

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

Presentaciones

FANPIRO

MUNDO DE
TREMOLAS

WARHAMMER
FANTASIA
JUEGO de ROL

FANHUNTER
FREAK TRIVIA

ANNO
DOMINI

DELTA
GREEN

SH
IN

20
system

ESPECIAL PRIMAVERA
72 PAGINAS

Módulos

SHADOWRUIN

LOMBRE LOBO
EDAD OSCURA

DELTA
GREEN

CAZADOR
LA VENGANZA

especializadas

En Factoría • dosdediez 18 • 495 ptas



Porque puedes aspirar a lo mejor



Garantía de
diversión
de por vida

Hombre Lobo Edición Revisada

Porque puedes aspirar a lo mejor,
no te conformes con cualquier cosa.

El Martillo de La Camada de Fenris CF2001 presenta un nuevo diseño ergonómico capaz de aumentar su efectividad en un 215%. Su nueva aleación ligera y resistente ofrece una dificultad mínima de 6 y una potencia de 2 más la Fuerza del guerrero. Esto y mucho más podrás encontrarlo en la nueva edición revisada de Hombre Lobo.



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
AMBIENTACION NECESARIAS PARA TRATAR
QUE LA HUMANIDAD CONSIGA ENFRENTARSE CONTRA
TODOS LOS MONSTRUOS QUE HABITAN EL MUNDO
DE TINIEBLAS DE WHITE WOLF

