertela), *Kethaela freed!* (un suplemento regional con la continuación de la guerra de Sartar contra el

Imperio Lunar) y *The Godswar* (una "guía de inicio" del mundo espiritual, con algunos de sus más poderosos moradores).

Steve Jackson

Ya hemos comentado alguna vez que Steve Jackson es una de las pocas empresas que mantiene su ritmo desde

hace

muchos años, y nos lo sigue demostrando con las siguientes novedades:

Modular cutter (*GURPS Traveller*, enero de 2001) presenta numerosos módulos que pueden usarse para construir o modificar "a la carta" toda clase de naves espaciales. Por su parte, *GURPS: Low-tech* (febrero) y *GURPS: High-tech* (enero) describen material, tecnología y armas de los niveles 0-3 y 4-7, respectivamente. Para todos, vamos. Si te gustan los artículos de *Pyramid*, *GURPS: Pyramid I* (febrero) recopila los más interesantes aparecidos hasta la fecha.

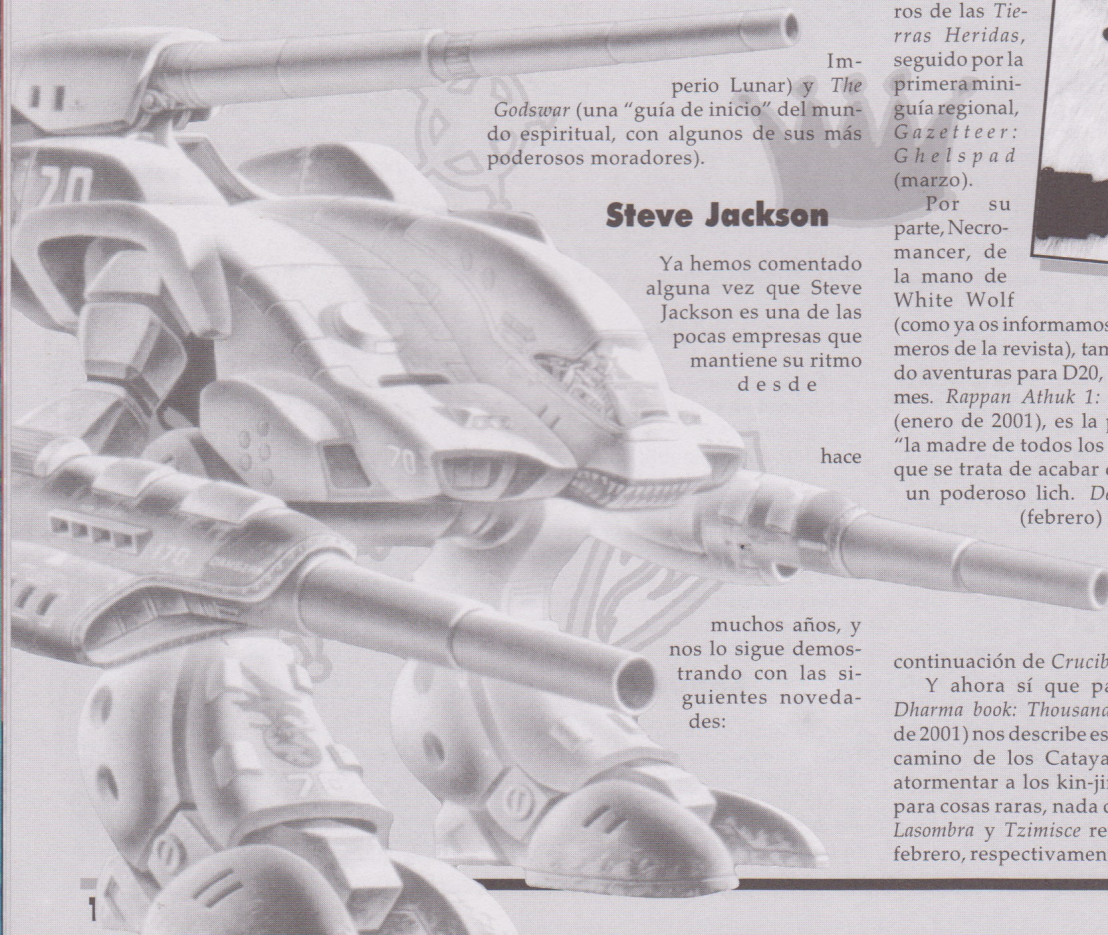
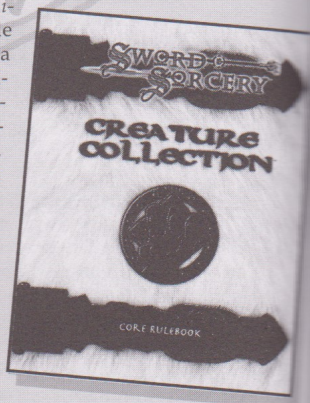
White Wolf

White Wolf, a la espera del lanzamiento de su nuevo juego, *Exalted* (ver el cuadro adjunto), sigue frenando el vertiginoso ritmo de lanzamientos al que nos tenía acostumbrados en el pasado ¿Volverán a dar con la fórmula del éxito?

Y no empezamos con el Mundo de Tinieblas, sino, como no podía ser de otro modo, con la exitosa línea *Scarred Lands* para D20, de *Sword & Sorcery* Studios (que en breve comenzará a publicarse en castellano de mano de La Factoría de Ideas). Después de *Creature collection*, anuncian *Relics & Rituals* (enero de 2001), la guía de objetos mágicos y conjuros de las *Tierras Heridas*, seguido por la primera mini-guía regional, *Gazetteer: Ghelspad* (marzo).

Por su parte, *Necromancer*, de la mano de White Wolf (como ya os informamos en anteriores números de la revista), también está lanzando aventuras para D20, al ritmo de una al mes. *Rappan Athuk 1: The Upper Levels* (enero de 2001), es la primera parte de "la madre de todos los dungeons", en el que se trata de acabar con el reinado de un poderoso lich. *Demons and Devils* (febrero) es una breve colección de aventuras cortas (1-2 sesiones), y *Tomb of Abys-thor* (marzo) es la continuación de *Crucible of Freya*.

Y ahora sí que pasamos al MdT. *Dharma book: Thousand whispers* (enero de 2001) nos describe este esquizofrénico camino de los Catayanos, para mejor atormentar a los kin-jin occidentales. Y para cosas raras, nada como los *Clanbook Lasombra* y *Tzimisce* revisados (enero y febrero, respectivamente). ¿Cómo afron-



tan estos clanes, uno con el peso del Sabbat sobre sus espaldas, el otro caído en desgracia, la llegada de la Gehena? ¿Y cómo lo hizo el segundo en la Edad Media? *Libellus Sanguinis 4* (Vampiro: Edad Oscura, febrero) nos lo muestra, además de darle un repaso a los Capadocios y los Malkavian. Para que no se diga. Y en el apartado de rol en vivo tenemos *Vampire: Storyteller's Guide* (enero), una compendio de consejos para crear partidas emocionantes y originales.

Y los aficionados a *Hombre lobo: El Apocalipsis* no se iban a conformar con la flamante edición revisada del juego, de inmediata aparición en castellano: *Storyteller screen* (enero de 2001), aparte de la consabida pantalla, incluye un libro centrado en facilitar la labor del sufrido Narrador.

Y por fin se ve satisfecha una de las más viejas demandas de los aficionados al Mundo de Tinieblas: la aparición del juego en vivo de *Mago: La Ascensión* (que no se había publicado por la imposibilidad de dar con un sistema que permitiera encajar la infinita versatilidad de su magia en el formato de una partida en vivo): *Laws of Ascension* (febrero de 2001) parece resolver todos estos problemas, y en formato *limited* (de lujo) y *unlimited* (normal).

Esta ración de MdT se cierra con *Hunter book: Visionary* (Cazador, enero de 2001), con la descripción de este peculiar credo de exaltados.

Y en febrero llega también el esperado *Aberrant: Player's guide*, con toda la información sobre los Nova que no aparecía en el libro básico.

Mundo de tinieblas: Exalted

Cuando parecía que White Wolf ya le había dado todas las vueltas posibles a la tuerca del Mundo de Tinieblas, nos anuncia para junio de 2001 la aparición de *Exalted*, su primer juego original desde *Hunter: The Reckoning*.

¿Y qué es esto? En un reciente número de la revista *InQuest* se han desvelado por fin algunos de los detalles de este guardado secreto. *Exalted* es un jdr ambientado en un tiempo muy anterior a la historia del

El encargado de desarrollar esta nueva línea es Geoff Grabowski. El juego, como ocurrió con *Trinity*, emplea una versión modificada del sistema narrativo empleado en los juegos del Mundo de Tinieblas. Según sus autores, los jugadores asumirán el papel de héroes legendarios pero al mismo tiempo trágicos, enfrentados a un enemigo imbatible en un mundo de fantasía al borde de la guerra civil.



MdT tal y como lo conocemos, una época mítica. Miles de años antes de la fecha de inicio del juego se produjo una cataclísmica guerra que destruyó una larga época de paz y prosperidad. En este conflicto, la traición acabó con la vida de toda una raza de seres, aunque no consiguió aniquilar su esencia vital.

Ahora esos seres comienzan a resucitar para cobrarse venganza sobre sus asesinos, inspirando historias de héroes y dioses.

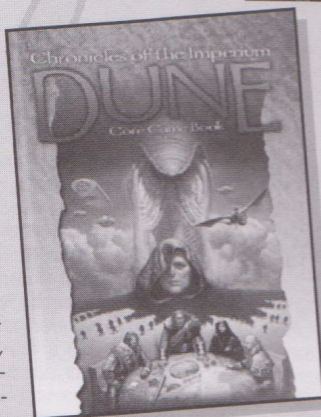
Para hacernos una idea (pero siempre sin desvelar demasiado), aseguran que el juego (300 páginas en tapa dura) está mucho más inspirado en Homero que en Tolkien, que tiene un aspecto más similar a Katsuhiro Otomo que a John William Waterhouse, y que su sabor es más el de *Final Fantasy* que el de *Dungeons & Dragons*.

Por supuesto, en cuanto tengamos más información os la comunicaremos al instante en posteriores números de *2d10*.

Wizards of the Coast

Pues empezamos bien: el motivo principal parece haber sido el gran descenso de ventas de *Pokémon* (no empecéis a aplaudir, que esto de la economía moderna reparte palos para todos) y el hundimiento en Bolsa de las acciones de Hasbro, pero el caso es que WotC ha sufrido un drástico recorte de la plantilla (unos 100 despidos) que ha afectado a todas las capas de la empresa.

¿El resultado? Para empezar, y unido a la pérdida de la licencia de *Dune* (los herederos de Herbert no han querido renovarla), se han cargado Last Unicorn Games. Ya no veremos el anunciado y esperado *Dune D20*, que a su vez iba a sustituir al recién aparecido y recién



defenestrado *Dune: Chronicles of the Imperium* (ahora un juego de culto), ni *Star Trek D20* (pasó a Decipher), ni nada. Segundo, se han cancelado o retrasado todos los proyectos que no tengan que ver con *Star Wars D20* o con *D&D3*, que, aseguran (ya veremos), no sufrirán por los recortes. Esta crisis no ha hecho más que agudizar los rumores de que el proyecto *D20* no había dado los frutos deseados, y que iba a ser cancelado. Os mantendremos informados.

Respecto a las novedades para *D&D3*, y a la espera de la nueva y esperadísima edición de *Forgotten Realms* (a tirar los viejos libros, chicos), se inicia la serie de *Complete book of...* con *Sword & Fist: a Guidebook to fighters and monks* (enero de 2001), con información para personalizar a estas clases de personaje. *The speaker in dreams* (enero) es la tercera aventura de *D&D*, esta vez para personajes de nivel 3, y ambientada en una ciudad sumida en una guerra de bandas. En febrero, y para que los retoños de Elminster vayan abriendo boca, *Monster*



compendium:

Monsters of Faerûn presenta 100 bichos que llevarse al espadón.

Y pasamos a *Star Wars* (olvidaos de *Alternity*, *Marvel* y demás): *The secrets of Naboo* se ha retrasado hasta febrero de 2001, y nos describe a fondo uno de los principales planetas de *La amenaza fantasma*. Alguien podría hacernos el favor de pasarse por la ciudad de los gungan para librarnos para siempre del señor Binks...

WURZA

en

Dosdediez

Nacional

Transmigración, la nueva ampliación de Magic

Su presentación se realizará el día 27 de enero, la fecha de salida a la venta será el 5 de febrero y será oficial en torneos DCI a partir del 1 de marzo de 2001. Además de ampliar las mecánicas anteriormente aparecidas en *Invasión*, esta expansión introduce dos nuevas: *Gating*, que permite jugar un hechizo por debajo de su coste devolviendo cartas del juego a la mano y los *Familiars*, criaturas que reducen el coste de otros hechizos.

Se continúa con las cartas multicolor y las leyendas. La expansión se compone de 143 cartas en borde negro, que incluyen 44 raras, 44 infrecuentes y 55 comunes con cartas premium/foil aleatoriamente incluidas.

En inglés podremos encontrar cajas de 36 sobres de 15 cartas, cajas de 12 barajas temáticas de 60 cartas con libro de reglas y el *Fat Pack* que contiene 6 sobres, una novela, la revista *Top Deck* y 2 cartas premium. En castellano tendremos las cajas de sobres y de barajas temáticas.

La siguiente ampliación se llamará *Apocalipsis*, y es de suponer que se pondrá a la venta, como siempre ocurre con la tercera de cada bloque, a primeros de junio.

Cartas reimprimas en la Séptima Edición

Ya comienzan a correr rumores por la red de las cartas que se van a reimprimir en **Séptima Edición** (posiblemente a la venta antes del verano). Ésta es la lista que circula, aunque todavía no esté confirmada: *Enseñanza de Gerrard*, *Himno Glorioso*, *Angel de Serra*, *Adoración*, *Ira de Dios*, *Paria*, *Paladín del Norte*, *Paladín del Sur*, *Niebla*, *Incursor trasgo*, *Esqueletos esclavos* y *Ángel caído*.

Beatdown Set Box

Llega a nosotros una nueva caja editada por **Wizards** destinada a los jugadores que empiezan, pero con algún guiño hacia los coleccionistas, pues vienen cartas raras, con dibujo alternativo. Esta nueva caja de **Magic: El Encuentro** está dedicada a criaturas de gran tamaño como *Mahamoti Djinn*, *Erham Djinn* y *Vampiro Sengir*.

Contiene: Dos mazos pre-construidos de 61 cartas con 5 raras cada una, una carta de criatura **premium** con una ilustración nueva, en exclusiva para esta caja, en cada mazo; dos contadores de 20 caras, un poster a doble cara y un manual a todo color describiendo la historia de las criaturas que aparecen en la caja, además de trucos de juego.

Encima, se puede usar para almacenar cartas (hasta 900 con fundas estándar o 12 barajas de 60).



Pokémon: Fossil

Acaba de aparecer la nueva expansión para **Pokémon** en castellano, que está disponible en cajas de 36 sobres y barajas temáticas de 8 unidades cada una.

La colección consta de 62 nuevas cartas, y las barajas incluyen **Pokémon** que se han hecho famosos en los gimnasios como *Seadra*, *Kingler*, *Muk*, *Zubat* y muchos otros.

El siguiente lanzamiento será *Team Rocket* y se espera su aparición para Semana Santa.

Internacional

Legend of the Five Rings: Gold Edition

Con esta nueva edición de L5R empieza una nueva era en la historia de Rokugan, con nuevas ilustraciones y un nuevo entorno de cartas más equilibradas. Es perfecto para introducir a nuevos jugadores al juego y además incluye nuevas **espadas** y personajes que redefinirán la lucha en el Imperio Esmeralda. Se venderá en cajas de 8 barajas de clan con 84 cartas, reglas, una guía rápida de juego, poster y contadores y cajas de 36 sobres de 15 cartas. Como ya sabéis todo viene dado por el cambio de reverso de las cartas, obligado por el **COI** que pretendía, y ha conseguido, que no se utilizara el logo de cinco anillos entrelazados.

La edición está pendiente de que **Wizards** cierre el acuerdo de traspaso de los derechos de publicación a un nuevo licenciatario, aunque parece que sucederá en breve.



Nueva ampliación para Sabbath Wars

Tras el exitoso retorno en forma de ampliación autojutable (se agotó toda la tirada en menos de dos semanas) el pasado noviembre, **White Wolf** anuncia la primera expansión para junio. *Final Nights* aportará 150 nuevas cartas, presentadas en sobres de 11, al entorno de juego, e incluirá algunas seleccionadas entre las más interesantes de las ampliaciones anteriores, publicadas por **WotC**. Mientras tanto, se prepara un circuito de torneos en nuestro país, que tratará de gestionar un ranking de los mejores jugadores.

Meddling Mage: la carta creada por Pikula

Chris Pikula, el conocido jugador profesional de *Magic*, después de ganar el Invitational tenía la posibilidad de diseñar una carta para **Wizards of the Coast**. Y este ha sido el resultado final de su esfuerzo:

Meddling Mage

AB, Criatura - Mago, 2/2

Cuando *Meddling Mage* entra en juego, nombra una carta que no sea una tierra. La carta nombrada no puede jugarse. *Meddling Mage* chanta lo loudly that no one can get a spell in edgewise.

Meddling Mage saldrá en *Transmigración*, y, tal y como se puede apreciar al leerla, será rara.

Vientos de cambio en Wizards

Al parecer, desde que **Hasbro** adquirió la compañía, su responsable máximo, **Peter Adkinson**, perdió buena parte de su margen para poder manejar la cosas a su antojo como había hecho hasta entonces, y decidió presentar su dimisión hace pocas semanas, la cual fue aceptada. Los jefazos de la multinacional ya han designado a un nuevo presidente para **Wizards**, y se han apresurado en confirmar que estos cambios en la dirección no influirán en el desarrollo de *Magic El encuentro*.

Sin embargo, todo hace indicar que la compañía no pasa por sus mejores momentos, pues al retroceso importante en la venta de **Pokémon** en Estados Unidos, se le ha unido un recorte en la plantilla de unos 100 trabajadores, casi una décima parte del total. Además, parece que la operación **D&D3ª**, a pesar de haber supuesto la mayor venta de un juego de rol en toda la historia, no ha satisfecho las expectativas de la cúpula directiva, y están planteándose recortes en el proyecto editorial.

A todo esto se ha unido la confirmación del rumor que decía que **WotC** iba a poner en venta *Five Rings Publishing*, pues al parecer no le interesa seguir manteniendo el juego de cartas estrella de esta empresa, que fue comprada por **WotC** hace ya unos años, *Legend of Five Rings*. Según comentan fuentes de **Hasbro**, las ventas son buenas, pero no lo suficientes para emplear tiempo en su desarrollo. En fin, que este tipo de cosas tan especializadas siempre quedan mejor fuera de la grandes cifras y las multinacionales. Y no será porque no se haya advertido...



Solaris en dosdediez

Libros

En estas fechas previas a la Navidad, se esperaba mayor avalancha de títulos de la que luego ha tenido lugar. Distintos motivos han producido retrasos y aplazamientos en la producción prevista de más de una editorial.

Ediciones B

En principio, parece que tendremos por fin la tan esperada *Nueva Guía de lectura de la ciencia-ficción*, la obra de **Miquel Barceló**, director de la colección Nova, remozada y actualizada. No será hasta entrado 2000, pero ya es seguro. Así mismo, también en Nova, tendremos la tan esperada *Cryptonomicon*, de **Neal Stephenson**, obra monumental que ha sido unánimemente aclamada el pasado año por los aficionados de los países anglosajones como uno de los títulos del año.

La Factoría de Ideas

Superado el exceso de la campaña de Navidad, las aguas vuelven a su cauce, con un ritmo de publicación más normal; entre febrero y abril preparan varias novedades para las diversas colecciones.

En Solaris Ficción podremos leer *El globo de oro*, el nuevo libro de **John Varley** (*Playa de acero*), *Distraición* (obra galardonada con el premio a la mejor novela de género publicada

en el Reino Unido durante 1999) de **Bruce Sterling** y el clásico *Mundo Anillo* de **Larry Niven**, obra maestra de uno de los más reputados autores de cf de todos los tiempos.

Para Solaris Fantasía, anuncian el cuarto de la serie dedicada a la obra de **H.P. Lovecraft** y sus seguidores (*La Saga de Cthulhu*) y la segunda parte de *El Guerrero del Crepúsculo* de **Eric Lustbader**.

Además incorporan a la colección dos nuevas series de reconocido prestigio en Estados Unidos: La primera se inaugura con *La suerte de los ladrones* de **Lynn Flewelling**, inicio de la trilogía *El Mensajero de la Oscuridad*. Fantasía oscura de calidad a cargo de una autora de postín. *La Compañía Negra*, de **Glen Cook**, por su parte, está narrada desde el punto de vista de un grupo de mercenarios con una historia más que violenta a sus espaldas.

La colección *Mundo de Tinieblas* presentará en los próximos meses la novela del *Clan: Setita* y del *Clan: Ventrue*. Entre medias, *El rastro de la sangre*, de **Tanya Huff**, segundo libro de *La saga de la sangre*, novelas independientes entre sí que no tienen nada que ver con los juegos de rol, con unas excelentes críticas en origen.

Minotauro

En próximas fechas, aún por determinar, la decana de las editoriales de cf española pondrá en librerías *Memoranda*, continuación de *La Fisiognomía*, de **Jeffrey Ford**. Así mismo, para comienzos de año saldrán dos novelas de **Philip K. Dick**, autor al que esta editorial tiene previsto editar al completo. Las novelas elegidas son *Lotería Solar* y *Valis*.