EL CATACLISMICO FINAL DE
EL AÑO DE LA VENGANZA



ARTE-9

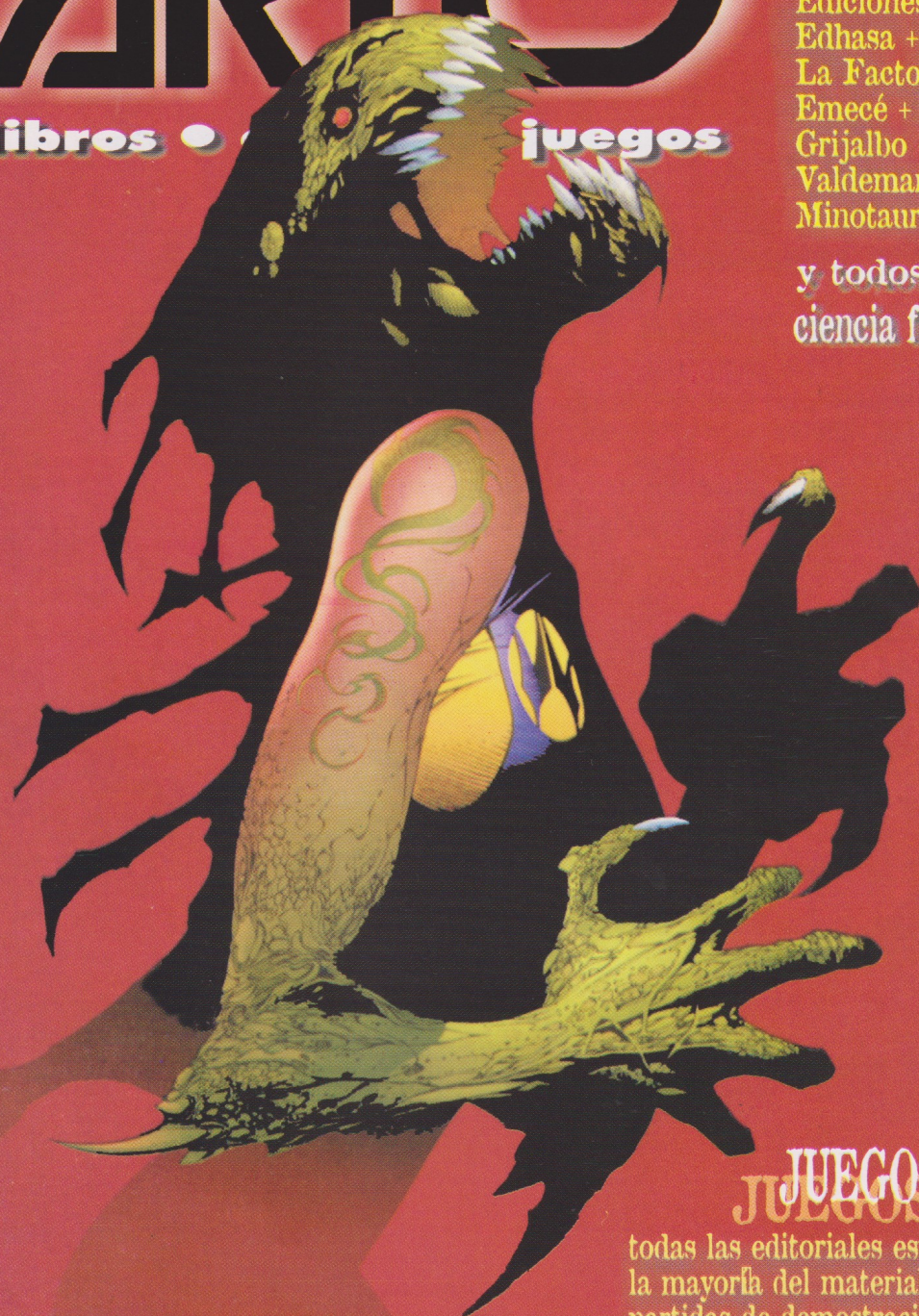
libros •

juegos

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

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
Luis de Pablos
Manuel Mata Marcos Enviso
Juan Ortiz Pablo Floriano
Eliseo Pérez Andrés González
Víctor Puig Daniel Leguina
Íñigo Robles-Eisner Iñaki Lillo
Josep M^a Rosich Francisco López
Santos Soto Juan Marón
Gerardo Vega Ángel Martínez
Juan Antonio Murillo
Zamora Roberto Más

Portada Cels Piñol
© Fanpiro s.l.
Fanpiro

Correctores Estilo Arturo Alonso, Ángel Blanco

Diseño y Maquetación Dinamic Duo
Javier Pérez Calvo

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
Dork Tower	14
Reseñas	17
Presentación Sistema D20	24
Presentación Fanpiro	26
Presentación Delta Green	28
Presentación Freak Trivia	30
Presentación Superheroes Inc.	32
Presentación Anno Domini	34
Presentación Piedras Destino	36
Un personaje para Ars Magica	38
Presentación Man. Narrador	39
Ayuda para Warhammer	40
Presentación Novelas Vampiro	41
Módulo Shadowrun	43
Módulo Delta Green	49
Módulo Cazador	55
Módulo Hombre Lobo EO	64
Baremos	68

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 *7th Mar* es © Alderac, en español La Factoría; *Exo* es © Ediciones Sombra; *Magic: TG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 18
Junio de 2001

EdiRol

¿Es bueno o malo el D20? Pues depende de por dónde se mire. Desde el punto de vista del aficionado, si no te gusta el sistema de juego del nuevo *D&D*, vas dado. Si disfrutas con él, no sólo dispondrás de ingentes cantidades de material (ya en inglés, y muy pronto en castellano), sino que tendrás la posibilidad de publicar tus propias creaciones para el mismo, sin tener que pagar un euro en derechos de autor.

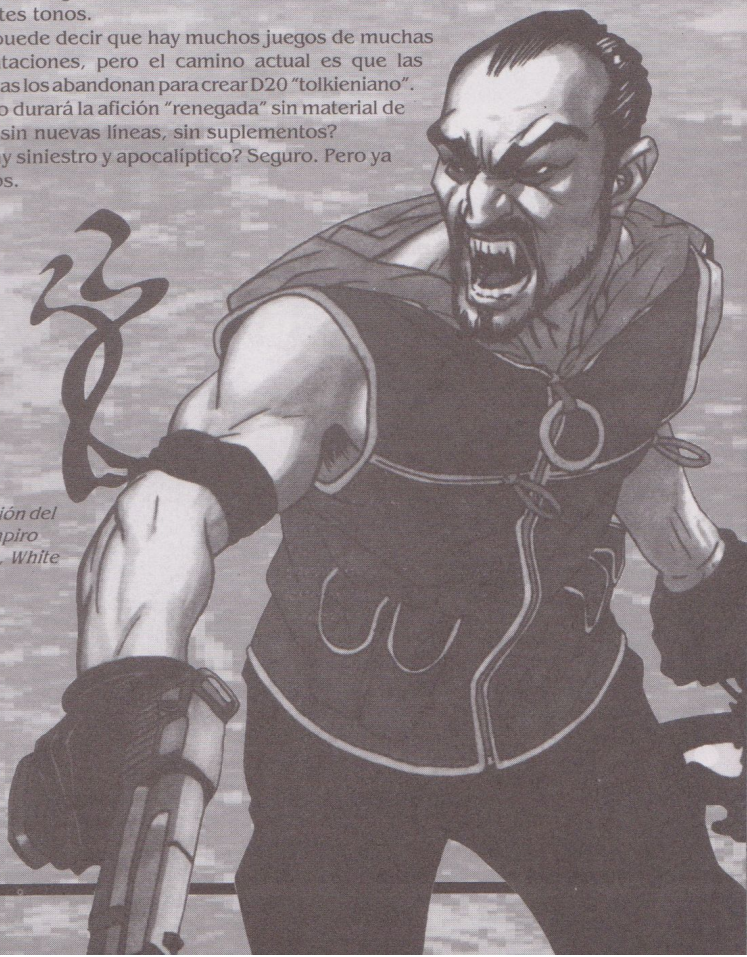
¿Y desde el punto de vista de las empresas? Pues también depende. En principio es positivo, ya que D20 está dando unos importantes ingresos a compañías que de otro modo malvivirían con sus propias líneas, proporcionándoles, quizá, el dinero que necesitan para subsistir y editar sus propios juegos. A cambio, esos mismos juegos cada vez tienen menos oportunidades de darse a conocer y convertirse en grandes éxitos, a no ser que se traten de joyas de fantástica originalidad (algo que hace mucho que no vemos) o que estén apoyados por grandes compañías.

Además, se está produciendo un efecto perverso: los recientes y graves problemas habidos en *Wizards of the Coast* han dado al traste con proyectos que se alejaban del D20 medieval fantástico (como *La llamada de Cthulhu D20*), por lo que lo único que se produce, aparte del *Star Wars* de *WotC*, es género medieval fantástico, aunque sea con diferentes tonos.

Se puede decir que hay muchos juegos de muchas ambientaciones, pero el camino actual es que las empresas los abandonan para crear D20 "tolkieniano". ¿Cuánto durará la afición "renegada" sin material de apoyo, sin nuevas líneas, sin suplementos?

¿Muy siniestro y apocalíptico? Seguro. Pero ya veremos.

Ilustración del
jdr Vampiro
© 2001, White
Wolf



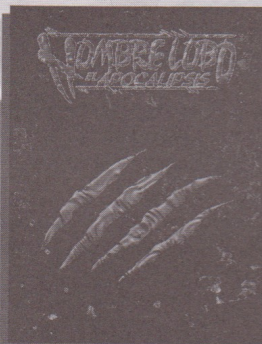
NOVEDADES

la factoría

m a y o - j u n i o



HOMBRE LOBO: EL APOCALIPSIS

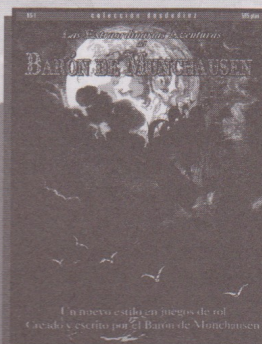


Hombre Lobo: Revisada

4.250 ptas • 311 páginas • LF2051
Promo: Marcapáginas

Los tiempos cambian, evolucionan. Nuestro entorno se transforma. La edición revisada de Hombre Lobo: El Apocalipsis nos introducirá de lleno en el mundo actual de los Garou. Los tiempos cambian y ellos también.