Norma

Retoma la adormecida colección *Brainstorm* con un par de títulos interesantes para los próximos meses. *Remolcando a Jehová* de **James Morrow** (ganador del *World Fantasy* hace unos años) narra en clave de humor el hallazgo del cadáver de Dios en el Océano Atlántico. Un poco más adelante podremos leer *Stardust* de **Neil Gaiman**, novela de la cual se está preparando una película.

Timun Mas

Prepara un primer trimestre de 2001 bastante completo. A las habituales novedades para Dragonlance, se unen *Crimson Skies*, *Warhammer*, *Battletech* y en marzo se publica *El Cañón de Newton*, primer volumen de la saga *La Era de la Sinrazón*.



La Saga de Hastur

H.P. Lovecraft y otros autores

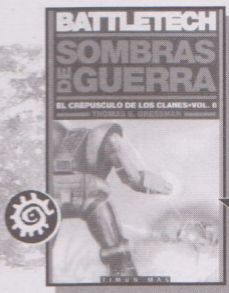
La Factoría de Ideas. Domingo Santos. Antología inédita. Solaris Fantasía nº7. Grande. Rústica. 290 páginas. 2495 ptas.

Siguiendo un orden casi científico en la ordenación de los cuentos, ésta antología reúne los más importantes y significativos relatos sobre el mito de Hastur, primigenio capital en la cosmogonía del terror creada por **H. P. Lovecraft**, y lo hace partiendo de los precedentes en que éste se inspiró para crearlo.

Esta excelente antología recoge clásicos —alguno de difícil hallazgo— como *El Rey amarillo* de **Robert Chambers** y entra por fin en materia con el conocido *El que susurra en la oscuridad* de **Lovecraft**.

Destaca también la recuperación de **Joseph Payne Brennan**, autor británico de eficacia extrema, casi desconocido en nuestro país. Y curiosas, casi rarezas que justifican el volumen, son las aportaciones de **James Blish**, **James Wade** o **Richard A. Lupoff**.

Eugenio Sánchez Arrate



Sombras de guerra

Thomas R. Greessman

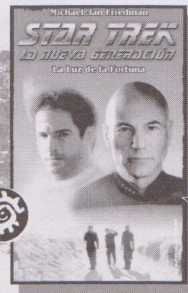
Timun Mas. Victor Viano. Novela inédita. *Battletech: Crepúsculo de los clanes* nº 6. Bolsillo. Rústica. 283 Páginas. 1350 ptas.

El volumen sexto de esta larga saga de ciencia-ficción, no representa ninguna sorpresa para los conocedores de tan prolífica serie, poderosos Mech de combate pugnando por alguna inverosímil razón, normalmente algún problema político que deriva en la confrontación armada.

En el caso del libro que nos ocupa se trata del ataque combinado de tropas de la Esfera Inferior al planeta Huntress, sede del poder del clan de los jaguares de humo.

Un argumento de escasa solidez que servirá de excusa para los excesos de estos titanes que se dedican a destrozarlo todo a su paso (no debemos olvidarnos que los llamados mech son los auténticos protagonistas de estos libros).

Ricardo Zapatero



La Luz de la Fortuna

Michael Jan Friedman

La Factoría de Ideas. David Alabort. Novela inédita. *Star Trek* nº 2. Medio. Rústica. 264 páginas. 1895 ptas.

El comandante Riker debe acudir al planeta Imprima para investigar la desaparición de un amigo sospechoso del robo de cierta valiosa joya. El conflicto diplomático es inminente, y el barbudo galáctico se verá envuelto en una serie de conspiraciones y tramas ocultas entre las megacorporaciones que dominan el planeta. Por supuesto, entre pelea y tiroteo, Will Riker encontrará algún que otro momento para dedicarse a su afición personal con una bella imprimana mientras Data aprende a jugar al béisbol.

Esta novela de *Star Trek* no aporta nada nuevo, y sólo puede gustar a los seguidores de la serie (el público al que va dirigida, por otra parte). Eso sí, los *trekkies* encontrarán intriga, aventura y ciencia ficción blandita para consumo rápido.

Matías Cortés

juegos de tablero

d e l m u n d o

Parece que se anima el cotarro de los juegos de tablero, y cada vez tenemos más empresas que se lanzan a publicar. Echemos un vistazo a lo que más nos ha llamado la atención.

Río-Grande

Continúa con la recopilación de los mejores juegos publicados en el norte de Europa en los últimos años. Habiendo editado ya casi todos los superventas, es el momento de aquellos que llamaron menos la atención.

Princes of Florence, que anunciamos en el último número se ha retrasado un poco y llegará a las tiendas en febrero. Es un juego ambientado en la edad de oro del renacimiento, donde podréis construir edificios históricos, cultivar, y hacer de mecenas con famosos artistas. Los autores son **Wolfgang Kramer** y **Richard Ulrich** y las partidas duran hora y media aproximadamente.

En *Knights*, los jugadores serán caballeros que competirán construyendo castillos en su reino. Habrá tres maneras de ganar, combinando la construcción de un número determinado de castillos antes que los rivales, con la consecución de torneos y otros objetivos menores, que rebajarán el requisito inicial. Un juego de suerte y habilidad, cuyo autor es **Michael Schacht**.

Además de los anteriores, para el primer trimestre del año anuncian lo siguiente: *Merchants of Amsterdam* (juego de comercio ambientado en 1600), *Ghost Chase* (un jugador hace de fantasma y el resto, tratan de capturarlo), *Medina* (juego de construcción en esta ciudad de oriente medio), *Meridian* (juego de estrategia, donde los jugadores tratarán de construir ciudades en un archipiélago) y *Wyatt Earp* (competitivo y rápido, los jugadores tratarán de capturar la mayor cantidad posible de fueras de la ley).

Columbia Games

La conocida marca de *wargames*, para su introducción en el farragoso campo

de los juegos de fantasía. Tras sus incursiones en temáticas históricas como la guerra de secesión, la epopeya napoleónica, los frentes del este y del oeste, etc. abordan el reto con *Wizard Kings* en el que utilizan su conocido sistema de bloques de madera que ocultan el valor de la piezas a los rivales. Se trata de una especie de *wargame medieval-fantástico*, donde cada jugador llevará una raza particular (elfos, orcos) y habrá habilidades especiales, rasgos característicos y mucha, mucha estrategia.

La clave, por supuesto, está en el excelente sistema de bloques de madera, que no se descubren nada más que durante la resolución de los combates, lo que hace un juego de lo más divertido y, sobre todo, táctico. Para saber más: www.columbiagames.com.

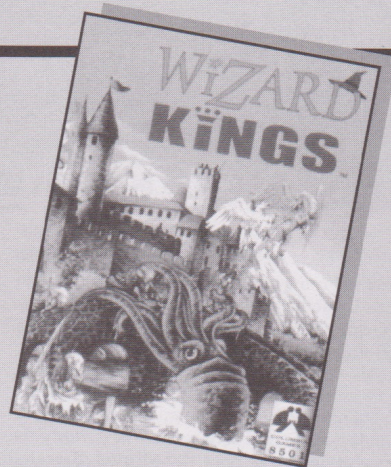
Yeti

Desde hace tiempo viene rondando por las tiendas un divertido juego de cartas (no coleccionables) llamado *Zoon*, que se comercializaba en mazos (sin sobres de ampliación, como es lógico). La cosa va de varias razas que, con poderes diferentes, se despliegan sobre un tablero y

luchan con movimientos similares al ajedrez. Ahora se prepara la versión en juego de tablero, con caja en condiciones y presentando cuatro razas. Le han cambiado el nombre, pasando este a *Zoondo* (a mí no me preguntéis), y también preparan dos mazos nuevos con razas originales.

GMT Games

Los pilares de los juegos de cartas históricos del otro lado del Atlántico, se lanzan al mercado de los de cartas de fantasía. *Galaxy*, *The Dark Ages*, es obra de **Reiner Knizia** y **Don Greenwood** (dos pesos pesados de la industria mundial), y se basa en los principios del *Titan: The Arena* de la extinta **Avalon Hill**. En esta ocasión las criaturas se han sustituido por naves de combate,



y planetas que conquistar. Será un juego muy dinámico de estrategia al límite, con traiciones, diplomacia y mucha, mucha acción. Por lo menos eso es lo que anuncian, luego ya veremos.

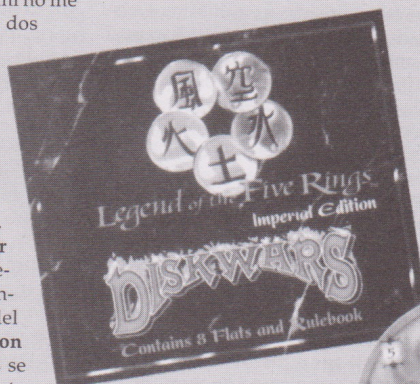
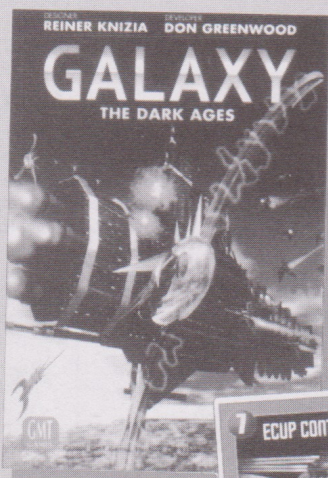
Tilsit

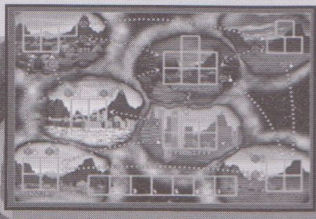
Esta joven empresa francesa de juegos de tablero, que comenzó muy fuerte hace ahora tres años, ha ralentizado sus lanzamientos en los últimos tiempos, aunque no ha bajado su calidad. Cuando leas estas líneas ya tendrás que poder conseguir *Les Batailles de Pharaon* (diseñado por **Charles Vasey**) y *Samourai & Katana* (de **Pascal Bernard**). El primero reconstruye las conquistas de los grandes imperios egipcios de 1500-600 AC donde los jugadores podrán controlar a los egipcios, los sumerios, los hititas, etc. en función del periodo en que esté ambientado el escenario elegido.

El segundo está tratado desde la óptica más diplomática de los señores feudales del Japón medieval para convertirse en *Shogun*. Podrán participar de tres a seis jugadores, que se ocuparán de los diferentes clanes (Oda, Date, Takeda, Tokugawa, Toyotomi y Uesugi).

Alderac

Ya os hemos comentado en varias ocasiones la salida del *Diskwars* de *Legend of the Five Rings*. Pues bien, tras agotarse la primera edición en medio mundo, y estar ya preparando la segunda, anuncian una ampliación, *Shadowlands*, a imagen y semejanza del juego de cartas, donde aparecerán nuevos samurai, hechizos, magos y fortalezas.





Time Pirates

Alan Moon & Aaron Weissblum. Rio Grande.
Agosto 2000. Táctico. Caja.
3-5 jugadores. 60 minutos. 6500 ptas.

Cada jugador representa aquí a un buscador de tesoros y artefactos. Provenientes del futuro, los jugadores deberán reunir una buena colección de objetos del pasado para su propia diversión y beneficio económico. Por medio de plagas, enfermedades, guerras, que podremos emplear a nuestro favor, o en contra de nuestros rivales..., cada uno deberá moverse por el tiempo robando, como un buen pirata temporal, cuantas reliquias pueda. Deberán ser rápidos y cuidadosos si no quieren verse atrapados por la patrulla del tiempo.

Demasiado sencillo para sacarle más de tres sesiones de juego.

David Gómez



Elfenland

Alan R Moon. Rio Grande.
Agosto 2000. Estrategia. Caja.
3-5 jugadores. 60 minutos. 6800 ptas.

Jóvenes elfos deben hacer frente a un rito de iniciación antes de entrar en la edad adulta. Cada uno de ellos, tiene que visitar cuantas ciudades élficas le sea posible utilizando dragones, unicornios, bicicletas elfas, nubes mágicas, ferries, etc. Obstáculos, terrenos diferentes, todo ello para abundar en la dificultad del recorrido.

Tras una magnífica presentación (como ya nos tiene acostumbrados la casa) se esconde un juego sólido que, una vez superada la reserva inicial por la temática, nos deparará mucha diversión. Y ojo, que no es baladí, tiene el premio al mejor juego alemán de 1998. De mis favoritos.

Santiago Ramos



Hare & Tortoise

David Parlett. Rio Grande. Agosto 2000.
Estrategia. Caja.
2-6 jugadores. 45-60 min. 6000 ptas.

El juego recrea la famosa carrera entre la tortuga y la liebre. Los jugadores deberán decidir en qué momentos les conviene la rapidez y ligereza de la liebre y en cuáles la lentitud y cautela de la tortuga. Por tanto, todos los jugadores se mantienen en ambos lados de la carrera: el de la liebre y el de la tortuga. El ganador de la partida será aquel que combine mejor las habilidades de las dos corredoras, y que utilice en los momentos oportunos a una y a otra.

Es un juego para toda la familia, que dará bastantes buenos momentos y risas. Los jugadores más cerebrales también pueden verle posibilidades.

Arturo Alonso



The Great Brain Robbery

James Ernest. Cheapass. Septiembre 2000.
Estrategia zumbada. Caja pequeña.
3-7 jugadores. 40 min. 1495 ptas.

Nos encontramos ante uno de los juegos más descabellados y absurdos que me he encontrado en los últimos años. Tendría que remontarme mucho para recordar algo así. De un planteamiento interesante, somos zombies que deambulamos por un tren fantasma, capturando cerebros sueltos, y un inicio prometedor: cachondeo, un sistema muy rápido de movimiento, además de una explicación de menos de 5 minutos, pasamos a un desarrollo confuso y un desenlace frustrante. Después de media hora tratando de capturar la mayor cantidad de cerebros posible, rehuendo o buscando enfrentamientos, todo se decide por un golpe de suerte. Demasiado decepcionante para darle una oportunidad.

Enrique Ruiz

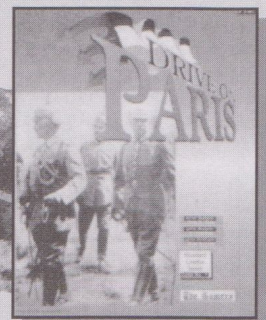


Zertz

Kris Burm. Rio Grande. Septiembre 2000.
Táctico. Caja.
2 jugadores. 30 min. 6000 ptas.

Este juego es uno de los clásicos de dos jugadores y sin ambientación alguna. Los participantes disponen de un tablero formado por piezas independientes y canicas de tres colores: 5 blancas, 7 grises y 9 negras. En cada movimiento los jugadores ponen una canica en una pieza del tablero y retira una de las piezas sin ocupar. De esta forma, el tablero se va haciendo más y más pequeño, mientras el número de canicas sobre él crece. Hay que tener en cuenta que todas las canicas son utilizadas por ambos jugadores: no tienen cada uno las suyas. El objetivo: atrapar canicas saltándolas con otras. Parece sencillo, pero basta probarlo para ver que no es así.

Enrique Ruiz



Drive on Paris

Al Wambold. The Gamers. Noviembre 2000.
Táctico. Caja.
2 jugadores. 5 horas min. 9000 ptas.

Éste es el séptimo juego de la colección de **The Gamers** dedicada al **Standard Combat Series**. El juego cubre los primeros 100 días de la Primera Guerra Mundial en el frente del oeste, en la frontera Francoalemana y el nivel de detalle se acerca a la perfección. El sistema de juego es complejo, pero ideal para los amantes de estas simulaciones. Los componentes, como siempre, son excelentes, reflejando el magnífico nivel que ha alcanzado la empresa en ese aspecto, que se ve en el cuidado de las fichas y la minuciosidad de los mapas.

En definitiva, un buen juego que cubre una parte de la Primera Guerra Mundial que no se toca habitualmente en los wargames.

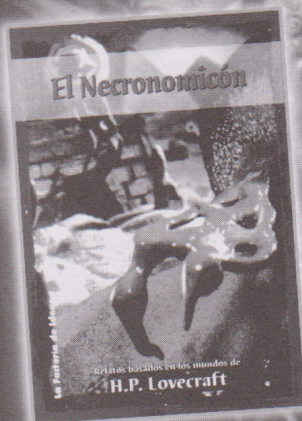
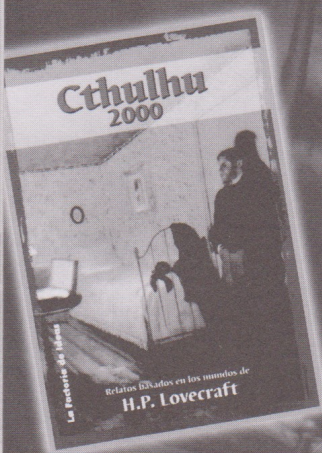
Arturo Alonso

LA FACTORÍA PRESENTA:

Saga de Cthulhu

Una colección de relatos basados en los mundos de

H.P. Lovecraft



Escalofriantes relatos de horror y fantasía
que sobrecogerán tu alma.

“ Porque no está muerto lo que yace eternamente.”

Solaris
fantasía

Podrás encontrarlos en
www.distrimagen.es



La Factoría de Ideas, Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón, 28500 Arganda del Rey, Madrid. Tel. 91 870 45 85

no^{ve}dades

D E L M U N D O

Hace ya unos números que aumentamos en una página esta sección, pasando de 21 reseñas a 27, pero de nuevo parece que nos quedamos sin espacio ante el impresionante volumen de novedades que

presenta, principalmente, La Factoría de Ideas, aunque cada vez mejor acompañada (con altibajos) por las nuevas editoriales que van surgiendo en nuestro país.

Además, y como ya va siendo costum-

bre, en este número presentamos *otra* carretada de básicos en castellano (esta vez tocan cuatro. ¿Quién da más?). Y todo eso sin poder comentar las novedades de última hora para Navidades, y es que a nadie se le escapa que en estas fechas las carteras son más generosas.

En la escueta sección internacional destaca, como no podía ser de otro modo, el *D&D3*, con sus segundos *Core books*. Parece que el truco de separar un juego en tres (¡tres!) libros sigue funcionando como si tal cosa...

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.

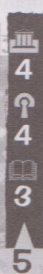
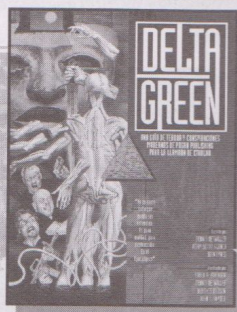
4

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 21 de septiembre y el 10 de diciembre de 2000



Delta Green

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *La llamada de Cthulhu*.
Rústica. 192 páginas en b/n. 3295 pts.

Delta Green es, básicamente, una línea temporal alternativa. A partir del asalto a Innsmouth de 1929, *DG* se separa por completo de la línea «Actual» de Chaosium y nos presenta un escenario de conspiraciones dentro del Gobierno de los EE.UU. y de grupos sectarios, todos los cuales, con conocimiento o sin él, usan y son usados por los Mitos con nefandos propósitos.

Expediente X rezuma por todas las páginas del libro, escrito en un tono serio, frío, paranoico, militarizado, que al principio llama la atención porque no sabes si consideran que gente como la CIA son grandes benefactores de la humanidad o auténticos engendros diabólicos.

Quizá no sea el juego más original del mundo, pero su calidad es impresionante.

Roberto Más



Cazador: La Venganza

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Libro básico.
Cartoné. 304 páginas en b/n. 4250 pts.

Aquí tenemos al que probablemente, con el permiso de *Wraith*, sea el juego más siniestro y oscuro de todo el Mundo de Tinieblas. Y no por la desesperanza o la inminencia del ragnarok global, sino porque los personajes son arrojados a un mundo terrorífico que no sólo no han pedido, sino que destruye y consume lentamente su entorno, su alma, su propia vida, sin que puedan hacer nada por evitar actuar.

¿Por qué la gente no acaba de abrazarlo? Quizá porque sus temas son mucho menos evidentes que los de los otros juegos, quizá porque deberían haber buscado un enfoque sin Facultades, más «mundano».

Pero es apasionante. Aquí está el verdadero horror personal, sin Bestias que te quiten el control y demás zarandajas.

Ana Álvarez



Mago: La Ascensión Edición Revisada

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Libro básico.
Cartoné. 312 páginas en b/n. 4250 pts.

Por suerte, White Wolf está empeñada en ofrecer cosas realmente nuevas en estas revisiones de básicos. ¿Y qué tiene de nuevo *Mago*? Pues que la Guerra de la Ascensión ha terminado con una pírrica victoria para la Tecnocracia, la Umbrá es un lugar mucho, mucho más peligroso que antes, los Maestros de las Tradiciones han muerto o han sido expulsados de la Tierra, las reglas de magia han sido totalmente remozadas (el nuevo capítulo al respecto es toda una bendición), cada Tradición recibe un tratamiento mucho más amplio...

¿Interesa el nuevo *Mago*? Sin duda alguna. Esta edición es muy superior a la anterior, y los cambios son tan numerosos como recomendables. Es hora de aprender a luchar en las sombras, joven aprendiz.

Iñaki Lillo



3
4
4

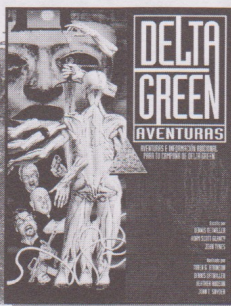
Heavy Gear

Varios autores. Edge. Noviembre de 2000.
Libro básico.
Rústica. 240 páginas en b/n y color. 3495 pts.