COLECCIÓN DOSDIEZ



El Barón de Münchhausen

595 ptas • 32 páginas • LFD1201
Promo: Marcapáginas

Pocas cosas podríamos decir sobre este personaje, el barón, que muchos de ustedes no tengan ya en memoria. Para muchos se convertirá en un nuevo juego. Y sin duda para muchos otros, lo hará en un maravilloso recuerdo.

SWORD & SORCERY: SISTEMA D20

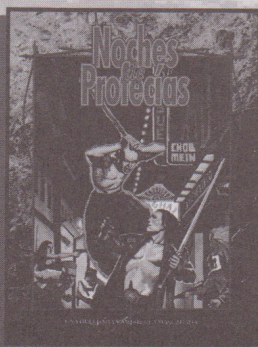


Compendio de criaturas

PSC ptas • 222 páginas • LFDD101
Promo: Marcapáginas

Más de 200 nuevos monstruos para las reglas de la 3ª edición de D&D y el sistema D20. Desde los monstruosos Dragones elementales, hasta lo peculiares gnomos cereveros. No le pongas límites a tu imaginación.

VAMPIRO: LA MASCARADA

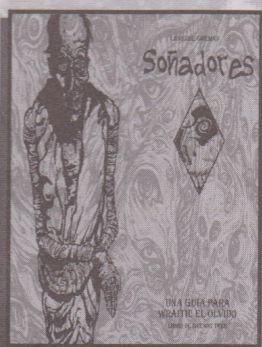


Noches de Profecías

2.995 ptas • 160 págs • LF1108
Promo: Marcapáginas

¿Quién mató a Baba Yaga? ¿Qué están tramando los cazavampiros? Noches de Profecías es un compendio de relatos que actualiza las numerosas tramas que acontecen en el Mundo de Tinieblas para Vampiro.

WRAITH: EL OLVIDO

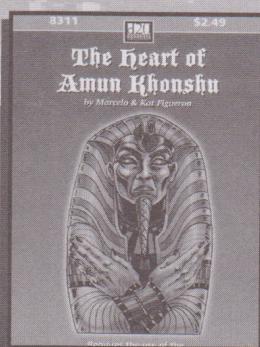


Soñadores

PSC ptas • 76 págs • LF4303
Promo: Marcapáginas

Están esperando a que cierres los ojos. En cuanto empiezas a soñar, les perteneces. Viaja con los wraiths del sueño mientras recaban las fantasmagorías de los mortales en busca de inspiración. Dulcen sueños...

AEG: SISTEMA D20



El Corazón de Amun Khonsu

PSC ptas • 32 págs • LFDD401
Promo: Marcapáginas

Dos módulos en un solo libro. Las populares aventuras de iniciación que AEG preparó para el sistema de juego D20, ahora en nuestro país a un precio inmejorable. Prepárate a vivir al límite con esta serie de alucinantes módulos.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRI MAGEN

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

Piso Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Aquilón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribucion.es/dm/distribucion.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 405 33 65 Tel/Fax: (34) 322 85 91 dm@distriagem.es

noticias

d e l m u n d o

El panorama, para variar, viene calentito, y el *Efecto D20* empieza ya a sentirse en nuestro país. Si quieres enterarte de lo que pasa *aquí y allí*, no te pierdas las siguientes páginas. Pero abróchate el cinturón, que hay curvas.

Nacional

La actualidad nacional viene marcada, sin duda alguna, por la aparición a primeros de junio, y tras repetidos atrasos, de *D&D 3ª edición*. Al mismo tiempo, empresas como **La Factoría** y **Edge** anuncian ya los primeros suplementos "externos" de D20. Y, como no podía ser menos viendo la tónica de los últimos meses, también nos congratulamos de poder anunciar la creación de una nueva compañía en el sector (y las que vendrán).

La Factoría

El *Compendio de Criaturas* (junio de 2001) es el aclamado *Manual de Monstruos* de **White Wolf**, en el que comienza a presentarnos el mundo de las *Tierras Heridas*, un entorno posapocalíptico de fantasía heroica desarrollado como ambientación comparable a Reinos Olvidados. Absolutamente compatible con la Tercera edición de *D&D* (con reglas D20), este manual ha sido refrendado por los jugadores de medio mundo como un complemento imprescindible para los aficionados a *Dungeons & Dragons*.

El *crisol de Freya* (julio de 2001), por su parte, es la primera entrega de la compañía *Necromancer* (también a través del Lobo Blanco), una aventura ideal para introducirse en *D&D3*. Por si esto fuera poco, en el *Especial Dosdiez Dungeons & Dragons* encontrarás toda la información que puedas necesitar sobre el pasado, el presente y el futuro de este sistema de juego.

Y ya tenéis en las tiendas *Fanpiro*, una delirante mezcla de *Vampiro: La Mascarada*

y *Fanhunter*, dos de los juegos de mayor éxito en nuestro país, realizada al alimón por **La Factoría** y **Fanhunter S.L.**, en un esfuerzo editorial sin precedentes (los cadáveres ya están en el fondo del mar). En este juego, el Papa Alejo deberá enfrentarse a los fanpiros, criaturas deformadas por drogas duras como el rol de arte y ensayo, el death metal y las películas suecas sin subtítulos. El aclamado Cels Piñol ha realizado su mejor trabajo hasta la fecha ilustrando e insuflando su estilo al juego.

Pero, por supuesto, la cosa no queda ahí. Aparte de tres nuevos juegos ya firmados, y que saldrán a lo largo del año (os mantendremos informados), las demás líneas no levantan el pie del acelerador.

Los aficionados a *Vampiro: La Mascarada* están de enhorabuena. Desde el último número han aparecido *Berlín Nocturno*, una ciudad dividida por la existencia de dos príncipes, *Guerra de Sombras*, todo un tratado sobre el combate de los Kueijin contra ellos mismos y contra los Vástagos; y *Noches de profecías*, que mediante cinco aventuras nos pone al día de los acontecimientos del Mundo de Tinieblas (con la muerte de vampiros muy importantes). En breve aparecerán *Washington Nocturno* (junio

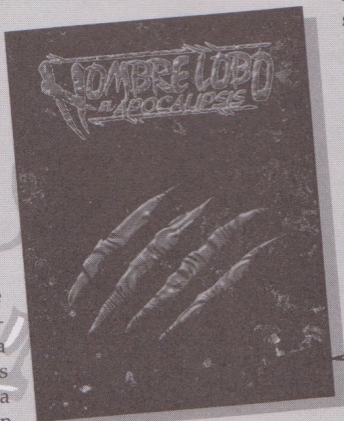
de 2001), la «capital del mundo» desde su lado más oscuro, y *Libro de Dharma: Tigres Diablo* (julio de 2001), para que los afi-

dieval de los Gangrel, los Setitas y los Assamitas. Si te quedas con hambre, ya tienes las *Crónicas de Transilvania 4*, que dan carpetazo a la campaña con los honores que cabía esperar. *Ladrón de Cenizas* (junio de 2001) nos enseña cómo «sobremorir» en la Edad Media lejos de los olopeles de la nobleza.

Y la (corta) espera ha terminado. En julio de 2001 aparecerá *Hombre Lobo: Edición Revisada*, primero en versión de lujo (consultad la página web de Distrimagen) y después en versión normal. No dejes de hacer tu reserva cuanto antes. Muy poco después tendréis en las estanterías la correspondiente *Pantalla*, en la que se nos explica, entre otras muchas cosas, qué ha sido de los llorados Contemporáneos.

Y *Mago: La Ascensión*, después de la flamante edición revisada, no podía quedarse atrás. Para ello, nada mejor que *Libro de Tradición: Eutánatos*, todo un descenso al mundo más siniestro, y la *Guía de la Tecnocracia* (julio de 2001), casi un básico dedicado al conglomerado más poderoso y peligroso del Mundo de Tinieblas. No te lo puedes perder.