Es muy difícil analizar *Heavy Gear* sin compararlo con *Battletech*, ya que incluye un juego de rol (mucho mejor que *Mechwarrior*) y otro de tablero de robots gigantes (peor que el propio *Battletech*). Lo bueno es que lo mete todo en un solo libro de lo más completo (eso sí, sin incluir tableros o figurillas). La ambientación se limita básicamente a un planeta, aunque esto en modo alguno es un problema, y el sistema de juego es bastante sencillo.

La filosofía es muy *animé* y la presentación excelente. La atmósfera es eminentemente militar, ya que el escenario es un planeta al borde de la guerra mundial.

Marcos Enviso



3
4
3

Delta Green: Aventuras

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Delta Green*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 2795 pts.

Este material formaba parte del *Delta Green* original, pero me dicen que 300+ páginas de suplemento eran inviables.

¿Qué contiene? Cosas de lo más útil, como dos aventuras introductorias (preparaditas para comenzar una campaña de DG), una buena minicampaña y la descripción de un montón de agencias federales de los EE.UU., con un PNJ de ejemplo en cada una y los perfiles de juego de sus distintas salidas, para poder hacerse un analista de la CIA o una agente pelirroja y descreída del FBI.

La verdad es que, como complemento de DG, es casi imprescindible.

Roberto Más



4
4
4

Hombre Lobo: Edad Oscura

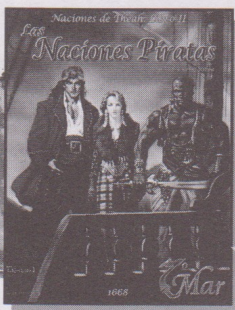
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 184 páginas en b/n. 3495 pts.

Lo primero que se le viene a uno a la cabeza es: ¿Cómo no se les había ocurrido antes?

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

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

Juan Ortiz



5
3
3

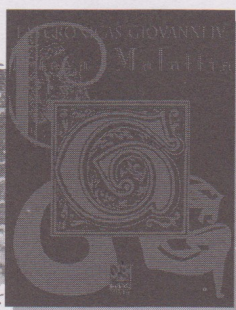
Naciones piratas

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *7ª Mar*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2695 pts.

Los piratas de Théah son los primeros que han dejado a un lado las barreras de la nacionalidad o la religión para formar un colectivo libre, una fraternidad con idioma, creencias y leyendas propias.

Naciones Piratas es una magnífica carta de presentación para todas las facciones que surcan los mares. En sus páginas podréis encontrar descripciones de los enclaves piratas más célebres, información sobre los navíos y tripulaciones de los piratas más afamados y reglas para integrarlo todo en el ágil sistema de *7ª Mar*. Dirige una campaña con algunos de los personajes más carismáticos (Reis, Berek, Allende, etc.).

Gerardo Vega



4
3
2

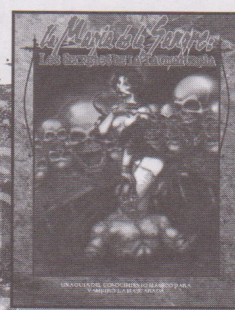
Crónicas Giovanni IV: Nuova Malattia

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 2995 pts.

Tal vez ésta no sea la conclusión ideal, pero ten por seguro que lo que tienes ante ti son unas verdaderas *Crónicas Giovanni*.

Es imprescindible para los incondicionales de los Nigromantes, y también para los de *El Padrino*. Aquí podrás experimentar la vida en la Mafia, y en este aspecto es admirable. Lo malo: la calidad gráfica (las ilustraciones son bastante pobre) y un error de base: te obliga a cambiar dos veces de personaje en el transcurso de una misma crónica. Si no te gusta como final a la saga de los Giovanni, pues invéntate uno mejor y juega este módulo como una aventura autónoma, porque merece la pena.

Francisco López



4
3
3

Secretos de la Taumaturgia

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 2995 pts.

Al calorillo de la popularidad de los Tremere, este bueno y siniestro suplemento da más caña todavía al asunto. Pero la cosa no se queda en los Brujos, ya que son más clanes los que se benefician de la revisión, especialmente los amorosos Tzimisce.

Es loable el esfuerzo por alejarse de un simple muestrario de Sendas y Rituales, ya que se hace mucho hincapié en la historia, filosofía y principios de la Magia de la Sangre, logrando una mayor profundidad no sólo en la interpretación, sino también en la relación de los «magos» con el resto del Mundo de Tinieblas. También incluye información sobre las Capillas Tremere.

Elíseo Pérez



2
2
4
3

Una resección en el tiempo

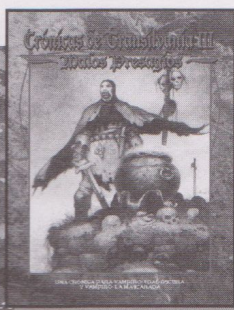
Sam Johnson. La Factoría. Octubre de 2000.
Suplemento para *La llamada de Cthulhu*.
Rústica. 64 pág en b/n. 1795 pts

Resección... es una aventura para la época actual, un suplemento bastante siniestro que funde los Mitos de Cthulhu con las tradiciones mesoamericanas.

En sus dos partes, los investigadores harán el tradicional «paseillo» de viajes mientras buscan a un arqueólogo desaparecido. Pero, por supuesto, la cosa no queda ahí, ya que no sólo descubrirán que están siendo vigilados (es un suplemento muy asfixiante y paranoico), sino que, a través de sus sueños, se darán cuenta de que su implicación en el caso se remonta más tiempo del que ellos mismos sospechan.

Una aventura cuidada y recomendable.

Santos Soto



3
3
3
3

Crónicas de Transilvania 3: Malos Presagios

Reid Schmadeka. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 pág. en b/n. 2495 pts.

Tercera y penúltima entrega de esta campaña. Como no podía ser de otro modo, se produce un adelanto temporal importante (se pasa al *Vampiro* «moderno») al ambientarse en la Ilustración y los personajes son testigo de acontecimientos vitales de la Historia (la Revolución Francesa).

Los jugadores tendrán en sus manos algo que todos (y digo todos) desean, y, por supuesto, hagan lo que hagan saldrán perdiendo y acabarán metidos hasta las cejas en una huida por las calles de París. Y, como no podía ser de otro modo, en esta entrega se cumplen nuevas señales de la Gehena. Adios, Capadocios. Mantiene el nivel.

Juan Marón



2
3
3
3

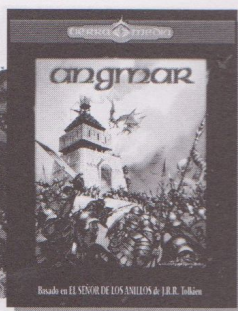
Guerra entre enanos

Simo Forrest. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 2295 pts.

Si *La Roca de la Muerte* supuso un punto de inflexión en *Las Piedras del Destino*, *Guerras entre Enanos* es la antesala perfecta para la culminación de la campaña. Los personajes tendrán que abrirse camino hasta una ciudadela enana perdida, y llegar a la tumba del legendario rey Hargrim para recuperar el cuarto cristal. Además de las dificultades que ya entraña la búsqueda, éstas se verán agravadas por la presencia de dos facciones enanas dispuestas a hacerse a toda costa con el control de la fortaleza.

Por otro lado, hace cientos de años que los cuatro cristales no están juntos, y nadie conoce las consecuencias de su reunión...

Gerardo Vega



4
4
3
4

Angmar

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 3295 pts.

Angmar es una revisión exhaustiva de *El Imperio del Rey Brujo*, y disecciona todos los aspectos del País de Hierro, el dominio del señor de la fortaleza de Carn Dum.

En esta nueva edición, digna continuadora de los títulos dedicados a la descripción los reinos de la Tierra Media, podemos encontrar información sobre la imponente ciudadela de Morgul, con multitud de planos y descripciones, las tribus de orcos que sirven al Rey Brujo, un interesante glosario orco de más de mil palabras y reglas para crear sacerdotes guerreros y luchadores orcos. Todo lo necesario para tratar de sobrevivir en esta inhóspita y hostil tierra.

Gerardo Vega



4
4
4
4

Estirpe de Oriente Companion

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2000.
Suplemento para *Estirpe de Oriente*.
Rústica. 144 pág. b/n. 2995 pts.

Estirpe de Oriente Companion da más de todo: mejora la historia y datos sobre el Quincunx y los Uji, presentando nuevas Cortes (estupendo), amplía las clases de personaje (salen los dhampiros, los poseedores Yulan-jin, los demonios Akuma —quiere uno, quiere uno—), muestra cuatro nuevos Dharmas heréticos, amplía por arriba los poderes de cada Arte Chi, introduce ¡6! nuevas Artes y da mucha más información sobre las principales religiones asiáticas (el «básico» pasaba muy por encima).

Además, nos habla sobre los gaijin y actualiza el juego a la nueva edición de *Vampiro*. Tú verás si te lo pierdes...

Daniel Leguina



5
3
3
4

La Cruzada Companion

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2000.
Suplemento para *Mago: La Cruzada*.
Rústica. 192 páginas en b/n. 3950 pts.

Vaya «tocho», y vaya pedazo de suplemento, lleno de información a rebosar. Incluye un extenso capítulo sobre la vida en el Renacimiento (desde comidas hasta la educación), pasando después al estudio a fondo de las diversas religiones y de todo lo que queda más allá de Europa (imprescindible), como África, Centroamérica, el Pacífico, China y el Imperio Otomano.

Después tenemos cinco nuevas tradiciones, conceptos de personaje, nuevos y numerosos Rasgos, Heraldos del Azote, teoría y práctica de la esgrima, luminarias del Renacimiento... Un suplemento abrumador, lleno de datos y de ideas. Excelente.

Daniel Leguina



2
2
3
3

Libro de tribu: Fianna

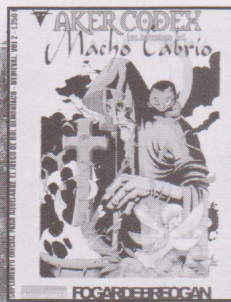
Harry Heckel. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 72 págs b/n. 1995 ptas.

Los Fianna, una tribu dividida por el conflicto entre Irlanda y el Reino Unido, es para mí una de los más interesantes de *Hombre Lobo*, y su libro correspondiente está lleno de información sobre sus costumbres, política interna, relaciones con los demás y consigo mismos, etc.

Aunque alguno de los datos pueda ser bastante supérfluo, la verdad es que no se esperaba otra cosa del suplemento.

El ambiente que da es curioso, pues mezcla la angustia general de los Garou con la esperanza de conseguir al fin la reunión de la familia peluda, tras tanto tiempo de odio y separación. Para «completistas».

Ana Álvarez



3
3
2
3

Aker Codex 2 Fogar de Breogan

Varios autores. Caja Pandora. Octubre de 2000.
Suplemento para *Aquellare*.
Rústica pequeña. 96 páginas b/n. 1250 ptas.

La principal virtud de esta guía mágica de Galicia para *Aquellare* es que no llega a cansar en ningún momento, ya que huye de la victoria por aplastamiento (de material, se entiende) en todas sus secciones.

Esto no quita para que incluya abundante información, tanto en el bestiario como en la sección de Leyendas, en mi opinión el plato fuerte del libro, ya que es una estupenda fuente de historias e ideas. El capítulo histórico es más flojo, y carece de la utilidad de los demás. Otro punto negativo: los tres módulos son demasiado breves, y esperaba más de ellos.

Limitado en su uso, pero muy bueno.

Carlos Lacasa



2
2
2
2

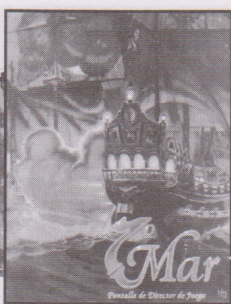
Sombras entre nieves: Reino Kenion

Varios autores. Hastur. Octubre de 2000.
Suplemento para *ERT*.
Rústica. 58 páginas en b/n. 1995 ptas.

Hastur ha tomado un camino interesante, el de profundizar en la descripción de *ERT* mediante entornos, en este caso dos: «Sombras» y «Nieves»; y «píldoras», ideas para aventuras. Los dos escenarios están ambientados en el Reino Kenion, y no faltan los nuevos kits y razas, así como algún grupo, conjuro y objeto mágico. El escenario de las Bibliotecas es especialmente interesante, aunque se echan en falta más datos al respecto.

El libro tiene dos problemas principales: uno, el precio, altísimo para el número de páginas. El segundo, que la sección de aventuras es demasiado escueta. Se podría haber ampliado bastante más.

Carlos Lacasa



3
4
2
4

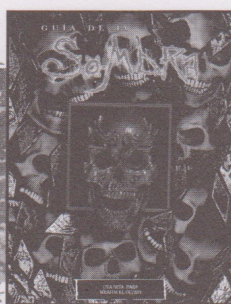
Pantalla de 7º Mar

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *7º Mar*.
Rústica. 64 pág. en b/n + pantalla. 1795 ptas.

Realmente útil: la pantalla en sí tiene el (débil) cartón al que nos tiene acostumbrados La Factoría, pero es bastante útil (especialmente las escuelas de esgrima y la tabla de referencia rápida).

El librito no tiene desperdicio: la primera parte de la campaña «La cruz de Erebus», que lleva a los personajes de un lado a otro de Théah (emocionante de verdad), la primera parte de «La Sociedad de Exploradores», con numerosos datos sobre los syrne, las reglas de creación de barcos (una auténtica gozada) e información diversa que, al parecer, se incluyó en una versión 1.5 americana. De las mejores pantallas que recuerdo.

Andrés González



3
5
2
4

Guía de la Sombra

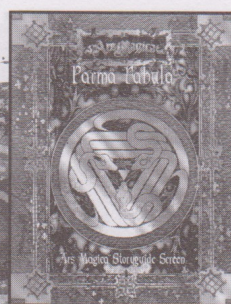
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 152 págs b/n. 3695 ptas.

El lado oscuro, tus remordimientos, el superego, los deseos reprimidos... Todo esto y más es la Sombra. *Guía de la Sombra* hace frente a una tarea monumental, abriendo las puertas del mayor arsenal de trucos sucios para que el wraith se arrodille ante ti pidiéndote más Dados de la Sombra.

Pero tampoco la Psique queda indefensa, ya que tiene un capítulo entero dedicado al Eidolon y el Arcanos Castigar. También se incluye extensísima información sobre las Sombras de los diferentes Reinos Oscuros, con sus nuevos poderes..

En definitiva, imprescindible para los que queráis desatar todo el horror de *Wraith*.

Ángel Martínez Murillo



1
2
2
2

Pantalla de Ars Magica

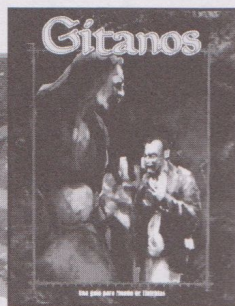
Jeff Tidball. La Factoría. Octubre de 2000.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 32 pág. en b/n + pantalla. 1250 ptas.

Las inevitables pantallas. Ésta incluye un librito de 32 páginas con reglas para la creación de «tesoros míticos» (objetos mágicos), que nunca están de más, ya que nos dejan claras las Artes necesarias para conseguir efectos clásicos de fantasía. Por supuesto, incluye numerosos ejemplos de todo tipo. A continuación tenemos la «Biblioteca», que nos muestra abundantes ejemplos de libros, con lo que veremos en acción las nuevas reglas al respecto introducidas en la 4ª Edición. Termina con 10 grogs.

La pantalla en sí tiene 4 cuerpos y 6 hojas de tablas, todas bastante útiles.

Sí, está bien, bueno, vale...

Daniel Leguina



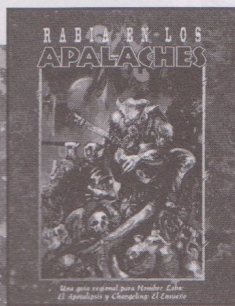
Gitanos

Teeuwynn. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 2795 ptas.

Gitanos tiene un problema: casi te obliga a comenzar una crónica nueva. Desde luego, es posible utilizar su información para salpimentar cualquier campaña en curso, y se pueden introducir personajes gitanos como PJ o PNJ, pero se saca el máximo si se enfoca como eje narrativo.

El libro muestra a la perfección los poderes atribuidos clásicamente a los cingáros, como las maldiciones, adivinación del futuro, etc., y nos instruye sobre las relaciones con los distintos seres sobrenaturales (no, no sólo salen los Ravnos). En este apartado, echo de menos a las hadas. Un buen suplemento, de utilidad algo limitada.

Luis de Pablos



Rabia en los Apalaches

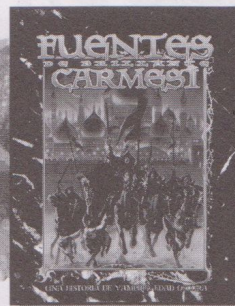
Jackie Cassada. La Factoría. Octubre de 2000.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 3795 ptas.

Rabia en los Apalaches es, en esencia, un suplemento «de guerra» en el que, por una vez, los Garou disfrutan de una cierta ventaja al encontrarse en una tierra bastante salvaje... y al disponer de los Changelings de la zona como aliados.

Como no podía ser menos, el suplemento está trufado de paletos sureños que tocan el banjo en el porche de la cabaña con un peto vaquero y un sombrero de paja (hasta incluye una canción con partitura).

Las ideas son muy numerosas, y no deja de incluir aventuras para sacarle todo el jugo a esta original ambientación, que permite soltarse el pelo a lo bestia.

Víctor Puig



Fuentes de brillante carmesí + Pantalla

Ree Soesbee. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 32 págs b/n + pantalla. 1995 ptas.

Primero, señalar que es importante tener *Jerusalén Nocturno* para disfrutar como Saulot manda de esta miniaventura, que incluye la pantalla de *Edad Oscura*.

Fuentes de brillante carmesí para personajes crecidos que tendrán que ir «pelando» numerosas capas hasta llegar a la verdad de la historia (no se puede explicar mucho sin destripar la trama). En la mejor tradición de *Vampiro*, en esta aventura nada es lo que parece, y todo lo que puede empeorar, empeora. ¿Assamitas? Bah...

Es curioso que sólo se utilice este buen formato corto en *Edad Oscura*, cuando podría ser más que útil en otras líneas.

Víctor Puig



Creature Collection

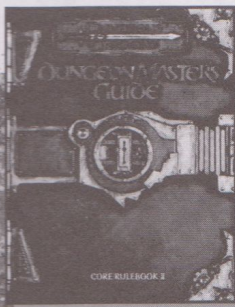
Varios autores. SSS. Septiembre de 2000.
Suplemento para *Scarred Lands* (D20).
Cartoné. 224 páginas en b/n. 24.95\$

White Wolf, a través de SSS, va a editar el mundo *Scarred Lands*, y lo hace de un modo totalmente original, comenzando a describirnos su universo a través de sus moradores. Porque en la descripción de estas criaturas (el libro es básicamente un bestiario) se nos narra la historia de las «Tierras Heridas» y las consecuencias del conflicto cataclísmico que las sacudieron hace poco (fantasía posapocalíptica).

Respecto a los monstruos, las ilustraciones son correctas y hay absolutamente de todo. Señalar que el libro puede usarse con cualquier juego D20, incluido el D&D.

Quiero saber más sobre este mundo.

Iñaki Lillo



D&D 3: Dungeon Master Guide

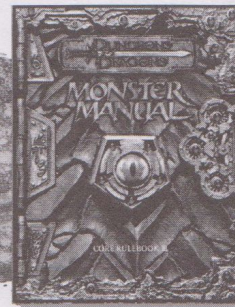
Varios autores. Wizards. Octubre de 2000
Libro básico para D&D.
Cartoné. 256 páginas en color. 19.95\$

Primero, el pataleo. Parece vergonzoso que tengamos que comprar tres libros distintos para poder jugar a algo tan simple como D&D, y que encima en esos libros no venga ni una palabra sobre ambientación.

Por lo demás, el libro es excelente, y está repleto de cosas muy útiles. En mi opinión destacan las secciones sobre las clases de PNJ (por fin un modo lógico de administrar a la gente) y el capítulo dedicado a los *dungeons*. La presentación sigue siendo impresionante, y se ha hecho un verdadero esfuerzo para facilitar al DM todas sus labores (lo han conseguido, y con creces).

Por desgracia, imprescindible.

Carlos Lacasa



D&D 3: Monster Manual

Varios autores. Wizards. Octubre de 2000
Libro básico para D&D.
Cartoné. 224 páginas en color. 19.95\$

Nada más abrir el nuevo *Monster Manual* te das cuenta del curro que se han dado los de WotC: muchas de las ilustraciones son realmente impresionantes, y los bichos de siempre cobran una vida mucho más «real» y terrorífica (comparar las versiones nuevas y antiguas de la Bestia Desplazadora o los Orcos, por ejemplo).

Los monstruos son (por lo general) los clásicos, aunque ahora la información es mucho más abundante, llegando a poder ser usados como PJ. Y qué dragones, señores, qué pedazo de dragones...

Podía estar mejor maquetado y organizado, pero eso no desmerece el total.

Carlos Lacasa

La vuelta de un clásico

000T .XΛ0ΠΙΔVΣH00TΛXΠ3TΛ

P R E S E N T A C I Ó N

Después de los procelosos avatares de este juego y su accidentada trayectoria en nuestro país (tras pasar por las manos de la extinta Diseños Orbitales y Ediciones Zinco), La Factoría de Ideas revitaliza una de las líneas señeras del panorama internacional con la publicación de la 3ª edición de este juego de temática cyberpunk con matices fantásticos.