En *Wraith* también hay grupos, como nos demuestra *Soñadores* (junio de 2001), en el que se nos en-



cionados a *Estirpe de Oriente* puedan disfrutar de su "clan" favorito.

Y, hablando de clanes, *Libellus Sanguinis III* (Edad Oscura) nos presenta la versión me-



Píldoras de aquí

● Los días 6, 7, 8 y 9 de julio verán la realización de las CLN, las que ya son las mayores jornadas de rol a nivel nacional. Esta vez el sitio es Ponferrada, y si quieres reservar tu alojamiento GRATUITO, sólo tienes que llamar al 987 428 583 o escribir un mail a ciudadmagica@terra.es ¡No seas el último en apuntarte!

● Se está creando la Federación Asturiana de Rol y Estrategia en la lista de correo: AsturRol@yahoogroups.com. Para más información, puedes contactar con ellos en AsturRol@hotmail.com, en el Apartado de Correos 437, 33400 de Avilés (Asturias), o en el teléfono 696 502 798 (Gelu).

● También se intenta formar una liga nacional de Battletech por correo electrónico. Si quieres participar en la misma, escribe a campis@wanadoo.es

● Anunciamos la creación de un nuevo club de rol en Zaragoza, VITAE, orientado a jugadores jóvenes (12-16 años) y con interés en diversos juegos. Si queréis poneros en contacto con ellos, escribid a C/. Sos del Rey Católico, nº 32, o a la dirección 446776@ingta.unizar.es

● Y seguimos en el ojo del huracán. En la revista El Semanal, de amplia difusión, se ha dicho de El Templo de Hécate, una de nuestras páginas favoritas, que está dedicada al vudú y a la magia negra. Lo que hay que oír...

de allá

● Games Workshop ha cerrado un acuerdo con los herederos de Tolkien para publicar, al calor de las películas, un juego de figuras basado en *El señor de los anillos*. ¡Temblad, bolsillos insensatos, temblad! A este respecto, será Decipher la que lance el nuevo jdr.

● Como os anunciamos, se habían denunciado intentos de WotC de manipular el sistema de votación de los premios Origins (discernir la verdad tras estas afirmaciones es casi imposible); pues bien: ya se ha cambiado el mecanismo de elección, lo que ha provocado amargos enfrentamientos entre muchas compañías. ¿Llegará la sangre al río?

● Cybergames y Pinnacle han deshecho, de mutuo acuerdo, la compra de la segunda por parte de la primera, oficialmente para que cada uno se concentre en sus propias líneas. Como lo de Endesa e Iberdrola pero a menor escala, vamos.

seña todo lo necesario para convertirnos en aprendices de Sandman... o de Freddy Kruger. Y es que los sueños pueden matar.

Ahora sí, ya aparecida la remozada *Guía del Jugador de Changeling*, tras incómodos retrasos, la fiesta sigue con el *Manual del Narrador* (julio de 2001), el complemento perfecto de la anterior para sacarle todo el jugo.

¿Y Cazador? En julio presenta la correspondiente *Pantalla del Narrador*, en la que se profundiza sobre los rivales de nuestros sufridos antihéroes. Antes, en junio, tendrás *Libro de Cazador: Vengador*, donde te explican cómo sobrevivir... o cómo morir llevándote por delante a todos los bichos posibles.

Saliendo del Mundo de Tinieblas, nos topamos con la ración acostumbrada de *Warhammer: Fantasía: Mariemburgo* (junio de 2001) da todo un repaso a esta importante (y peligrosa) ciudad portuaria, y *Castillo Drachenfels* (julio de 2001), una emocionante aventura que pondrá a prueba a los exploradores más avezados.

Y después de la importante descarga anunciada en el último número (tres libros, nada menos), 7º *Mar* prosigue su carrera con *Caballeros de la Rosa y la Cruz* (mayo de 2001), un suplemento ideal para unir a los héroes con un objetivo común... y secreto; y *Castilla* (junio de 2001), en el que nos adentraremos en una de las más importantes (y apaleadas) naciones de Théah.

Para su hermano oriental, *Leyenda de los Cinco Anillos*, y ya fuera el último "libro de clan", *La senda del Fénix*, se anuncia su continuación, *La senda de los clanes menores* (junio de 2001), que nos descubre un mundo ajeno (más o menos) a los manejos de las grandes familias de Rokugan.

¿Y para *La llamada de Cthulhu*? Pues también hay novedades, por supuesto, e importantes: *La guía del Guardián* (abril de 2001) es un enorme libro repleto de información diversa para ayudar al director en su labor, y *Secretos* (junio de 2001) es una serie de cuatro aventuras de una sola sesión.

Y nos pasamos al futuro cercano y sombrío. Para el flamante *Shadowrun 3ª edición* se anuncia, después de la inevitable *Pantalla del DJ*, *Primera incursión* (junio de 2001), una aventura ideal para iniciarse en este universo cyberpunk-fantástico. A pesar de las malas noticias

llegadas de los EE.UU. (ver sección de noticias internacionales), hay material más que de sobra para que el aficionado vea novedades durante muchos, muchos meses.

Nos pasamos a ICE: *Arnor: La Gente* (*El Señor de los Anillos*, junio de 2001) continúa con la exhaustiva descripción de esta zona de la Tierra Media, mientras que *Manual de hechizos de Esencia* (*Rolemaster Fantasía*, junio de 2001) sigue los pasos de *Canalización*, presentando nuevas profesiones de hechiceros y sus amplias listas de conjuros.

Y a la espera del nuevo *Elric*, del que os hablaremos en posteriores números (y que incluirá tanto la información D20 de *Dragonlords of Melniboné* como los cambios que aparecerán en *Stormbringer 5*), acabamos con *Ars Magica 4ª edición*, que verá la aparición de *Casas de Hermes* (julio de 2001), una guía imprescindible sobre los magos de Mercurio. Ya tienes en las tiendas *Magia extraña*, un compendio de brujos ajenos a la Orden de Hermes, y *Tribunales de Hermes: Iberia*, que describe de arriba abajo una tierra dividida por la Reconquista y las diferentes religiones.

Caja de Pandora

Caja de Pandora se ha descolgado con una de las sorpresas de la temporada: una edición a color y bitono de su *Aquelarre*, un atractivo libro en tapa dura que sale a un precio irresistible. En futuros números de la revista os comentaremos más cosas sobre él.

Devir

Ya ha respondido la pregunta más oída en los últimos meses, y anuncia la aparición de *D&D3* en castellano para junio (aunque hay un cierto baile de fechas en las notas facilitadas por la propia editorial que hace que esta información que les estamos facilitando aquí pueda no ser definitiva) con un precio cercano a las 5.000 Ptas. El plan de publicación será de uno de los tres libros básicos cada cinco semanas a partir de esa fecha, por lo que quedamos a la espera de saber si estará completo para verano. Os mantendremos informados.

La editorial también ha hecho pública la programación provisional de 2001, que iremos desgranando en los próximos números de vuestra revista favorita. Os adelantamos que no incluye aventuras (al parecer por imposición de WotC), y que



de momento no veremos material de *Greyhawk*. Si se va a echar toda la carne en el asador para el mundo estrella de *D&D*, Reinos Olvidados, con la publicación del nuevo "básico" y del correspondiente *Manual de monstruos*.

Por otra parte, aún no sabemos nada sobre la celebración de jornadas, o la publicación de las revistas "de la casa" (*Dragón* y *Dungeon*).



Edge Entertainment

Edge pisa el acelerador y, además de preparar nuevos proyectos que comentaremos cuando se concreten fechas, anuncian diversas novedades.

Violencia es la primera entrega New Style, un curiosísimo juego sin más objetivo que aniquilar a todo el mundo. Rol nihilista en su máxima expresión.

Para D20 tenemos dos módulos de Atlas: *Tres días para matar*, una emocionante aventura con fecha límite, y *Ladrones en el bosque*, un "dungeon" sin "dungeon" que hará las delicias de los exploradores más arrojados.