Trasfondo

La ambientación de *Shadowrun*, para los profanos, es un compendio de los lugares comunes que nos ofrecen todas las novelas, películas y comics integrados dentro de la vertiente *cyberpunk* de la ciencia-ficción.

En las páginas dedicadas a la descripción del mundo de juego se puede encontrar el clásico colapso tecnológico que casi acaba con la civilización, la ominosa presencia de las megacorporaciones como entidades supra-estatales que rivalizan en poder con las mismísimas naciones, la proliferación de implantes cibernéticos y demás juguetes gracias al progreso tecnológico, la existencia de una red mundial de ordenadores interconectados (un concepto que ahora no sorprende a nadie, pero que estaba en pañales para el gran público, sobre todo en España, cuando la primera edición del juego apareció en 1989), y una economía desestabilizada, con un reparto de la riqueza cada vez más desigual.

En este mundo de injusticias y desigualdades, siempre hay multitud de oportunidades para ganarse la vida actuando en las sombras, algo que saben muy bien todos los *shadowrunners*.

El primer gran acierto de *Shadowrun* es integrar en un trasfondo creíble e interesante todos estos elementos "clásicos" y propios del género con una novedad radical: la introducción de la magia como un componente esencial del mundo del juego. Como reza en las primeras frases del libro, el mundo ha cambiado, o como dicen algunos, ha Despertado.

Entre otras repercusiones, ese Despertar de las fuerzas mágicas en nuestro planeta ha provocado la transformación

de una buena parte de la población en razas salidas del bestiario fantástico clásico; tras la llamada Goblinización, los trolls, orkos, enanos y elfos comparten el territorio con los humanos.

Además, el país que nosotros conocemos como Estados Unidos no es más que una amalgama de estados independientes, y su noroeste es gobernado por los habitantes originales del continente, los nativos americanos.

Además, en cuanto a la cronología del juego, cabe señalar que ésta ha avanzado desde el 2053 de la 2ª edición hasta el año 2060, fecha posterior a la elección del dragón Dunkhelzhan como presidente de los Estados Unidos de Canadá y América, y su posterior fallecimiento.

Sistema de juego

El sistema de *Shadowrun* está basado en el dado de 6 caras. Cuando se tiene que resolver una situación empleando una habilidad o un atributo (las llamadas características en otros juegos), se realiza un chequeo de éxito: el director de juego asigna un número objetivo a la tirada (al que se pueden sumar o restar modificadores dependiendo de la situación) y el jugador ha de tirar una cantidad de dados igual al nivel que tenga en esa habilidad o atributo. Cada resultado que supere ese número objetivo se considera un éxito, y cuántos más éxitos se obtengan, mejor se realizará la tarea en cuestión. Si no se obtiene ningún éxito, se falla, y si en el chequeo se obtiene 1 en todos los dados, se produce un desastre (la clásica pifia).

Por otro lado, si se obtiene un 6, se puede volver a tirar ese dado y acumular al resultado al 6 anteriormente obtenido.

Creación de personajes

En cuanto a la creación de personajes, poco cambia con respecto a la segunda edición. Se siguen asignando prioridades a los distintos aspectos que influyen en el juego (Raza, Magia, Atributos, Habilidades y Recursos), desde prioridad A a prioridad E. Si el jugador opta por darle prioridad A a Habilidades, obtendrá un mayor número de puntos a repartir entre las habilidades que escoja, mientras que si escoge prioridad A para los Recursos, comenzará la partida con el nivel máximo de dinero inicial, y de manera similar con el resto de las opciones. Además, los jugadores pueden optar entre los arquetipos que se ofrecen como ejemplo en el libro o por crearse tipos de personajes propios.

Habilidades

Las habilidades básicas en *Shadowrun* se dividen en Activas, de Conocimiento e Idiomáticas. Las activas son aquellas que los *shadowrunners* emplean para realizar acciones que afectan a su entorno, a personas y a objetos, y que suelen tener más importancia para los *shadowrunners*: disparar un arma, negociar un nuevo contrato, pilotar un aerodeslizador, etcétera.

La principal diferencia con respecto a la segunda edición es la desaparición de las concentraciones de habilidad, que pasan a convertirse en habilidades básicas o especializaciones. A pesar de perder un cierto grado de realismo, se gana en flexibilidad y se evita el a veces farragoso control de las habilidades que se daba en la anterior edición. Además, se potencia el uso por defecto de ciertas habilidades o atributos para cubrir carencias; esto es, la posibilidad de emplear habilidades similares (con ciertos ajustes y penalizaciones) cuando se carece de una habilidad concreta.

Combate

El combate, como sucedía con la edición previa, sigue contando con un nivel de detalle bastante alto y cubre todos los aspectos posibles. En primer lugar se calcula la iniciativa de cada

uno de los participantes (sumando los dados de iniciativa y el atributo de Reacción), y posteriormente los personajes van actuando según sus resultados en los llamados "Tramos de Iniciativa". En cada fase de combate (el momento en que actúa un personaje actúa en un tramo de iniciativa) el personaje declara sus acciones, para realizarlas posteriormente.

Las acciones, como en la 2ª edición, pueden ser libres, sencillas y complejas. Un personaje puede realizar o dos acciones sencillas o bien una compleja durante su fase de combate. Además, los personajes pueden realizar una acción libre durante la fase de combate de cualquiera (incluida la suya propia).

El cálculo de las heridas sigue basándose en la acumulación de daño (bien físico o de aturdimiento) en el llamado monitor de estado, que sirve para evaluar el estado de cada personaje.

Tecnología a mansalva

Quizá una de las principales novedades con respecto a la segunda edición del juego es la potenciación de dos aspectos del juego tocados de pasada en versiones anteriores, como son la Matriz y el manejo de vehículos y sondas. En ambos apartados se nota la clara influencia de dos de los pesos pesados de la línea, *Realidades Virtuales 2.0* y *Rigger 2*. Ambos capítulos beben abundantemente de estas fuentes y sintetizan en sus páginas lo mejor de sus contenidos.

El sistema para la Matriz ofrecido ahora en el libro básico es más que satisfactorio, y deja mucho mejor explicado el apasionante mundo de los tecnomantes, abundando sobre todo en la topología de la red mundial de ordenadores, y ofreciendo una amplia lista de programas y utilidades. Por otro lado, las reglas incluidas para el control de vehículos y sondas seguramente serán suficientes para la mayoría de los DJ, y supondrán una buena piedra de toque para los que quieran más detalle, y posteriormente adquieran la nueva edición del *Rigger*.

Magia

La magia sigue dividida en dos tradiciones, la hermética y la chamá-

nica, aunque ahora se puede ser un practicante completo de la magia o uno especializado (alguien centrado en un aspecto específico de la tradición que ha elegido).

El mundo Despertado está impregnado de *mana*, la energía de la magia. El mana es invisible y no puede detectarse, medirse o resultar afectado por las máquinas, sólo por los seres vivos. El mana es la fuente de la hechicería y la invocación, que permite a los practicantes de la magia lanzar hechizos e invocar espíritus.

Cada tradición tiene una base de creencias y unos rituales propios. La chamánica proviene del poder de la naturaleza y el mundo de los espíritus (el plano astral). Por otro lado, la magia hermética proviene de una compleja serie de teorías que describen el mana y las dimensiones del espacio astral y cómo se relaciona éste con el mundo físico.

En tercer lugar se encuentran los adeptos físicos, aquellos que siguen la llamada senda somática, una vía mágica encaminada a potenciar sus dotes corpóreas.

Ambientación

Además del pertinente capítulo de equipo, dedicado a todos esos cacharros y aparatos que vuelven locos a la mayoría de los jugadores, en el libro se incluyen varios capítulos dedicados a describir más en profundidad el trasfondo de *Shadowrun* y a dar algunos buenos consejos al DJ. En concreto, el capítulo Seattle y el Noroeste Moderno nos ofrece una completa visión del escenario de la gran mayoría de las aventuras del juego, la zona de la megalópolis de Seattle. Esta sección dedicada a la ambientación es algo más completa que la análoga de la anterior edición, aunque si por algo se ha caracterizado *Shadowrun* es

por presentar siempre de manera concisa el mundo de juego en el básico, para luego enriquecerlo (y bien) con los distintos suplementos.

Consideraciones finales

La 3ª edición de *Shadowrun* es un buen exponente de lo que debería ser una nueva edición. Por un lado, ofrece la cantidad suficiente de novedades y actualizaciones como para satisfacer a los jugadores veteranos acostumbrados a las ediciones previas, y por otro lado su reorganización hace que sea un perfecto punto de partida para jugadores noveles.

A nivel estético la cosa ha cambiado bastante. Además de la magnífica portada de Paul Bonner, la maqueta del juego es sustancialmente diferente; es a un tiempo legible, sobria y rebosa estilo *cyberpunk*. Además, el cartóné y las ilustraciones a color hacen que el acabado final sea prácticamente redondo.

Lo dicho: el regreso por la puerta grande de un clásico de la década pasada que pretende demostrar su vigencia en ésta.

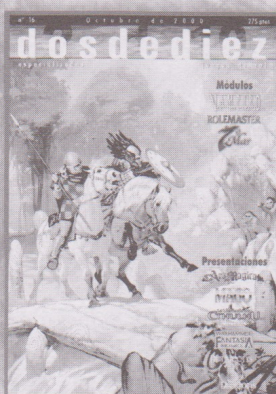
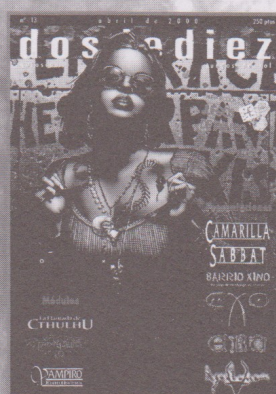
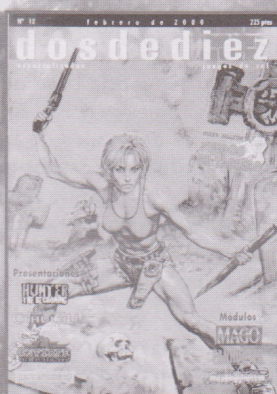
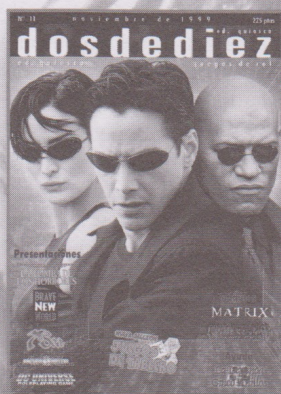
por Gerardo Vega



críticas y reseñas • todas las novedades del mercado

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol



Y EN TODOS LOS NÚMEROS: MÓDULOS PARA LOS JUEGOS DE ACTUALIDAD, PRESENTACIONES DE LAS NOVEDADES DEL MERCADO, JUEGOS DE TABLERO, AYUDAS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS, RESEÑAS DE LOS ÚLTIMOS LANZAMIENTOS, LOS BAREMOS DE LOS JUEGOS MÁS JUGADOS Y VENDIDOS, Y LAS NOTICIAS DEL MUNDO DEL ROL

- Nº 17 — Enero de 2001
- Nº 18 — Marzo de 2001
- Nº 19 — Mayo de 2001
- Nº 20 — Julio de 2001
- Nº 21 — Septiembre de 2001
- Nº 22 — Noviembre de 2001



Ahora puedes suscribirte a 2D10. Envíanos un giro postal por 1.650 ptas (6 números) a la dirección de la Factoría de Ideas y recibirás cada dos meses la revista con los portes pagados

Cuando caiga el Último Akodo

000T .XΛ0H1DVCU00TΛKUZHY

P R E S E N T A C I Ó N

Una de las cosas por las que destaca *La Leyenda de los Cinco Anillos* es por la calidad y profundidad de su ambientación. Un escenario tan rico y detallado como Rokugan, original trasunto del Japón medieval, era un candidato perfecto para saltar de la mesa de juego a las novelas, y así ha sido. *Guerra de clanes* es una gran saga en siete partes (una por cada gran familia de samurai) que nos narra la épica lucha de todo el Imperio contra el más despiadado, poderoso y malévolo de sus enemigos: Fu Leng.

Vientos de guerra

Los Siete Grandes Clanes siempre han mantenido un equilibrio inestable, cada uno controlando la fuerza de los demás y cumpliendo su propia labor en el Imperio. ¿Qué ocurre cuando uno de ellos decide romper la baraja? ¿Qué sucede cuando los demás, por supuesto, se niegan a someterse? ¿Y qué pasa si, en realidad, el primer clan actúa incomprendido por el verdadero bien común, por la salvación del mundo entero... y es frustrado en sus planes?

Ésta, y el desarrollo posterior de la guerra total en Rokugan, es la premisa básica de una gran saga sobre samurai, honor, deber y sangre. En esta breve presentación intentaremos no desvelar demasiado, de modo que la lectura sea apasionante y emocionante.

La trama básica

AEG decidió darle "marcha" a la campaña de Rokugan y desarrolló *El Golpe Escorpión*, una gran "épica rolera" centrada en el suplemento en caja *Otosan Uchi*, publicado en 2000. ¿La historia? Bayushi Shoji, daymio del artero clan Escorpión, descubre que el fin de Rokugan está próximo, muy próximo, y que el único modo de impedirlo es alzarse contra el poder establecido.

¿Pero cómo hacerlo y renunciar al honor de todo el clan? ¿Es más fuerte el sentido del deber? Este problema es el que pone en marcha a los grandes héroes del Imperio Esmeralda, la mayoría de los cuáles no podrán más que reaccionar a las circunstancias, sin comprender lo que se les viene encima desde las temibles Tierras Sombrías...

Principales protagonistas

Si se puede señalar un protagonista (algo realmente injusto) en esta gran obra coral, sería Akodo Toturi, del clan León, la principal mente estratégica de todo el Imperio Esmeralda y que, como todos los grandes personajes, se ve arrojado a su trágico destino por culpa de sus debilidades.

Pero no está solo, ni mucho menos. Por las páginas de *Guerra de clanes* veremos desfilar a la flor y nata de Rokugan... muchos de ellos para no volver a aparecer jamás. "Estrellas" como Hida Kisada, Doji Hoturi, Hantei XXXVIII y su hijo, Bayushi Kachiko, Matsu Tsuko, el Campeón Esmeralda, Bayushi Shoji, el Gran Dragón y otras luminarias reciben un especial tratamiento, sin olvidar a otros incontables secundarios. En estas novelas descubrirás muchas cosas sobre todos ellos que nunca han aparecido en los libros de rol, lo que permite interpretarlos con una mayor profundidad.

¿Y si no juego?

Evidentemente, al tratarse de "novelas del juego", se disfruta muchísimo más de *Guerra de clanes* si se conoce el trasfondo de L5A y se ha jugado, pero se trata de libros muy bien escritos en sí

Guerra de clanes

mismos, con un sólido pulso narrativo y escenas de enorme contenido épico.

Quizá sea un modo sencillo y directo de entrar en el mundo de Rokugan, aunque lo más probable es que, si estás leyendo esto, y en 2d10, ya seas un rolero de pro y tengas L5A en tu estantería.

¿Y si no me gusta leer?

Si juegas a *Leyenda de los Cinco Anillos*, se puede afirmar sin exagerar en absoluto que la serie de novelas es imprescindible, ya que la trama tiene un profundo y demoledor efecto sobre el mundo de juego, cambiándolo para siempre. Nada de segundones: aquí los protagonistas son los peces gordos de verdad (tamaño cachalote, más o menos), por lo que sus actos tienen inmensas consecuencias para todo el Imperio Esmeralda.

Si quieres conocer el desarrollo "oficial" del Golpe Escorpión, no lo dudes: *Guerra de clanes* es para ti. Si vas a jugar el propio Golpe con el megasuplemento *Otosan Uchi*, tampoco lo dudes. Aquí conocerás en primera persona las motivaciones, problemas, debilidades, pensamientos, planes, temores, anhelos y objetivos de todos los protagonistas de la trama. ¿Te consideras preparado para perderlo?

por Ana Álvarez



Señores de los relojes

P R E S E N T A C I Ó N

En un mundo de Fantasía orientada al absurdo, los personajes se enfrentarán a los demonios, criaturas místicas y poderosas que hace siglos derrotaron a los dioses y se están tomando el postre con una relativa tranquilidad.

Para poder derrotar a los demonios, los habitantes de *la Isla* han recibido de los dioses, moribundos, la magia que les permitirá realizar milagros incluso comparables con los de los demonios.... Si es que en algún momento consiguen controlar los efectos de los conjuros, y no acaban convirtiéndose en serpiente, confetti o en algún otro complemento festivo...

Dispondrán también de relojes, enormes máquinas articuladas de formas absurdas, de gran capacidad destructiva, dignos rivales de los demonios. Al menos dispondrán de uno de ellos en el momento en que consigan arreglar el que tienen (¡una tiradita!.... Date prisa que se acercan, ¿eh?)

Si quieres descubrir un mundo fantástico y absurdo de humor negro, adéntrate en este juego.

Iniacer y el Infierno

En *Name Keeper* el mundo es *realmente* plano, y además está dividido en dos mitades por un río de magma. Este río, llamado cariñosamente por los habitantes de *la isla* el Río de Fuego, divide el mundo conocido de los vivos y las tierras inexploradas (si es que sigues vivo, claro) del infierno. Al infierno es donde el personaje irá una vez haya muerto. Físicamente, quiero decir. Tras tres días desaparecerá de la tumba y se despertará en el más allá. De muy mal humor, todo hay que decirlo.

El Infierno está, como resulta evidente, plagado de demonios, la mayoría de los cuales bastante antipáticos, que se entretienen mastcando todo aquello que se mueve, especialmente si lo hace sobre dos piernas en lugar de sobre cuatro patas.

La única huida final, la destrucción absoluta del alma, solo puede practicarla un demonio, y eso si le caes bien.

En este entorno sombrío, estrafulario, y de lógica absurda, los seguidores de Niracén, el Último Dios Vivo, buscan un paraíso, la paz del alma humana, asegurando que se llega a ella practicando el bien, siendo educado, y participando en colectas para reconstrucciones de templos.

Ni que decir tiene que Niracén, si es que existe, no ha dicho una palabra al respecto.

Organización

El libro está dividido en dos secciones, la del jugador y la del Director de Juego. En la primera se explica el en-

torno, el sistema de magia y de combate, las nacionalidades, la creación de personajes, y se da la información de la que el personaje dispone de su propio mundo.

La segunda parte contiene ideas sobre partidas, descripción de áreas que quedan ocultas a los jugadores, tablas auxiliares, descripción de bestias y demonios.

La división resulta particularmente importante, dado que en la sección del director de juego se desvelan algunas "sorpresas importantes" sobre el mecanismo del juego, que restarán diversión al jugador que las conozca y esté llevando un personaje.

Personajes

Los Pjs tienen características clásicas, (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Poder e Intuición) de valor de 3D6, mas una serie de habilidades elegidas de una lista de 15. Una nacionalidad y una profesión, que modifican estas habilidades. Poco más, dado que al ser principalmente un juego interpretativo, la complicación de las normas es bastante reducida.

Esto afecta también al hecho de que los personajes deben de conocer, al menos por encima, el entorno en que se desarrolla el juego, ya que este es importante para comprender la mayoría de las situaciones que se desarrollan en él. Esto hace que el Director de juego deba tomarse un poco de tiempo extra en explicar ciertas cosas a los jugadores nuevos, y quizá también en preparar las partidas...

Sistema

El sistema básico del juego es muy simple. Según el valor de la competencia correspondiente a una tirada, se lanza un dado de 20 caras. Si el resultado es menor a la habilidad de el personaje, ha conseguido su propósito. En caso contrario ha fallado. Algunas habilidades permiten aciertos o fallos críticos, cuyo resultado puede ser realmente catastrófico u ofrecer una situación de gran ventaja para el jugador. El combate cambia ligeramente la mecánica, pues se basa en tirar un

numero de dados de 6 según la competencia en armas del personaje, y contrastar los resultados de ataque y parada de los contrincantes. No hay más, dejando aparte cuatro reglas contadas sobre heridas graves y primeros auxilios, que ni siquiera necesitan una tabla. El juego está diseñado para tirar dados en pocas ocasiones, y seguir más un desarrollo argumentativo y teatral que una línea jerárquica y estructurada de tablas en el manual.

Lo que realmente hace del juego algo distinto no es el orden en el que se consultan las tablas, si no elementos de acción nuevos (y disparatados) como los relojes, maquinas de guerra como pudiera haberlas fabricado Da Vinci después de haberse metido en la cama en plena indigestión de fabada. Y de un sistema de magia particularmente sencillo, flexible, y peligroso, especialmente para sus practicantes, que suelen acabar sus días convertidos en objetos estrafalarios, como escobillas de retrete o taburetes parlanchines de madera de poca calidad.

La magia

La magia en este juego consiste en el empleo de un lenguaje primigenio, cedido por los Dioses Olvidados antes de morir en el combate contra los demonios. El sistema es sencillísimo, se basa en una tirada

para ver si conoces la palabra y otra para ver si surte efecto. Con una sola palabra, el Director de Juego debe interpretar el efecto de un conjuro. Sin otro tipo de pistas.

Lo que más dinamismo puede añadir el sistema de magia son las pifias. En una pifia, el resultado del conjuro es absolutamente aleatorio. El personaje se ha equivocado de palabra, la ha pronunciado mal.... Algo ha pasado, pero de repente, las espadas de todos los presentes se han convertido en barras de pan calentito.

Este aspecto obliga al director de juego a estar un poco avisado, por que, aunque hay algunas ideas a lo largo del libro que pueden orientar sobre las pifias, la mayoría depende de su inventiva y de la situación en la que se encuentren los personajes. Aunque siempre pueden utilizarse comodines clásicos: una lluvia de ranas, el personaje queda convertido en un gorrinillo, etc...

Relojes

La Relojería, la tecnología que permite a Iniacer mantener su supremacía e impedir la invasión de sus codiciosos vecinos o de los demonios (el reino no dispone de hierro o acero con el que trabajar, mientras que los demás están más avanzados en este aspecto), fue desarrollada gracias al trabajo de astrónomos y matemáticos, y consiste en la creación de toda suerte de artilugios mecánicos, empleados en to-

das las funciones de la sociedad. El ambiente es similar al de *Mago: La Cruzada*, con grandes tanques mecánicos de formas absurdas y otras máquinas imposibles.

Y cuidado a la hora de diseñar y construir relojes, que puede ser más peligroso que enfrentarse a ellos.

Qué potito

Destaca especialmente lo cuidado del aspecto gráfico, tanto en la maqueta como en las ilustraciones, con un estilo de lo más personal que complementa de forma estupenda el estilo del texto. Apuesto a que quedaréis gratamente sorprendidos.

Tengan cuidado ahí fuera

Buf, vaya juego raro y original. ¿Es recomendable? Desde luego, merece la pena, sobre todo con su precio. Se trata de un juego medieval completamente distinto, extraño, pero de mecánica muy sencilla.

Todo el texto rezuma ironía y humor negro (sin cansar), algo que ayuda a transmitir a la perfección la idea de que, en el fondo, el mundo de Iniacer puede no ser más que una enorme farsa, quizá del nuestro propio. Pruébalo, aunque sólo sea para vivir la agradable sensación de sentirte un poco descolocado... o colocado, según se vea.

Daniel Leguina



P R E S E N T A C I Ó N

pensado y muy "testado". Incluye diversos personajes de ejemplo, para los más vagos.

En el capítulo de reglamento de rol tenemos los Test de acción y Habilidad, el combate (afortunadamente, se lo ventilan en sólo 8 páginas, sin complejidades innecesarias; se trata de un sistema rápido, sencillo y eficaz), las clásicas reglas de "peligros" (caídas, fuego, etc.) y experiencia (usa un clásico sistema de mejora de puntuaciones "comprándolas" con los PE. También pueden usarse estos PE como "Datos de emergencia" que te saquen de un apuro).

Termina este apartado con reglas abstractas y concretas de vehículos (las últimas integradas con el juego táctico) y un mínimo bestiario.

A continuación tenemos el juego táctico, que se desarrolla en turnos semisimultáneos (cada bando va activando grupos de combate según su iniciativa), en los que la habilidad de los comandantes se representa mediante los "puntos de mando". Tenemos reglas trilladas sobre movimiento, obstáculos, ángulos, ataque y defensa, fuego directo e indirecto, combate cerrado (sí, como en *Battletech*, nos podemos liar a mamporros con los *mazingers* rivales), infantería, vehículos y daño, que se asigna por sistemas (control de fuego, estructura, tripulación, etc.). La verdad es que aquí no hay sorpresa alguna, ideas geniales, fallos garrafales, etc.

El juego continúa con un estupendo y breve capítulo sobre campañas, con unas tablas aleatorias sobre complicaciones del argumento que no tienen desperdicio (tan sencillas como geniales). Aquí encontramos información más que suficiente para empezar a trabajar, y la verdad es que el ambiente militarista del juego hace sencillo poner en marcha a los personajes.

El libro termina con la "Guía de campo", con armas, *gears* (pocos, demasiado pocos), los posibles extras de los robots, aviones, vehículos y demás parafernalia de destrucción.

Los dados

Heavy Gear usa el llamado sistema "Silhouette" (la madre que los parió), cuya base es de lo más sencilla: se lanzan tantos dados de 6 caras como indiquen las diversas puntua-

ciones (según estemos usando una Habilidad, haciendo una tirada de daño, disparando con un *gear*, etc.), pero sus valores no se suman: se toma como resultado el dado más alto, sumando un +1 por cada 6 adicional obtenido. Por ejemplo, si se obtiene 4+1 el resultado es 4, 6+5+1 es 6, y 6+6+5+4 es 7.

Hala, ya está. Este resultado se compara con una dificultad cuya media es 4 para comprobar si se tiene éxito. La diferencia por la que se supere la dificultad (el Margen de Éxito) importa para decidir la "calidad" de la acción.

Al principio este escaso rango de resultados me pareció demasiado corto, pero la verdad es que, ¿para qué quieres más? En *Heavy Gear* no hay morteradas de dados demasiado molestas, y el Silhouette ese cumple con su trabajo.

Mi gear no arranca...

La principal fuerza de *Heavy Gear*, la implementación de dos tipos de juego en uno, es al mismo tiempo su principal defecto. Si te gustó jugar a *Battletech* y a *Mechwarrior* estás de enhorabuena, pero si sólo te interesaba uno de los dos, estarás pagando por algo que no vas a utilizar. Como podéis ver, este problema es completamente relativo. De vosotros depende.

Hay otros fallos menores: el cuerpo de letra es tan pequeño que a veces se hace bastante molesto, se echa de menos la tapa dura y (ya sé que esto es una pijotada, pero qué le vamos a hacer si soy diseñador gráfico), se podían haber gastado más dinero en los fotolitos, que dejan algo que desear. En cualquier caso, el aspecto general es más que bueno, aun-

que me quede ciego leyendo.

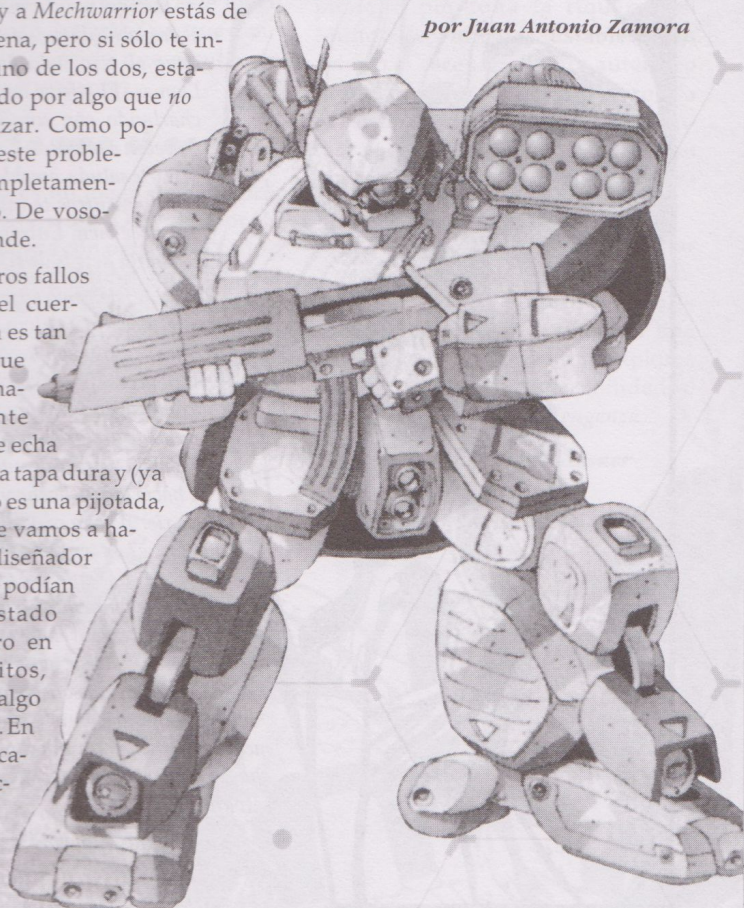
Y, ya puestos, ¿dónde están las reglas de creación de *Gears*? Deberían haber ido en el básico, aunque seguro que las veremos en algún suplemento (a pagar).

Por otra parte, la anunciada aparición del nuevo *Battletech* puede hacer mucho daño a *Heavy Gear* si éste no consigue asentarse de forma sólida.

¡A la guerra!

Heavy Gear, en general, es un juego muy bueno, por completo y por bonito, y lo que le falta en originalidad lo compensa de sobra con solidez y diversidad. Quizá necesite algo de trabajo para alejar a los sanguinarios jugadores de tramas militares simplonas, pero sus posibilidades son muy amplias. Edge ha hecho una excelente presentación con un juego muy bien pensado y redondeado, y que, gracias al componente multimedia (juegos de ordenador, serie de TV), puede atraer a muchos aficionados a los juegos de rol.

por Juan Antonio Zamora



Cazador: El Otro Lado

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΡΤΕΛΑΚΙΟΥ
P R E S E N T A C I Ó N

Después de explorar las intrigas y tormentos de los vampiros, la desesperanzada lucha de los hombres lobo, los conflictos cosmológicos de los magos, la desconcertante e insólita naturaleza de hadas, duendes y otros seres feéricos y la siniestra vida de ultratumba de los fantasmas, White Wolf le da la vuelta a la tortilla y se aventura con éste, el sexto juego de la Serie Narrativa, en una visión nueva, arriesgada y compleja del Mundo de Tinieblas. La gente de La Factoría de Ideas nos sirve la versión española de este apasionante y controvertido juego.

La jornada toca a su fin. Estás cansado. En cuanto salgas de la oficina te reunirás

con los amigos para la velada de rol de los viernes. La perspectiva te ha alegrado una tarde tediosa. Recoges el informe que acabas de terminar. El jefe estará contento.

Te asomas a la ventana. Está lloviendo. Es una de esos anocheceres melancólicos de invierno que hacen que tus pensamientos vuelen hacia la gente a la que quieres. ¿Qué es eso que sientes? No estás seguro, pero es algo tranquilo, apacible.

Recoges el informe y te diriges al despacho de tu jefe. Se escuchan risas al otro lado de la puerta. Llamas. El jefe se encuentra allí, charlando con una compañera. Parecen contentos. Tu jefe te sonríe y te saluda, amable como siempre, mientras te invita a pasar. Te cae bien. Entrás y cierras la puerta detrás de ti. Te vuelves.

Viste como siempre, elegante, discreto y pulcro. Sus ademanes seguros son los que has visto mil veces. Te sonríe como si nada, como si no fuera una aberración de la naturaleza, una cosa muerta. Te habla. Sonríe de nuevo, se vuelve hacia la muchacha y le dice algo. Ella ríe. ¿Cómo es posible? ¿Es que no lo ve? Y entonces una voz te habla, te dice que esa cosa no está viva, que es una monstruosidad, algo que no debe existir, algo malo y que su mirada y su sonrisa, que siempre habías creído amistosas, son en realidad una evaluación impaciente y sangrienta que acaba de condenar a muerte a la muchacha. Sí, ella está sentenciada y nada podrá salvarla.

A menos que tú hagas algo.

Este podría ser el preludio de un personaje de *Cazador: La Venganza*. A

diferencia de los anteriores juegos de la serie, *Cazador* es un juego en el que interpretas a personajes exclusivamente humanos, como cualquiera de nosotros. Individuos a los que se arranca de sus vidas cotidianas y se arroja a una guerra secreta, librada en un mundo cuya existencia desconocían hasta ayer mismo: el Mundo de Tinieblas. Individuos que han de enfrentarse, casi desarmados, a amenazas sobrenaturales de un poder inimaginable. *Cazador* trata sobre el descubrimiento de una verdad desconocida y oculta, sobre las mentiras y engaños de un mundo que no es lo que parece, sobre el compromiso, el sacrificio y la esperanza.

Ambientación

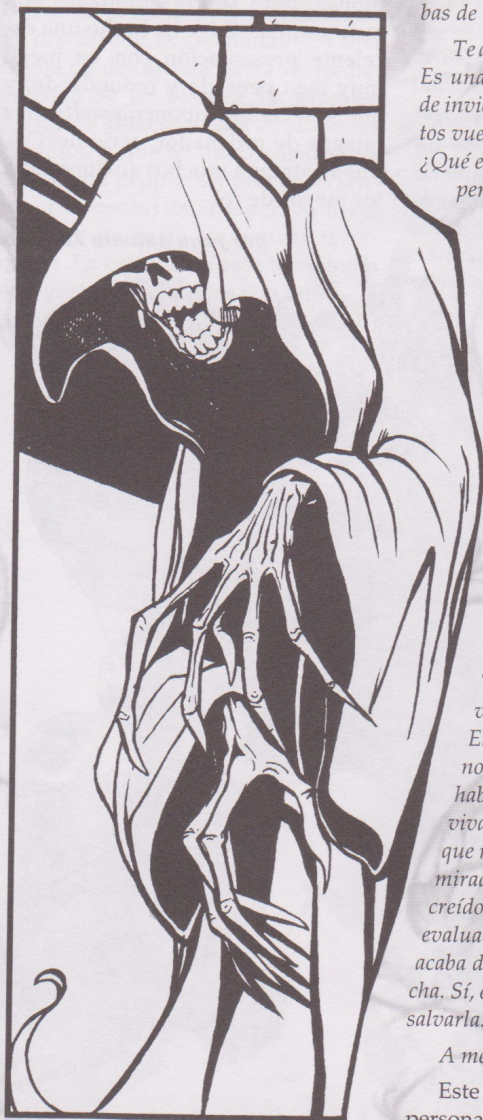
Cazador: La Venganza es un juego ambientado en el Mundo de Tinieblas. La misma atmósfera gótica-punk, la misma desesperanza, la misma corrupción que se extiende hasta cada rincón de la sociedad, las mismas noches sinistras y lluviosas, etc., presiden la existencia de los personajes y son el escenario en el que se desenvuelven.

La diferencia es que ahora los personajes habitan en el lado oscuro del Mundo de Tinieblas. Forman parte de los rebaños de los que los seres sobrenaturales se alimentan o se aprovechan. No frecuentan los salones del poder, ni participan en complicados juegos de intriga, ni se enfrentan en pugnas de naturaleza cósmica. Son seres humanos normales que un buen día descubren que el mundo no es el lugar que ellos creían, que está gobernado por seres mitológicos dotados de inmenso poder y que la humanidad a la que pertenecen sólo representa el papel de peón, moneda de cambio o alimento. Y deciden combatir.

La premisa de Cazador

Todo el que conozca el Mundo de Tinieblas sabe que cada uno de los grupos sobrenaturales que lo habitan está protegido por un velo que oculta su existencia. Llámese Mascarada, Paradoja o Delirio, pero impide que la humanidad los perciba. Los personajes de *Cazador* son panaderos, banqueros, taxistas, amas de casa, estudiantes, policías, camellos o jugadores de rol que celebran fiestas satánicas y antifascistas.

¿Qué es entonces lo que hace que sean capaces de percibir la realidad del



mundo en todo su siniestro esplendor? La respuesta es simple: una intervención exterior. En el momento de su "despertar", una fuerza desconocida (o no del todo, pero aquí no vamos a revelarla) actúa sobre ellos y les permite ver la realidad, al mismo tiempo que les otorga ciertas "facultades" para protegerse de las criaturas y enfrentarse a ellas. Pero la cosa va más allá. Junto con esta percepción y estas facultades, el individuo recibe la intuitiva certeza de que las criaturas son malas o, por lo menos, antinaturales. A partir de este momento es un cazador, y su vida cambia por completo.

Escalera hacia el infierno

Tenemos, pues, un individuo normal que de pronto ha de enfrentarse a una horripilante verdad: los monstruos existen y están entre nosotros. Muy pronto descubrirá que sus penurias no han hecho sino comenzar. Nadie le cree. Su familia le toma por loco. Sus amigos le dan la espalda. Su pareja lo abandona. Todos los poderes están en manos del enemigo. No puede confiar en nadie y no puede volverse hacia nadie. Está solo.

Pero eso no es todo. A medida que se consagra a su cruzada, se va alejando más y más de su humanidad. Las cosas mundanas resultan cada vez menos importantes frente a los imperativos de su misión. Su poder crece, pero en la misma medida se desdibuja lo que era antes de su transformación. Se torna un fanático. Eventualmente, si sobrevive el tiempo necesario, acaba por convertirse en una herramienta deshumanizada, una mera personificación de las virtudes, conceptos y objetivos que alientan la guerra contra lo sobrenatural y, quizá, una marioneta en manos del poder que lo ha transformado.

Este es el desolador escenario en el que se desarrolla el drama de Cazador. Como corresponde a un juego ambientado en el Mundo de Tinieblas, la esperanza brilla por su ausencia. Los personajes son parias que luchan una guerra perdida contra fuerzas que los superan en miles de años de antigüedad. Aquello por lo que combaten les vuelve la espalda, cuando no les ataca directamente. Y, por si fuera poco, si llegan a vencer, es muy probable que lo hagan a costa de sí mismos.

Lo que no es...

Cazador no es un juego sobre el poder, y la senda que siguen los cazadores no conduce a la omnipotencia. Aquí, los personajes están siempre en desventaja. El enemigo es siempre más fuerte. Los enfrentamientos directos acaban mal, salvo que se hayan planeado exhaustivamente. Incluso un cazador muy experimentado tiene poco que hacer contra, pongamos por caso, un Ancilla de 150 años (por no hablar de cosas peores). En este juego, si quieres que tus personajes prevalezcan o, por lo menos, sobrevivan, tendrás que ser prudente, inteligente y astuto.

Cazador tampoco es un juego de grandes proporciones argumentales (no siempre). Los personajes no se dedican a salvar el mundo, cambiar el curso de la historia o enfrentarse a dioses. Bastante tienen con salvar a sus seres queridos, proteger su barrio y acabar con algún zombi de vez en cuando. Si lo tuyo es la exploración de la Umbra Profunda, la lucha contra los Antediluvianos o el enfrentamiento con Pentex, este juego podría decepcionarte (aunque puedes estar seguro de que resulta un contraste refrescante).

Y lo que sí es

Cazador es un juego de asombro, emoción y horror. ¿Qué jugador de rol no recuerda con particular cariño sus primeras partidas, aquellas en las que se abrían ante sus ojos mundos nuevos, secretos, grandiosos, siniestros, aparentemente ilimitados? Al enfatizar el carácter puramente humano de los personajes, el juego permite que los jugadores se identifiquen con ellos y, por ende, experimenten-

tivo para los jugadores expertos, porque les permite interpretar un personaje completamente humano, inerte y solo, lo que puede ser fuente de nuevas emociones.

Méritos y Defectos

Cazador no está libre de defectos. En ocasiones resulta un poco maniqueo, lo que puede llegar a frustrar a quienes han jugado a otros juegos de la serie. Además, explica con claridad la naturaleza de la fuerza que crea a los cazadores, lo que le resta parte de encanto. Que el escaso poder de los personajes sea o no un defecto, queda a discreción de cada uno.

Pero mayores que sus defectos son sus méritos. Es uno de los juegos que más posibilidades ofrece para la construcción e interpretación de un personaje con vida propia. El hecho de que se trate de seres humanos permite a los jugadores identificarse con ellos y comprender sus motivaciones y modos de proceder. Al mismo tiempo, está respaldado por toda la riqueza del Mundo de Tinieblas. Establece con acierto el escenario de un auténtico drama en el que reinan el horror, la desesperanza y el misterio. Y al plantear el concepto de un mundo falso que oculta al verdadero nos permite cuestionarnos el nuestro.

Si lo que te interesa es interpretar a personajes complejos, sentir la intensa emoción del descubrimiento, la sorpresa y el miedo y combatir una guerra sin cuartel mientras exploras un mundo de infinitas posibilidades, te gustará Cazador: La Venganza.

por Íñigo Robles-Elsner

ten el mismo asombro y la misma sorpresa. Por ello, Cazador es el juego ideal para iniciarse en el Mundo de Tinieblas. Pero tampoco carece de atrac-



Lobos y Corazas

ΠΟΟΤ ΧΛΟΠΙΒΝΟΥΧΟΤΛΧΜ3ΠΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Aquí está *Hombre Lobo: Edad Oscura*, uno de esos suplementos imprescindibles para el buen aficionado al Mundo de Tinieblas. Sus virtudes son muchas, pero una de las más importantes es alejar el juego del espíritu de *Asterix y Obelix contra los romanos*. ¿Y por qué? Porque el Wyrn está en pañales, y porque las tribus carecen de la fuerza unificadora que les haga enfrentarse a un enemigo común.

Homínido

Para *Vampiro*, la ambientación ideal es la de finales del siglo XX, ya que los Vástagos son criaturas eminentemente urbanas que necesitan la masificación y la sociedad moderna para prosperar y ocultarse. Por el contrario, los Garou disfrutan en *Hombre Lobo: Edad Oscura* de una libertad y un poder sin precedentes, ya que las grandes urbes apenas comienzan a asomar, y el mundo es un lugar mucho más salvaje y primordial.

Este cambio básico en la "seguridad", como sucedía en

ambiente medieval del juego. Los Lupinos vagan ahora a sus anchas, combatiendo a Cainitas que apenas pueden ocultarse entre los mortales... y a sí mismos, movidos por el odio tras un reciente conflicto interno.

Glabro

HL:EO es un suplemento, no un básico, ya que carece de sección de reglas y creación de personajes. Lo que contiene en sus 180 páginas largas es toda la información que necesitamos para construir una crónica en la Edad Media, desde los cambios en la generación de fichas (como nuevos dones para todas las tribus) hasta abundante información sobre el "nuevo" escenario.

La organización es la normal en *White Wolf* y no tiene sorpresas, lo que no es necesariamente malo. Contiene los cambios evidentes de las Habilidades para reflejar la época, así como nuevos poderes para los Garou.

Crinos

¿Cómo son los Lupinos de la Edad Media? La brutal amenaza del Wyrn está muy lejos todavía, y los hombres lobo están bastante más involucrados en los acontecimientos humanos de lo que estarán en el futuro, al no verse tan expulsados de la civilización. Esto hará que el rival básico del juego sean los vampiros, lo que anuncia jugosas aventuras cruzadas con los Vástagos. Las filosofías básicas de las tribus no cambian demasiado, y quizá hubiera sido deseable una mayor variación, para hacer que el ambiente fuera aún más "exótico"

co". Tribus como los Fianna cobran una mayor relevancia al hallarse mucho más cerca su hogar (la campaña básica, como no podía ser de otro modo, es principalmente europea), mientras que los Garou nativos de América quedan bastante relegados (o desaparecidos).

Como se ha dicho, la desconfianza entre los distintos grupos es enorme, ya que la guerra civil Garou acaba de terminar, por lo que las luchas por el territorio serán otro de los motivos del juego.

Hispo

En mi opinión, uno de los principales puntos fuertes del libro es su capacidad de evocación, algo que queda resaltado por lo adecuado de casi todas las ilustraciones. No faltan ideas para historias, y con un poco de esfuerzo se puede conseguir una crónica no sólo distinta a las modernas, sino también lo bastante variada como para dar muchos, muchos meses de juego.

Hay algunos puntos negativos: la información es muy abundante, pero se echan en falta algunas cosas, tanto del escenario como de los posibles rivales y aliados (hadas, magos y fantasmas son excelentes personajes, y me gustaría saber más sobre ellos). Supongo que las ventas dirán si, como ha pasado con *V:EOy Estirpe de Oriente*, el escenario se desarrolla en futuros suplementos.

Lupus

En definitiva, *Hombre Lobo: Edad Oscura* crea una crónica a la vez mucho más luminosa y mucho más gris. Lo primero procede de la ausencia de la desesperanza que asfixia a los Lupinos modernos, permitiéndoles dedicarse a otras cosas. Lo segundo, de la ausencia de un enemigo imbatible contra el que la unidad es imprescindible, diluyendo el papel de los Garou como "políticamente correctos" defensores de Gaia.

Libros como *Bestiario de antaño* (y algún otro suplemento de *La Cruzada*, aunque esté más avanzado en el tiempo) y *Axis Mundi* son especialmente recomendables, así como muchos suplementos de *Edad Oscura*, como *Tres Pilares* e incluso las guías regionales.

por Juan Ortiz

Vampiro: Edad Oscura, es el que define mejor el

Fiero Dragón

000T . 340mδv6u000TΛKμ3mV

M Ó D U L O

Qué mejor manera de empezar con el *D&D 3* edición que con una historia de dragones. Esta es una aventura para 4-5 PJ de niveles 1-2, todos los cuales deberían ser buenos (no estaría de más algún que otro Paladín). La aventura ha sido hecha de forma genérica y fácilmente se puede adaptar a *Forgotten* o a *Greyhawk*.

Introducción

La aventura empieza en pleno invierno. Los PJ están de camino hacia una gran capital, o simplemente están de paso por el condado de Wishtruck. Concretamente pasarán por el pequeño pueblo de Lipwick, aunque esto ellos no lo saben. Lee a los PJ el siguiente párrafo:

Llega el amanecer, o eso deducís, pues la espesa niebla no os deja ver más allá de 10 pies. A tientas recogéis el campamento y preparáis un desayuno. Hace mucho frío, pero por suerte hace varios días que ya ha dejado de nevar, y sólo hay unos palmos de nieve en el camino. Los últimos días han sido muy duros y echáis mucho de menos una posada donde comer caliente y donde dormir sepultados bajo una montaña de cálidas mantas con una buena botella de hidromiel en las manos.

Con estos pensamientos tan agradables os ponéis de nuevo en marcha.

Unas horas después, el grupo de PJ llegará hasta una granja que está en ruinas y con restos evidentes de haberse quemado.

La niebla hace un rato que ya se ha levantado, y parece que el día va mejorando. Incluso veis el sol, que durante algunos días ha estado escondido detrás de una casi permanente capa de nubes. Seguí por el camino y a lo lejos divisáis una granja.

A medida que se acercan, verán que la granja tiene la fachada quemada y está un poco derruida (parte del techo ha caído al quemarse una viga de madera). En cambio, el cobertizo está completamente destruido por el fuego. Si los PJ deciden investigar un poco, hazles tirar por la habilidad de *Spot* con una DC 20 (es complicado). Si la pasan, coméntales que la granja parece que se quemó hace unos 3 ó 4 días. Por otra parte, si hay algún Ranger en el grupo y pasa una tirada de Rastreo con dificultad 25 (es muy difícil), descubrirá que hay unas huellas de carromato tirado por un caballo muy pesado que llegan a la granja desde el bosque del otro lado del camino, y que luego vuelven hacia él. Las huellas tienen 3 ó 4 días. Lo sospechoso es que se internan directamente en el bosque, y no es normal que un carro así se intente llevar por la maleza.

Si entran en la casa, se encontrarán con una sorpresa. La sorpresa es llamada Grizzly por los lugareños de la región y es un enorme oso pardo. Si los jugadores no caen en ello, no se lo digas, pero sin duda deberían extrañarse de encontrar semejante animal fuera del bosque.

Grizzly
está
adormi-
lado, y si

no le molestan directamente (gritándole, tirándole cosas o atacándolo) seguirá durmiendo su sueño invernal. Si deciden atacarlo, lo más seguro es que los destroce. En este último caso, no te cortes y cárgate a la mitad del grupo (por lo menos), por salvajes. Grizzly no luchará hasta la muerte. Primero intentará expulsarlos de la casa, y si lo consigue no perseguirá a ningún PJ fuera de ella. Si, en cambio, está acorralado y ha perdido más de un 50% de la vida, intentará huir al bosque.

Grizzly (Oso pardo adulto) Dg:
10D8+40 (110 pv), Large, iniciativa +1, velocidad 40 pies, CA 15, ataque: 2 zarpa +15 (1d8+12), mordisco +10 (2d8+8), For +11, Ref +8, Will +4. CR 5

Lipwick

Una vez sucedido este encuentro, es previsible que los PJ sigan por el camino. A unos cien metros escasos, y después de una curva en el camino, llegarán al pequeño pueblo de Lipwick (218 habitantes).

Después de una vuelta del camino, ante vosotros veis un pequeño pueblo compuesto por una veintena de casas y varias granjas en los alrededores. En la entrada del pueblo veis un cartel que pone "Lipwick". No parece que haya nadie, pero oís un lejano rumor de multitud que surge del centro del pueblo.

Si los PJ deciden investigar por los alrededores, no encontrarán nada relevante. En cualquier caso, cuando entren en el pueblo y se dirijan a la plaza del centro, léeles lo siguiente.

Os acercáis a lo que parece ser la plaza del pueblo y veis allí reunida a una multitud que debe ser de unas 200 personas. En el centro, encaramada en un atrio, hay una mujer de unos 50 años que parece estar conduciendo la reunión. Escucháis atentamente y oís las siguientes palabras:

—Bien, estamos todos de acuerdo en que debemos pagar, pero ¿quién será el encargado de llevar el dinero a la Laguna del Guardián?

Al oír estas palabras, todo el pueblo calla y se crea un embarazoso silencio.

Si los PJ deciden preguntar qué ocurre al primer lugareño que tengan al lado, éste les mirará inicialmente sorprendido y luego exclamará:

¡Eh, escuchad, hay un grupo de aventureros entre nosotros!

Inmediatamente, todo el pueblo mirará a los PJ. Sin duda es una situación muy incómoda, y habrá que ver cómo se lo montarán los PJ ante tanta gente observándolos (esfuérzate en recalcarles que hay mucha gente que les mira, a ver si se ponen algo incómodos...). Lo más cortés sería que los PJ se presentaran, aunque aquí puede suceder cualquier cosa. En cualquier caso, si los PJ se han comportado educadamente y se han presentado, la mujer bajará del atrio en el que está y caminará hacia ellos para preguntarles:

¿Tenéis experiencia en matar dragones?

Aquí siéntete libre de conducir como quieras la situación, pero si en algún momento los PJ preguntan qué es lo que ocurre, la mujer se presentará y les contará su problema.

Perdonad mi mala educación, me presento: me llamo Aithara y soy la alcaldesa de este pequeño pueblo. Hace cuatro días, la granja de los Walch, que supongo habréis visto si habéis llegado por el camino del oeste, fue atacada por la criatura a la que nosotros llamamos El Guardián del Bosque: un enorme y viejo dragón esmeralda. Sin saber por qué, el dragón llegó hasta la granja y amenazó con destruir el pueblo si la noche anterior a cada plenilunio no depositábamos un cofre con 300 monedas de oro en la

Laguna del Guardián, una laguna a medio día de camino en dirección sur-este. La Laguna del Guardián es la morada ancestral de dicha criatura, y por eso ninguno de nosotros se ha acercado nunca a ella. Ignoramos por qué el guardián se ha enfadado con nosotros, pero debemos pagar o destruirá el pueblo con su poderoso aliento de llamas. ¿Querriais ir vosotros a llevar el dinero en nuestro nombre? Os pagaremos por ello... Y si, por casualidad, matarais el dragón, os podéis quedar con el cofre y además os daríamos 200 monedas de oro más a cada uno. ¿Qué decís?

Aithara les ofrecerá 50 monedas de oro a cada uno si acceden a llevar el cofre. Si los PJ son un poco inteligentes, recordarán que en la granja no había rastros de nada que se pareciera a un dragón, y además, si pasan una tirada de Sabiduría (DC 20), hazles notar que hasta hace 4 días la casa estaba habitada, con lo cual es imposible que el oso estuviera durmiendo dentro. Si preguntan por el oso y lo describen, los lugareños les dirán que la descripción coincide con Lizzy o Grizzy un par de temibles osos (algunos dicen que son gemelos) que aterrorizan el pueblo desde hace más de 8 años. Se dice que son enviados del Dragón. Lo raro del tema es que un oso no abandona nunca su guarida, y menos en pleno invierno; o sea, que si salió del bosque es que debía tener algún buen motivo.

Por otra parte, no hay que ser un lumbreras para ver que los destrozos del fuego no es probable que los causara un dragón tan viejo como los lugareños lo describen. Y además... ¿para qué quiere un dragón 300 miserables monedas de oro?

Si preguntan si alguien ha visto al dragón, todo el mundo les hablará de sombras en la noche y de leyendas que se remontan centenares de años. Si preguntan por el granjero al que el dragón atacó su granja, les dirán que hace 3 días huyó con toda su familia en dirección norte, después de darles el mensaje y casi morirse de miedo.

Vamos de excursión, a matar al Dragón...

Finalmente los PJ han accedido a llevar el cofre y, de paso, investigar qué clase de dragón es éste (si no quieren hacerlo, se acabó esta aventura y que sigan su camino). Les dirán que el cofre debe ser llevado por la noche. Ojo con este dato, pues no se lo dicen a los PJ hasta que hayan aceptado (por si se echan atrás...).

Llegada la noche (pues esta es la noche en la que deben ir... Ah, ¿tampoco se lo habían dicho? Qué descuido...), la alcaldesa les dará un pequeño mapa que les conducirá hasta la laguna. Una vez los PJ se pongan en marcha, verán y oirán cómo todos los habitantes del pueblo entran en sus casas y cierran con llave puertas y ventanas.

Los PJ empiezan su viaje hacia la montaña donde se encuentra la laguna. Les tomará andar unas 5 horas en dirección sures-

EL CONTRABANDISTA

LA MEJOR TIENDA ESPECIALIZADA EN ROL, DE TODA LA RED.

WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

- Libros de Rol
- Módulos
- Dados
- Warhammer
- Magic
- Comics
- Suplementos
- Camisetas



- Fotos
- Torneos
- Concursos
- Clubs
- Links
- Módulos caseros
- Y Mucho.....mas.

¡RECUERDA!, todo lo que necesitas en:

HTTP://WWW.ELCONTRABANDISTA.COM

te y, en principio no deberían perderse. La noche es endemoniadamente fría, y deberían hacerles pasar una tirada de *Fortitude* (DC 12) para resistir el frío. El que no la pase recibirá 1D4 de frío (tampoco hace falta que mates a nadie... más que nada por si el flojeras es el típico mago de nivel 1 con 4 puntos de vida). Esto ayudará a hacerse una idea del frío que hace. Si lo deseas puedes poner algunos goblins o kobolds para que los PJ entren en calor, pero en ningún caso deberían ser un problema para ellos. Su verdadero objetivo es otro.

Después de unas cinco horas de viaje (estarán agotados) oirán al fin el sonido de una cascada. Esta es la Cascada del Guardián que alimenta la laguna a la que se dirigen. Léeles lo siguiente:

Estáis agotados. La ascensión ha sido dura, pese a que ésta no es una montaña muy escarpada. Los escasos 2 pies de nieve que hay os han impedido andar con soltura, y los caballos han tenido problemas para moverse a través de un sotobosque que no ven. Así y todo, llegáis a un claro donde oís a lo lejos el sonido del agua al caer. Si no os habéis equivocado, es la cascada que nutre y da vida a la Laguna del Guardián. Parece que al fin habéis llegado

Si deciden investigar los alrededores, el Ranger del grupo (si es que hay) debería pasar una tirada de Rastreo con DC 20. Si no hay Ranger, pueden intentar hacer una tirada de *Search* con una DC 25 (es muy difícil). Si alguna de las dos tiradas es pasada con éxito, encontrarán lo que parece ser un rastro de carromato tirado por un caballo que parece ir en dirección a la laguna.

¿Que sucedió realmente?

Llegado este punto es quizá el momento de contar lo que realmente sucedió. Hace una semana llegó a Lipwick un grupo de aventureros (estafadores, más bien) bastante desaprensivos. El grupo está compuesto por Lathok (guerrero humano, nivel 1), Walfbur (bárbaro humano, nivel 1) y Leather (mago humano, nivel 4) jefe del grupo. Rápidamente oyeron las historias del mítico dragón y, ni cortos ni perezosos, se marcharon (con su carro tirado por un caballo pesado) del pueblo en dirección a la Laguna del Guardián. Cuando llegaron allí, procedieron a buscar un escondite. Encontraron, cerca de la cascada, una cueva muy grande. Un sitio ideal en el que resguardarse. Pero la cueva ya tenía inquilinos, un par de osos grises (Lizzy y Grizzy). Ante tal contratiempo, se encargaron de echarlos quemando una gran cantidad de ramas verdes en la entrada de la cueva. El fuego y el humo espantaron a los dos osos y los

estafadores se instalaron dentro. Unos días mas tarde su plan ya tenía forma.

Mediante la magia de la ilusión (imágenes y sonidos), el mago creó encima del carro tirado por el caballo la ilusión de un temible dragón. Con la ilusión creada atacaron la granja de las afueras del pueblo. El aliento de dragón fue fácilmente "emulado" por un conjuro de "Manos Ardientes", todo ello amenizado con algunos cantrips de "Sonido fantasma" que contribuyeron a crear la puesta en escena de la mentira. Una vez hubieron aterrorizado a la familia, se encargaron de dejarlos ir a todos con el mensaje de que debían llevar las 300 monedas de oro a la laguna cada noche anterior al plenilunio. Así, con este engaño esperaban vivir de renta durante todo el invierno; cuando el pueblo ya estuviera arruinado, marcharían hacia el norte. Un día después Grizzy llegó a la granja atacada y decidió hacerla su nueva casa.

Fiero Dragón

Los PJ llegan a la laguna y rápidamente les atrae la cueva grande que hay cerca de la orilla. Cuando se dirijan a ella, léeles lo siguiente:

Os dirigís hacia la cueva, cuando de su interior oís unos pasos que retumban como el sonido de 20 hombres al galope. Es, sin duda, ensordecedor. Los sonidos son como el de un gran cuerpo que se arrastra hacia el exterior. Parece que el dragón está saliendo a daros la bienvenida...

Aquí los PJ deberían pasar una tirada de *Will* para no tener miedo. Según cómo hayan ido las investigaciones, quizá tendrán la certeza que es muy improbable que esto sea un dragón, aunque la verdad es que la situación da algo de miedo (*Will*, DC 7). Si, en cambio, no han descubierto casi nada y realmente creen que es un

dragón,
que

sea *Will*, DC 15. La autosugestión es un gran enemigo. El que no la pase, saldrá corriendo por patas y rezando a todos los dioses. Después de 15 minutos, pueden hacer una nueva tirada (DC 10) para calmarse y poder actuar de nuevo.

Si pasan la tirada, en pocos segundos aparecerá por la boca de la cueva un enorme dragón. Los PJ deben pasar una tirada de *Will* (DC 10) para no creerse la ilusión. Si se la creen salen corriendo; si no, verán la gran mentira.

La ilusión del dragón está puesta encima del carro con el caballo tirando de él. En la parte delantera están el guerrero conduciendo el carro y el mago, levantado a su lado, lanzando algún conjuro de manos ardientes. En la parte trasera está el Bárbaro, preparado para saltar a luchar si la ilusión falla.

Se supone que descubrirán el pastel. Lo que no está tan claro es si decidirán enfrentarse con los estafadores, pero no debería serles difícil derrotarlos. La verdad es que están muertos de frío (-3 a todas sus tiradas) y todos están a la mitad de los puntos de vida por culpa de la congelación.

Final

Si han desenmascarado al grupo, en el pueblo les pagarán las recompensas prometidas; dales 1000 px por el trabajo. Si no, no les des recompensa.

Pero... ¿y Lizzy? Lizzy está vagando por los bosques, y quizá los PJ podrían encontrarse con ella de vuelta a casa. Si han matado a Grizzy, Lizzy olerá sus restos en la ropa de los PJ y se lanzará a muerte a vengar a su compañero (en realidad eran pareja). Lo más seguro es que "funda" a los PJ. Usa las estadísticas de Grizzy, pero suma un bono de +4 al ataque y +4 al daño dado su frenesí.

¿Y el dragón? ¿Existe realmente? ¿Alguien miró en la caverna que hay dentro de la cascada? El guardián del bosque sigue durmiendo, de momento....

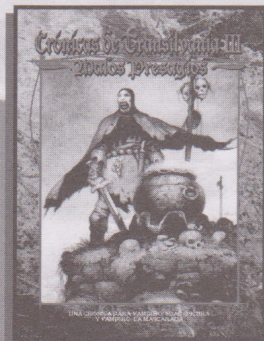
Josep M^a. Rosich Mena
neuro@teleline.es



NOVEDADES

la factoría

diciembre-enero



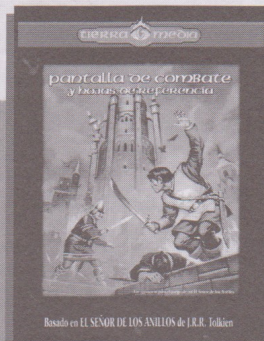
Cr. Transilvania III

2.495 ptas • 104 páginas • LF1854

Promo: Marcapáginas

Crónicas de Transilvania III: Mareas Presagios continúa con la crónica iniciada en Mareas Oscuras. Los personajes, ahora ancianos, se encuentran con la oposición de todos los frentes y las señales de la Gehena siguen apareciendo.

VAMPIRO: LA MASCARADA



Pantalla de juego

1.595 ptas • 8 páginas • LF802

Promo: Marcapáginas

Pocas cosas pueden ser más útiles en el juego de El Señor de los Anillos que esta pantalla. Una recopilación de sus tablas y sus reglas más usadas en una pantalla para el Director de Juego y un libro interior.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



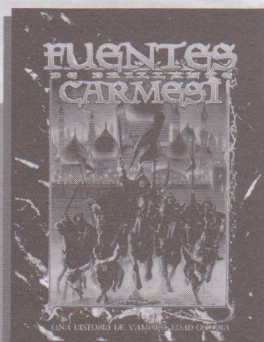
Guía de la Sombra

3.695 ptas • 152 páginas • LF4008

Promo: Marcapáginas

La Guía de la Sombra habla de la mitad menos agradable de la personalidad de un wraith, la parte de su alma que quiere acelerar su descenso al Olvido. No te pierdas este compendio de trucos sucios, méritos y otros detalles.

WRAITH: EL OLVIDO



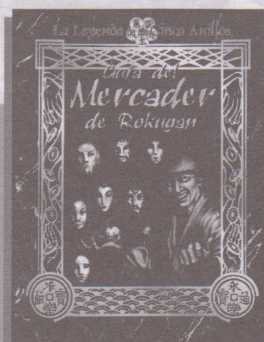
Fuentes de Brillante C.

PSC ptas • 32 págs • LF1855

Promo: Marcapáginas

Fuentes de Brillante Carmesi revela un Jerusalén del Medioevo Oscuro en el que se esconde un terrible secreto. Esta aventura independiente puede usarse sola o junto a Jerusalén Nocturna y puede añadirse a tu crónica.

VAMPIRO: EDAD OSCURA



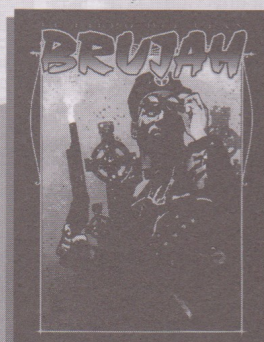
Mercader de Rokugan

PSC ptas • 64 págs • LF506

Promo: Marcapáginas

Todo lo que los jugadores y el DJ pueden necesitar sobre esta clase terriblemente marginada, desde los secretos de las caravanas Unicornio hasta la influencia invisible de los comerciantes Yasuki. Acérrate y compra cuanto veas.

LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS



Libro de Clan: Brujah

PSC ptas • 104 págs • LF1321

Promo: Marcapáginas

El mundo ha cambiado. Y no sólo ha cambiado para los hombres. Lo ha hecho también para los vampiros. Todos estos cambios han afectado a los Brujah y se han registrado en este suplemento. Ponte al día cuanto antes.

VAMPIRO: LA MASCARADA

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.

Pico Mulhacín, 24. Pol. Ind. El Aquilón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribmagen.es dm@distribmagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 405 33 65 Tel/Fax: (34) 332 85 91. dmbr@distribmagen.es

M Ó D U L O

—BöC

da, enrojecida, escrita como con fuego o algún otro material ácido sobre la piel—. Creo que el agresor esperaba matarme con esto, pues es una marca que me indujo una especie de espíritu maligno, que aún está en mi cuerpo. Afortunadamente, fui capaz de hacer algo de magia y de llegar hasta mi casa con la ayuda de mi sobrina. Creo que... creo que podré expulsarlo de mi cuerpo, pero necesito tiempo, y mi sobrina, me temo, no lo tiene. Obviamente es un asunto que a la policía se le escapa de las manos, pues ese cabrón era un mago, y si estuviese en mejor estado lo mataría yo mismo. Pero —solloza— ¡no puedo!, necesito tu ayuda, por favor, [nombre del personaje], tienes que encontrar a mi sobrina.

Por una razón u otra los personajes deben aceptar ayudar a su compañero para que el módulo pueda continuar. No hay más pistas que el lugar dónde desapareció el crío (aunque pueden preguntar a sus contactos, aliados, influencias, etc.). Si lo hacen, el mago fue a comprar un juguete para el niño.

Calle Merelin

En la calle Merelin (está cerca de la casa del aliado), estrecha y poco transitada, hay una serie de comercios sin demasiada importancia, como pueden ser una relojería, un supermercado, una juguetería, varias cafeterías, etc.

Sólo las cafeterías se mantienen abiertas por la noche. Si preguntan en éstas (tras la interpretación y las tiradas sociales de rigor), podrán averiguar que en la cafetería, antes del secuestro, estaba un tipo raro con un abrigo negro y uñas puntiagudas como garras. Tenía un aspecto "primitivo", con fesará el propietario de la cafetería. Pidió un café con leche, tenía la voz ronca, y se sentó simplemente a disfrutar del café durante media hora. Por lo visto llegó en un viejo Mustang gris, con matrícula de Montreal, que aparcó cerca de la cafe-

Investigaciones policiales

Si alguno de los personajes jugadores consigue una tirada de Inteligencia + Enigmas (dificultad 8), podrá recordar que en el último año han desaparecido por toda la costa este norteamericana críos de entre 8 y 15 años.

Si los personajes se ponen a investigar (recuerda que las bibliotecas sólo abren de día, y la policía no estará muy dispuesta a colaborar por la noche), se pueden enterar por los titulares (o preguntando a la policía, o cualquier cosa parecida) de que se han hecho oficiales las desapariciones de nueve menores de edad. Sin embargo, si consiguen hacer una buena investigación en los periódicos o consiguen entresacarle a algún contacto de la policía (o usando magia), podrán averiguar que se cree que podrían estar desaparecidos tres críos más, haciendo un total de 12, y con el del colega de los magos, 13. El número de la muerte.

Santa Anika

Si los personajes buscan respuestas en la Capilla de los Coristas, cuya organización está a cargo del Padre Abiah Gross, un conservador Septariano pero más abierto de lo habitual, él se encargará de hablar con ellos. Recordará al mago del que hablan los personajes, porque habló con él hace dos días en esa misma Capilla: un tipo con las uñas afiladas y con unos gestos y expresiones extrañamente animales; apostaría a que era un pagano Verbena, y llegó preguntando por las leyendas de un tal Salasak.

Si quieren saberlo, Abiah les informará (mientras coge un libro de su amplia

biblioteca) que Salasak es supuestamente uno de los nombres de los ángeles caídos que Dios expulsó del cielo y desterró al olvido en la Tierra. Un demonio. Hay escasas referencias de Salasak, y sólo en textos recogidos por historiadores del Coro suelen aparecer. Según el propio libro que Abiah tiene entre manos, el Demonio está en posesión de sabidurías antiquísimas que estaría encantado de revelar si alguien pudiese devolverle a la vida. Por supuesto, son todo viles mentiras para seducir a los mortales para que le saquen de las entrañas de la tierra.

La residencia del secuestrador, un día después

Sea por medio de la prensa, de los contactos o de los aliados, los personajes podrán enterarse de que le policía de la ciudad ha llevado a cabo una operación contra la presunta residencia del secuestrador que ha estado raptando críos desde hace un año aproximadamente. Se enterarán de que se han encontrado pruebas suficientes como para confirmar la postura de la policía.

Desgraciadamente, el secuestrador estaba al tanto de la redada y no fue posible capturarlo. En la casa se encontraron numerosas pruebas de que el secuestrador es aficionado a la brujería, y de que suele pasar poco tiempo en su casa. Además, se encontraron prendas de todos los críos secuestrados y de cuatro más (haciendo un total de trece), confirmando las sospechas de la policía.

Si los personajes pretenden enterarse de cómo la policía consiguió encontrar al secuestrador (tras el conveniente movimiento de contactos, uso de magia, habilidades sociales, etc.), podrán averiguar que un compañero de trabajo de éste (de una agencia de medioambiente) sospechaba de él por sus comentarios sobre los críos desaparecidos, su interés en la brujería, las coincidencias que rodeaban las desapariciones de los muchachos y las repentinas bajas que se cogía Diec. Si entrevistan a su compañero, Stuart, y hacen uso de sus habilidades sociales (sea mediante la fuerza, la magia u otras maneras), les contará cosas sobre la persona a la que están buscando. No hay nada concreto, pero deberían darles pistas suficientes como para que sigan buscando.

Sucesos

Diec, furioso por lo sucedido en su domicilio, hablará con su "compañero" Stuart y lo matará. Los personajes oirán la noticia de una manera u otra. Según convenga, usando la magia para ver lo que sucedió o dejando alguna otra pista más material (a discreción del Narrador y de



tería. Si los personajes inspeccionan el lugar donde estaba el Mustang y consiguen una tirada de Percepción + Investigación, verán cerca de un tragadero de alcantarilla una nota escrita a mano que señala la dirección de una Capilla, que no es ni más ni menos que la Capilla local del Coro Celestial.

las habilidades de los PJ), los personajes deberían averiguar dónde se "hospeda" actualmente el secuestrador.

Por otro lado, Diec ya ha pensado que quizá lo estén buscando otros Magi (por ejemplo, el tío del último muchacho que capturó). Pensando que quizá uno pretenda seguirle a través del difunto Stuart, dejará un regalo en forma de un espíritu rabioso que intentará matar a cualquiera que pretenda averiguar dónde está. Será relativamente peligroso, y deberán aplicarse los personajes si quieren sobrevivir a su cacería.

Diec, presionado por la "caza" de los magos, se apresurará a Despertar al "ángel" Salasak para poder atarlo. Lo hará la misma noche del día en que mate a su compañero Stuart.

El ritual del Despertar de la Muerte

El brujo Verbena tiene su "hogar" en las afueras de la ciudad, en una zona apartada de los pantanos. Entre los árboles hay una hermosa cabaña de raíces con una forma grotesca, y que no encontrarían los magos si no fuera porque la están buscando (es su Sanctum, y tiene Arcano propio). Sin embargo, el ritual se está ejecutando por todos los alrededores del pantano. Si la ceremonia ha comenzado, encontrarán a varios niños desnudos y con el cuello cortado y sangrante, colgados de las manos en los siniestros árboles de la ciénaga. La Quintaesencia liberada por los sacrificios piensa canalizarla al ser que duerme en las entrañas del pantano. En el centro de tanta muerte, cerca de su Sanctum, hay un altar donde tiene a su último sacrificio (el sobrino del aliado del mago), al que usará para aumentar las probabilidades de atar a Salasak en una bola de cristal de color verdoso

que tiene junto a él.

Si es interrumpido en medio del ritual, intentará convencer a los personajes para que no detengan su conjuro, puesto que si es necesario, compartirá los conocimientos que pueda sacar a esta criatura oscura con ellos. Y después de todo, no está sacrificando nada más que a durmientes insulsos. Si los personajes no pueden ser "convencidos", detendrá momentáneamente su ritual para invocar a los Aulladores Locos: espíritus oscuros de aspecto grotesco que vuelan en todas las direcciones, golpeando y arañando a los personajes. Las armas ordinarias son poco eficaces contra ellos, y solo la magia y las armas encantadas parecen afectar a estas "pequeñas" criaturas, que doblan en número a los personajes. Mientras tanto, Diec continúa con sus sacrificios para obtener lo que desea...

Epílogo

El final queda en manos del Narrador y los jugadores. Si consiguen detener el ritual de Diec y salvar a uno o varios críos, será una victoria completa. Aunque si sobrevive Diec, tendrán un enemigo para toda la vida.

Por otro lado, si Diec consigue terminar el ritual y ata a Salasak a la bola de cristal, la victoria de Diec será completa; si no han colaborado, usará la magia para escapar lo más lejos posible de los magos.

Otra posibilidad es que Diec no complete del todo el rito y sea incapaz de atar a Salasak, lo cual complicará las cosas tanto a los magos de los jugadores como al propio Diec. La "Bestia" intentará matar a todos los presentes,

Joel Diederick

Motivación: levantar a Salasak; descubrir los secretos perdidos de la magia primordial. Debilidades: cegado por su objetivo; no tiene aliados. Fuerzas: discípulo competente; pragmático.

Aréte: 4. Cardinal 3, Conexión 2, Espíritu 3, Fuerzas 2, Mente 1, Vida 3.

Reservas de Dados: Iniciativa 6, Esquivar 5, Pelea 5, Percepción 7, Influencia 4, Sigilo 7, Voluntad 8.

Equipo y armas: Cuchillo ritual, garras (Vida 3).

Aulladores Locos

Motivación: destruir, aullar, golpear. Debilidades: la magia y objetos encantados, que les hacen el daño normal. Fuerzas: inmunidad a las armas tradicionales; tienen el equivalente a 15 niveles de vida; pueden "volar".

Aréte: 0. No tienen magia a efectos del módulo.

Reservas de Dados: Iniciativa 7, Esquivar 4, Pelea 6, Percepción 4, Voluntad 6.

Equipo y armas: Golpes "quemadura". Daño 6 dados.

pero si la cosa se pone complicada, preferirá huir para tomarse su tiempo. En este caso, los magos tendrán un gran problema de difícil solución que dejamos en manos de los perversos Narradores. Recomendando este final.

por Pablo Floriano Aya
(Kether)



Los últimos cátaros

ΟΟΟΤ ΜΛΟΠΙΔΥΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Estamos en 1214. La cruzada desencadenada contra los herejes cátaros y los señores de Occitania por los caballeros del norte de Francia toca a su fin. Después de la derrota de Pedro II de Aragón en la llanura de Muret, la causa de los herejes está perdida. El país arde en llamas. Siguiendo la estela de los caballeros del norte, llegan los terribles "monjes negros" de Santo Domingo. El último de los bastiones del catarismo, el castillo de Querbis, acaba de ser tomado al asalto por los infantes picardos y borgoñones de Simón de Montfort. Con él, han caído en manos de la Inquisición los últimos santos cátaros, los llamados "perfectos". Y también Ulzius de Jerbiton, mago de Hermes.

Introducción

En efecto, a pesar de la aplastante superioridad numérica del ejército atacante, la caída de Querbis se ha demorado tres meses gracias a la activa intervención directa de este mago. Ahora, mientras los conquistadores y los dominicos preparan sus hogueras, llega al pueblo de Saint Etienne de Querbis el grupo de los personajes. Están aquí para investigar lo ocurrido, porque el comportamiento de Ulzius, además de ser una flagrante ruptura del Código de Hermes, supone un peligro directo para toda la Orden.

Querbis

El castillo de Querbis, situado en el Macizo Central, 250 kilómetros al nordeste de Tolosa, es una

de esas pequeñas e inexpugnables fortalezas (conocidas como "nidos de Águilas") que tanto abundan en esta zona. Nominalmente, su dueña es la dama Esclaramunda, viuda del caballero Guillaume de Querbis (vasallo del Conde de Tolosa que perdió la vida en la batalla de Muret). Pero desde hace diez meses y hasta la conquista, ha estado en manos del aventurero catalán Pere de Montcada.

El castillo se yergue en lo alto de un pináculo montañoso al que sólo puede accederse por una estrecha senda. Apenas podría albergar a un centenar de hombres de armas (aunque bastaría la cuarta parte de ese número para defenderlo contra fuerzas mucho más numerosas). Un pasadizo secreto, situado en la capilla, detrás del altar, conduce a través de un largo túnel hasta un valle situado al otro lado de la montaña. La existencia de este pasadizo secreto es sólo conocida por la dama Esclaramunda, Pere y el molinero de Saint Etienne, Arnaud (ver más adelante).

Saint Etienne de Querbis

Situada en la falda de la montaña que alberga el castillo, está pequeña aldea forma parte del señorío. Antes de que comenzase la cruzada, era (como toda la zona) un núcleo muy activo de catarismo. Sus habitantes estimaban al señor y, especialmente, a su mujer (Esclaramunda) por su carácter bondadoso y su comportamiento pío. En este momento alberga una guarnición del ejército cruzado. La presencia de los soldados del norte y de los inquisidores dominicos ha causado gran malestar entre sus habitantes.

Los individuos más destacables de la aldea son:

- **Arnaud el molinero:** desde que comenzó a extenderse la herejía, este hombre fornido, de baja estatura, calvo y sonriente, fue uno de sus principales defensores. Organizó la comunidad cátara local y consiguió, con su oratoria violenta y apasionada, la adhesión de muchos aldeanos. Más que un hombre de convicciones religiosas, es un revolucionario social y sus principales ataques han estado siempre dirigidos contra los príncipes de la Iglesia y los grandes señores. Pero en el fondo es un cobarde. Ahora que todo se ha perdido y los inquisidores han llegado a la aldea, vive aterrorizado, pensando en el día en que su pasado reciente salga a la luz. Como casi todos los habitantes de la aldea, desde la llegada de los soldados hace una exagerada profesión de fe católica.

- **Dulza:** comadrona y una especie de bruja (prepara filtros de diversas clases, realiza abortos, es diestra en hierbas y venenos), esta anciana vive entregada a la venganza. Cuando tenía 17 años su prometido fue ejecutado por haber robado madera en los bosques señoriales. Por entonces Dulza estaba embarazada y tuvo que practicarse ella misma un aborto. Desde aquel día, un poco loca y completamente consumida por el resentimiento, su único deseo ha sido presenciar la ruina de los señores. Ahora cree que su momento puede estar próximo. Conoce todos los secretos de los aldeanos y no vacilará en revelarlos a los inquisidores si cree que con ello puede alcanzar su venganza.

- **Armand el posadero:** este hombretón de 47 años, moreno, tuerto y cojo, oriundo del condado de Maine y dueño de la única posada de la aldea (llamada "Los Tres Cierros") es uno de los pocos habitantes del lugar que no sucumbió a la herejía. De buen corazón, no pretende denunciar a nadie, pero lo hará si ve amenazada su vida o sus propiedades.

- **Antoine:** taciturno y grave, este campesino de 37 años es de algún modo la antítesis de Arnaud. Ferviente cátaro, no ha buscado jamás una posición de preeminencia. Sin embargo, la presencia de los soldados no lo ha acobardado y desde su llegada se ha convertido en una especie de cabeza de la comunidad local. Todavía realiza en secreto los ritos propios de la fe (en los bosques próximos al castillo, con la asistencia de algunos aldeanos) y su voz es respetada y escuchada. Lo que desea por encima de todo es que los soldados y los inquisidores desaparezcan.

Los cruzados

Después de la caída del castillo, la mayor parte del ejército cruzado, con el propio Simón de Montfort a la cabeza, marchó en dirección a Tolosa. No obstante, en tanto terminan las pesquisas de los inquisidores, ha quedado en el lugar una guarnición de 150 hombres de armas. En su mayor parte



se trata de infantes y ballesteros, pero también hay algunos caballeros (15). El grueso de esta fuerza (100 hombres) se aloja en el pueblo. El resto (con todos los caballeros) ocupa el castillo.

El comandante del grupo es el caballero Thibaut de Coucy, un aguerrido y experimentado soldado de 52 años cuya única preocupación es cumplir a rajatabla las órdenes que se le han dado: someter toda resistencia, apoyar a los inquisidores en sus investigaciones y ejecutar las penas que éstos dispongan. En secreto, aspira a que le sea entregado el castillo como feudo y sabe que para conseguirlo le convendría que la dama Esclaramunda fuera condenada como hereje. No es un hombre de fe. No es especialmente cruel o malvado. No siente ningún odio por las gentes de Occitania. Sencillamente es un soldado que sabe lo que quiere y que no vacilará en hacer lo que sea necesario para conseguirlo.

Su segundo en el mando es el caballero Enguerrand de Meaux. De 32 años, católico devoto y fiel lugarteniente de Montfort, ha quedado prendado de Esclaramunda, lo que le provoca un agudo conflicto. Por un lado sabe que es una hereje convencida y que debería arder en la hoguera. Por otro, el sólo hecho de pensar en esa posibilidad le causa gran desazón. La visita a menudo en las mazmorras y sostiene largas conversaciones con ella. Aunque todavía no lo sabe, llegado el caso de hacer una elección, optaría por ella.

La presencia de los soldados en la aldea está siendo una fuente constante de conflictos. Saquean, abusan y cometen toda clase de tropelías con total impunidad. Las tímidas quejas que se han dirigido al comandante de la guarnición han sido recibidas con absoluto desdén.

Los inquisidores

Poco después de la caída del castillo se desplazó al lugar un grupo formado por tres inquisidores dominicos. Su misión es muy sencilla: investigar la implantación de la herejía en la zona y erradicarla. Por medio del fuego, si es necesario.

El jefe de los inquisidores es el anciano (63 años) Pedro de Burgos, hombre devoto y bondadoso (a su manera) pero absolutamente inflexible. Para él, todo lo que se aparte de la más estricta ortodoxia es sinónimo de herejía. No es partidario de la hoguera en los casos de arrepentimiento, pero la pedirá sin vacilación para aquellos que no abjuren de las creencias heréticas. No sabe nada de la Orden de Hermes y asume que cualquier poder mágico es de naturaleza satánica.

El hermano Ludovico de Benevento, italiano de 34 años es el prototipo de inquisidor: cruel, inflexible, ansioso por administrar la purificación del fuego a cualquiera que muestre la menor vacilación en la fe o, sencillamente, le sea antipático. Bajito y un poco contrahecho, el poder con que cuenta como inquisidor lo ha ensoberbecido y hace

uso de él sin el menor pudor. Sin embargo, su presencia en el lugar obedece a un motivo oculto. El Papa Inocencio III, sabedor de lo ocurrido en el lugar, lo ha enviado para investigar lo que de cierto pueda haber en los rumores sobre la presencia de un mago. Pretende salvar a Ulzius y llevarlo consigo a Roma pero, si no lo ve posible, no vacilará en entregarlo a la hoguera.

El hermano Julián de Zaragoza es el más joven de los tres (29 años) y asimismo el de mente más abierta. Aunque está totalmente entregado a su tarea como inquisidor, cree que los errores y desviaciones de la fe pueden corregirse por medio del debate y la enseñanza. Es reacio a recurrir a la hoguera pero acatará las decisiones que tomen sus dos compañeros. Sin embargo, de los tres es el único que ha mostrado alguna preocupación por los desmanes llevados a cabo por la soldadesca y eso le ha ganado algunas simpatías en la aldea.

Por lo que se refiere a la magia, sabe que existe pero desconfía profundamente de ella (y de quienes la practican). Pero no la identifica necesariamente con prácticas satánicas.

Los prisioneros

Quienes se encontraban en el castillo cuando los cruzados consiguieron por fin tomarlo, languidecen ahora en sus mazmorras. Todos ellos serán objeto de las pesquisas de los inquisidores y se enfrentan a una más que probable condena a la hoguera.

• **Los perfectos:** estos 14 santos cátaros, provienen de toda Occitania. A medida que la cruzada avanzaba, tuvieron que huir delante del ejército de cruzados hasta acabar en éste lugar. Cada uno de ellos es, a su manera, un hombre devoto, de profundas convicciones e inquebrantable ética. Al enfrentarse a los inquisidores tratarán de exponer los principios de su fe y debatir con ellos. Llegado el caso, ninguno de ellos abjurará.

• **Pere de Montcada:** este aventurero catalán acudió a Occitania con el ejército aragonés que en 1213 fue derrotado en Muret. Aunque no es hombre de fe, vio en la agitada situación que vivía el país la posibilidad de obtener ganancias rápidas. Siendo hombre resuelto y valeroso, decidió aprovecharlas. Después de reunir un grupo de soldados que habían formado parte del ejército vencido, consiguió hacerse con el castillo de Querbis, prometiendo a su dueño que la ayudaría a defenderlo. Du-

rante un año, vivió como siempre había deseado: como señor (de hecho, si no de facto). Por desgracia para él, la rapidez y magnitud de su triunfo acabaron costándole caras. Cuando el ejército cruzado se aproximaba a su castillo, pudo haber escapado (como hicieron algunos de sus hombres), pero no quiso resignarse a perder aquello que siempre había deseado y, como consecuencia, ahora yace en una celda, rumiando sus errores y lamentándose. Sin embargo, no ha desesperado y sólo espera a que se presente la menor oportunidad para tratar de escapar.

• **Esclaramunda:** pariente lejana del conde de Comminges, la dama Esclaramunda es una mujer muy bella, absolutamente devota de la fe cátara, bondadosa hasta el extremo, inteligente y culta. Sin embargo, su vida ha sido una sucesión de sinsabores. Al poco de contraer matrimonio con el caballero Guillaume de Querbis quedó embarazada. Por desgracia, el parto fue mal y el niño murió antes de nacer. Aunque ella sobrevivió, quedó imposibilitada para volver a concebir. Pasaron los años y, al mismo tiempo que la herejía cátara se introducía en las tierras de Occitania, lo hacía en el corazón de Esclaramunda. Pero llegó la cruzada, la ruina de la tierra y la muerte del marido. Los refugiados fluían hacia su castillo, seguidos lenta pero inexorablemente por el ejército enemigo. Desesperada, recurrió a toda la ayuda que pudo encontrar: la del aventurero catalán Pere de Montcada y la de aquel hombre extraño, Ulzius, que la visitaba con tanta frecuencia



desde hacía algunos años. Un enviado del cielo, sin duda. O eso creyó ella al ver brotar el fuego de sus manos.

Pero finalmente el castillo, y con él sus amados perfectos, cayó en manos de los bárbaros del norte. Desde entonces, confinada en su celda, Esclaramunda vive esperando la muerte. Cuando sea acusada, no tratará de defenderse ni de debatir con los inquisidores. Se limitará a esperar en silencio el momento en que la conduzcan hasta la pira y entonces abrazará gustosa las llamas.

Ulzius

Ulzius de Jerbiton es un joven mago (37 años) que ha caído víctima del más viejo de los males: el amor. Las disputas teológicas le parecen triviales. La suerte de los occitanos le trae sin cuidado. Desprecia a los campesinos y a los nobles por igual. La refinada cultura trovadoresca le parece un divertimento vacío. Y, sin embargo, a pesar de todo lo que cree, a pesar de sí mismo, ha arriesgado al vida, ha desafiado las leyes de la Orden a la que sirve y ha puesto en peligro a sus hermanos para luchar por una causa imposible contra un enemigo invencible. Lo ha hecho porque ama a Esclaramunda.

Cuando los cruzados pusieron bajo asedio el castillo, Ulzius utilizó abiertamente su poder para tratar de detenerlos. Logró, en efecto, demorar su caída unos meses, pero al final fracasó y fue hecho prisionero. Ahora yace, encerrado en la celda más profunda del castillo, sometido a constante vigilancia, encadenado y amordazado. Si se le intenta sacar del castillo solo, combatirá a aquellos que pretendan rescatarlo. Después de todo lo que ha hecho, lo único que le importa es conseguir salvar a su dama. Y si no puede, vengarla.

Sucesión de acontecimientos

La sucesión cronológica de acontecimientos que se presenta a continuación asume que los personajes se limitan a observar y no intervienen. De ser así, todo ocurrirá tal y como se describe. Sin embargo, esto

es poco probable (al fin y al cabo, se supone que los personajes están en Querbis por una razón). Sus actos, sean los que sean, tendrán probablemente consecuencias sobre los eventos. En último caso, el Narrador tendrá que ejercitar su imaginación en coherencia con los elementos que se le han presentado antes.

• **Martes:** llegada de los personajes a Saint Etienne de Querbis. Si entran en el pueblo, serán detenidos e interrogados por una patrulla de soldados. Éstos se muestran bruscos y arrogantes en extremo. Dependiendo de las reacciones y explicaciones de los personajes, podrían ser conducidos al castillo para ser interrogados por Thibaut de Coucy. Si se muestran sumisos y dan una explicación razonable para su presencia, se les dejará libres.

• **Miércoles:** los soldados asesinan y violan a una de las muchachas del pueblo. El comandante de la guarnición se niega a castigarlos. Aquella noche, se produce en los bosques que rodean al pueblo una reunión clandestina, organizada por Antoine, a la que asisten muchos habitantes de la aldea. Se concluye que ha de hacerse algo, pero también que la guarnición es demasiado numerosa como para intentar una revuelta. A la reunión asisten, entre muchos otros, Armand el posadero, que pide prudencia y la bruja Dulza, que se limita a escuchar.

• **Jueves:** los inquisidores comienzan sus "interrogatorios". Uno de los perfectos muere. La noticia se sabe de inmediato por todo el pueblo y crece el descontento.

A media tarde, el comandante de la guarnición envía 50 hombres a las montañas. En el pueblo se desconoce la razón. Lo que ocurre es que han llegado a sus oídos rumores acerca de que algunos de los hombres de armas que seguían a Pere de Montcada se están reorganizando y pretenden atacarlos antes de que lo consigan. Si nada lo impide, los soldados regresan al cabo de dos días (el sábado por la noche).

Al caer la noche, se producirá una nueva reunión. A pesar de la marcha de los soldados, tampoco esta vez se decide nada, pero cada vez parece más claro que podría producirse una revuelta en cualquier momento.

• **Viernes:** son interrogados Pere, Esclaramunda y Ulzius. El hermano Ludovico se encarga personalmente del interrogatorio de la dama. Por la tarde, en el mismo patio del castillo y delante de la guarnición, Enguerrand de Meaux golpea al dominico. La noticia se sabe muy pronto en el pueblo.

Más tarde, y sin que nadie lo sepa,

Enguerrand visita a la bruja Dulza. Está trastornado, carcomido en su interior por el conflicto entre lo que le dicta su deber y lo que le pide su corazón. Quiere que la bruja le dé algo con lo que aliviar el "mal" que lo atormenta. La bruja le entrega un filtro que ha de dar a beber a la dama. De ese modo, le dice, el fuego que lo consume se apagará sin que quede un rescoldo. Pero en realidad lo que le ha dado es un potente veneno.

• **Sábado:** Una calma intranquila reina en el pueblo durante todo el día. Al caer la tarde, un soldado anuncia en la plaza la sentencia: todos arderán en la hoguera, salvo Pere, que se ha retractado de su fe (que por otro lado nunca tuvo) y a quien se le cortarán las manos.

Aquella noche, Antoine vuelve a convocar una reunión en los bosques e insta a los aldeanos a una acción inmediata. La noticia de la condena de Esclaramunda ha conmovido al pueblo y se decide que, poco antes del alba, se levantarán y atacarán a los soldados acantonados en el pueblo. Pero algunos de los asistentes a la reunión tienen otros planes: Arnaud escapa del pueblo en cuanto tiene oportunidad y Dulza revela el plan a Thibaut. Si nada lo impide, los soldados caen aquella misma noche sobre el pueblo y organizan una matanza.

Mientras esto ocurre Enguerrand, desesperado, visita a Esclaramunda y le da a beber el filtro de Dulza. Ella lo acepta. Nada le importa ya. Pero no ocurre lo que él había esperado. Su pasión sigue siendo tan intensa como antes. Enloquecido, la viola allí mismo y, mientras se consume el acto, el veneno hace su efecto, ella agoniza y muere. Enguerrand no sabe lo que ha ocurrido. Presa de los remordimientos, huye del castillo y desaparece de la historia.

• **Domingo:** Al amanecer, se han dispuestos catorce piras en la plaza del pueblo (o lo que queda de él). Es una mañana fría y brumosa. Los perfectos, Pere y Ulzius son sacados de sus celdas y conducidos hacia allí. El mago mira en derredor. ¿Dónde está la dama? No puede preguntarlo, porque sigue amordazado. Uno tras otro, los atan a los postes de las hogueras. A un lado, con las manos atadas, Pere presencia la escena. El hermano Pedro lee la sentencia, insta a los condenados a retractarse y, cuando ninguno de ellos lo hace, los entrega al poder secular. Pero antes revela lo ocurrido con Esclaramunda: se ha suicidado y por tanto le están vedados la tierra consagrada y el descanso eterno.

Al escucharlo, el mago cree enloquecer. Los soldados prenden fuego a las piras. Los perfectos comienzan a cantar al unísono, dándose unos a otros el "consolamentum". Entonces, mientras las llamas crepitan bajo sus pies, Ulzius recurre a todo su poder, se libera y ataca a los soldados. Sobreviene una lucha feroz. Cuando termina, los tres dominicos, Thibaut, 22 soldados y el propio Ulzius han muerto. Las llamas envuelven los cuerpos carbonizados de los perfectos. Y a un lado, olvidadas por todos, yacen sobre el suelo las cuerdas que hasta hace un instante maniataban a Pere de Montcada.

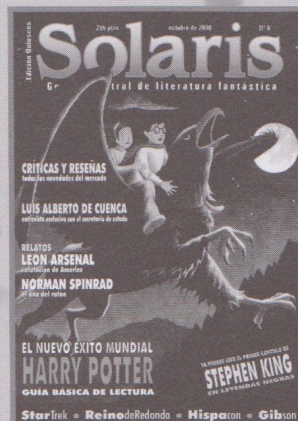
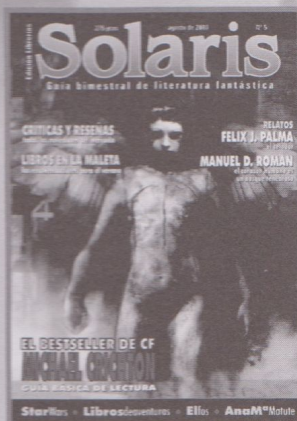
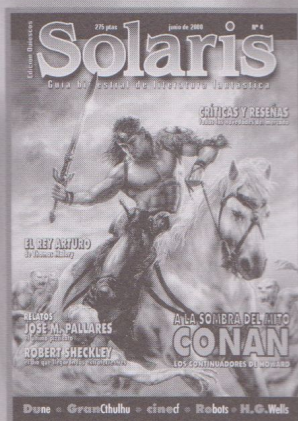
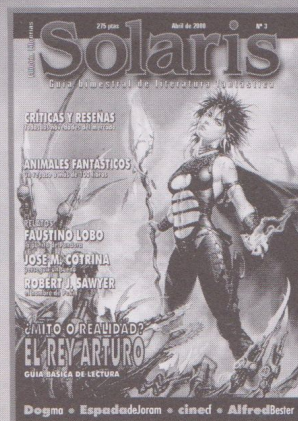
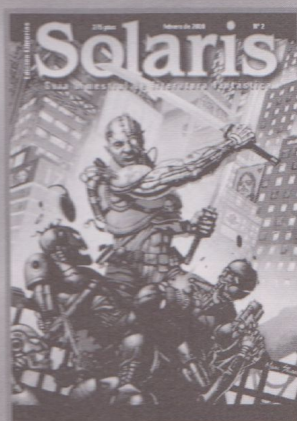
por Manuel Mata



críticas y reseñas • todas las novedades del mercado

Solaris

Guía bimestral de literatura fantástica



Y EN TODOS LOS NÚMEROS: RELATOS DE LOS MÁS AFAMADOS AUTORES ESPAÑOLES Y EXTRANJEROS, ARTÍCULOS REPASANDO LOS TEMAS MÁS ACTUALES, NOTICIAS Y PROYECTOS DE LAS PRINCIPALES EDITORIALES ESPAÑOLAS, COLUMNAS DE OPINIÓN, LOS PREMIOS DEL GÉNERO, LAS MEJORES PÁGINAS WEB, Y MÁS DE 30 CRÍTICAS DE LOS LIBROS PUBLICADOS ESE BIMESTRE

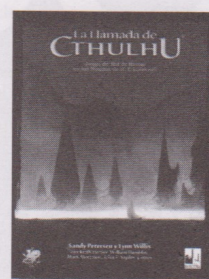
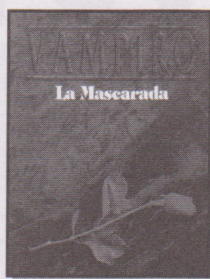
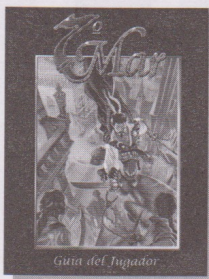
- Nº 7 — Diciembre de 2000
- Nº 8 — Febrero de 2001
- Nº 9 — Abril de 2001
- Nº 10 — Junio de 2001
- Nº 11 — Agosto de 2001
- Nº 12 — Octubre de 2001



Ahora puedes suscribirte a Solaris. Envíanos un giro postal por 1.650 ptas (6 números) a la dirección de la Factoría de Ideas y recibirás cada dos meses la revista con los portes pagados

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

La guía del jugador de 7º Mar mantiene la primera posición a pesar del tiempo transcurrido desde su lanzamiento, resistiendo los envites de uno de los libros más deseados por los jugadores de Vampiro: El Libro de Nod y los estrenos más recientes como pueden ser Ars Magica o la edición revisada de Mago: La Ascensión.

1	7º Mar Guía del Jugador	Básico	12,38
2	El Libro de Nod	Vampiro:LM	12,25
3	Horror en el Orient Express	Cthulhu	11,63
4	Ars Magica 4ª Edición	Básico	11,19
5	7º Mar Guía del Director de Ju	Básico	11,06
6	Mago: Revisada	Básico	10,06
7	La Senda de la Grulla	L5A	9,69
8	Naciones Piratas	7ºMar	8,25
9	La Senda del Unicornio	L5A	8,06
10	La Guía del Sabbat	Vampiro:LM	7,94
11	Heavy Gear	Básico	7,38
12	Estirpe de Oriente	Vampiro:LM	7,31
13	Secretos de la taumaturgia	Vampiro:LM	7,06
14	Rolemaster Fantasía	Básico	6,75
15	Cthulhu Actual	Cthulhu	5,63
16	7ºMar Pantalla	7ºMar	5,50
17	Spanish Show 2	Fanhunter	5,38
18	Aker C.: Fogardebreogan	Aquelarre	4,50
19	Avalon	7ºMar	4,19
20	Libro del Clan: Setita	Vampiro:LM	4,13
21	La Senda del Cangrejo	L5A	3,63
22	Jerusalén Nocturno	Vampiro:EO	3,38
23	Herejía Cainita	Vampiro:EO	3,00
24	Hijos de la Noche	Vampiro:LM	2,94
25	Hengeyokai	Hombre Lobo	2,88
26	Libro de tribu: Fianna	Hombre Lobo	2,81
27	La Senda del Dragón	L5A	2,69
28	Estirpe Oriente: Companion	Vampiro:LM	2,38
29	Elfos	Señor Anillos	2,13
30	Ad Intra Mare	Aquelarre	2,06

Los más vendidos (Líneas)

Entre las líneas más vendidas, los cambios apenas se hacen notar. Vampiro sigue siendo el preferido de los jugadores, seguido en esta ocasión por su "hermano menor" Vampiro: Edad Oscura. Leyenda de los Cinco Anillos, El Señor de los Anillos, Cthulhu o AD&D cambian ligeramente los puestos, pero siguen a la cabeza, como viene siendo habitual.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	17,38
2	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	15,94
3	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	14,00
4	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12,88
5	El Señor de los Anillos	La Factoría	12,56
6	AD&D	Martínez R.	12,38
7	Warhammer Fantasía	La Factoría	11,88
8	Fanhunter	Farsa's W.	11,25
9	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	9,81
10	Mago: La Ascensión	La Factoría	9,56
11	Aquelarre 2ª Edición	Pandora	9,31
12	Fading Suns	La Factoría	7,31
13	Changeling	La Factoría	7,19
14	Mago: La Cruzada	La Factoría	6,25
15	Barrio Xino	La Factoría	5,89
16	Exo	Sombra	5,19
17	Wraith: El Olvido	La Factoría	5,06
18	Kult	M+D	4,56
19	Star Wars	Joc	4,00
20	Cyberpunk	M+D	3,69
21	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	3,50
22	Shadowrun	Zinco	2,69
23	Battletech	Zinco	2,19
24	Elric	Joc	1,69
25	Mutantes G2	Ludotecnia	1,69
26	GURPS	La Factoría	1,56
27	RuneQuest	Joc	1,44
28	Ert	Hastur	1,38
29	Mekton Z	M+D	1,19
30	Deadlands	La Factoría	1,06

Los más jugados (Clubes)

Tras desbancar a Vampiro: La Mascarada, hasta hace poco el juego favorito de los clubes, La Llamada de Cthulhu se mantiene a la cabeza de la lista. Por lo demás, el único cambio que se ha producido entre los cinco primeros puestos, es la introducción de 7ºMar que ha ido escalando posición hasta llegar al lugar actual.

1	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	14,05
2	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	13,35
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	12,55
4	AD&D	Martínez Roca	12,30
5	7º Mar	La Factoría	9,40
6	El Señor de los Anillos	La Factoría	9,30
7	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	8,95
8	Aquelarre	Pandora	8,40
9	Rolemaster	La Factoría	7,05
10	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	6,65
11	Ars Magica	La Factoría	6,40
12	Warhammer Fantasía	La Factoría	6,30
13	Fanhunter	Farsa's W	6,20
14	Mago: La Ascensión	La Factoría	6,10
15	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	4,80
16	Cyberpunk	M+D	4,55
17	Fading Suns	La Factoría	4,50
18	Barrio Xino	La Factoría	4,15
19	Elric	Joc	4,15
20	Mago: La Cruzada	La Factoría	4,00
21	Star Wars	Joc	3,95
22	In Nomine Satanis	Joc	3,85
23	Kult	M+D	3,75
24	Mutantes G2	Ludotecnia	3,20
25	Shadowrun	Zinco	3,05
26	Pendragon	Joc	2,75
27	Superhéroes Inc.	Cronópolis	2,65
28	Exo	Sombra	2,65
29	Wraith: El Olvido	La Factoría	2,55
30	Paranoia	Joc	2,10

Tiendas colaboradoras: A Coruña: Tanxencias. Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Universal. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Córdoba: Ala Delta. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquardo, H. Eslava), El Corte Inglés. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. Pontevedra: Paz. Salamanca: Drako. Santander: Nexus 4. Sestao: Denetariko. Sevilla: Nostromo. Valencia: Gremio de Dragones. Valladolid: Micrón. Vitoria: Ronin. Zaragoza: Rivendel, Saga y Taj Mahal. **Total:** 31.

Clubes: Alfheim, Arkham, Caballeros de la Rosa Negra, Comunidad del Anillo, CRUP Cartagena, Dado de hierro, Dragom, Enrolpma, Exploradores del averno, Imago Mundi, Innuat, La Forja, La garra del dragón, Las 7 plagas, Lince de Bruma, Ludere Aude, Mitagos, Mort, Némesis, Plata Mithril, Sir W. Wandsworth, Templo de Hécate, Tempus, Tiempo de dragones, White Smurff, Yesod.

La Leyenda de los Cinco Anillos

Llegan las novelas del
Imperio Esmeralda



Una mezcla única de samurai
y fantasía basada en
el juego de rol La Leyenda
de los Cinco Anillos

Los miembros del Clan Escorpión tratan de hacerse con el control de Rokugan, y
acechan al Emperador en un mundo donde los héroes caminan junto a las deidades
y un ejército mítico puede desvanecerse por una simple
palabra susurrada en el oído adecuado



La Leyenda de los Cinco Anillos



la factoría de ideas presenta

MAGO

la Edición Revisada del tercer juego del sistema narrativo

La nueva edición de Mago: La Ascensión redefine el más moderno y místico juego de rol del siglo que ahora comienza.

Los héroes de Mago: La Ascensión, revisado como ya se hizo con Vampiro: La Mascarada, han perdido su guerra por la realidad.

Todas las tradiciones han sido actualizadas respecto a la historia de los magos en el Mundo de Tinieblas. Además se han revisado las reglas de las Esferas, Resonancia y Paradoja.

Observa los cambios devastadores que señala el final de la Guerra de la Ascensión, y aprende cómo pueden sobrevivir los magos modernos al Año de las Revelaciones que se avecina.

© White Wolf. Todos los derechos reservados. Usado con permiso por La Factoría de Ideas



EL 16 DE FEBRERO ES EL DÍA...

el juego de rol de la Alta tecnología, la Magia y la Fantasía

SHADOWRUN

tercera edición

Presentación oficial de la esperada
versión ampliada, actualizada y revisada del original
juego de fantasía cyberpunk.
Con un nuevo y espectacular diseño.

...NO PUEDES FALTAR



PREGUNTA EN TU TIENDA MÁS CERCANA O INFÓRMATE EN

F959
CORPORATION

WWW.DISTRIMAGEN.ES



EL SEXTO JUEGO DEL SISTEMA NARRATIVO

CAZADOR LA VENGANZA

ES LA HORA DE PASAR FACTURA

Durante siglos, los poderes supernaturales han reinado por encima de todo control, dominando a los humanos, ocultos entre las sombras del poder.

Las criaturas de la noche han campado a sus anchas desde el principio de los tiempos tal y como los conocemos.

Pero nada es para siempre

CAZADOR: LA VENGANZA ES EL SEXTO JUEGO
DEL SISTEMA NARRATIVO AMBIENTADO EN EL
MODERNO MUNDO DE TINIEBLAS.

EL LIBRO CONTIENE TODAS LAS REGLAS Y
AMBIENTACIÓN NECESARIAS PARA TRATAR
QUE LA HUMANIDAD CONSIGA ENFRENTARSE CONTRA
TODOS LOS MONSTRUOS QUE HABITAN EL MUNDO
DE TINIEBLAS DE WHITE WOLF

EL CATACLÍSMICO FINAL DE
EL AÑO DE LA VENGANZA