Aparte de los suplementos ya anunciados en el número anterior de 2d10 (*Instantáneas* y *Balas, pasta y abogados*, para *Unknown Armies*, presentado en este mismo ejemplar; y *Vida en Terra Nova*, de *Heavy Gear*), nos presentan *El gambito de Paxton* (*Heavy Gear*), una aventura en Río Paz, en el centro de las peligrosas *Badlands* sin ley. Corazones débiles, abstenerse.

Farsa's Wagon

Volcada como está en la producción de *D&D3*, tiene tiempo para anunciar *Spanish Show 3* (*Fanhunter*, julio de 2001), que llevará a vuestros narices a *Zaragotam* y... ¡a la Luna!

Hastur

Como os comentamos en el último número de esta revista, Hastur se ha embarcado en un ambicioso plan de publicaciones para su juego ERT, aunque aún no terminan de arrancar.

Comienzan con el anuncio de *Themalina*, un su-



plemento sobre la magia que amplía enormemente el universo de la misma; *Ciudad Imperial*, toda una guía sobre la capital del Imperio Melion; *Atlas de criaturas*, un bestiario completo para el juego; y *Caballerías*, con la descripción de diversas órdenes y logias.

En el próximo número podremos comprobar la marcha de estas novedades (y de las anunciadas novelas de ERT), aunque ya sabemos que van a hacer un importante esfuerzo con los precios.

Sombra

Sombra nos anuncia el mismo material para *Exo* que en el último número de 2d10: *TCM*, un suplemento sobre los grupos *Exo* (con la descripción de varias naves, entre otras muchas cosas), *CEP*, un juego de tablero de naves que complementará a *Exo*, y el número 8 de la revista *Sire*.

Astiberri

Desde Bilbao nos llega la noticia de la creación de esta nueva editorial, que se lanza al ruedo rolero con la publicación de aventuras D20 de factura propia.

La primera será *El asesino invisible* (junio de 2001), inicio de una campaña en toda regla ("La leyenda de la piedra oscura").

¡Bienvenidos!

Internacional

Como no podía ser menos, este número también tenemos ración de malas noticias, esta vez en la forma del cierre de una de las editoriales más veteranas del sector: FASA.

Esto, unido a la falta de juegos nuevos de éxito y al trasvase de la producción de muchas empresas hacia el sistema D20, pinta un panorama anquilosado que número a número se torna más gris y unificado (¿ha ganado la Tecnocracia la Guerra del Rol?). Os mantendremos informados.

Atlas

Atlas prosigue con la publicación de aventuras D20 y

...en
l@red

List@s de correo

Se acaba de crear la lista oficial de *Anno Domini* (presentado en este mismo número). Si te interesa saber más sobre este nuevo juego nacional, manda un mensaje a *Anno_Domini-subscribe@yahoogroups.com*

Pero si lo que os gusta es *Warhammer* en todas sus variantes y estilos, os anunciamos una lista que se une a la ya existente: *warhammer_hispano-subscribe@yahoogroups.com*

Anunciamos también "Célula A", una lista dedicada a *Delta Green* creada por la gente de HT: en <http://groups.yahoo.com/group/CelulaA> podrás ponerte en contacto con otros conspiradores.

Y que no decaiga: escribiendo a *StarWarsD20-subscribe@egropus.com* encontrarás a otros aficionados a este nuevo juego de *WotC* basado en el universo de Lucas.

Navegando

No dejes de pasar por la página de La Factoría de Ideas, www.distrima.gen.es, si quieres enterarte del programa de publicación de las ediciones de lujo (ya se han anunciado las de *El libro de Nod* y *Hombre Lobo Edición Revisada*; hay más en proyecto, de las que os informaremos en su momento). Recuerda que, para hacerte con ellas, debes reservarlas por adelantado. Además, allí encontrarás la tienda virtual desde la que podrás solicitar cualquier producto del catálogo de *Distrimagen*, además de otro material, como las hojas de personaje en formato PDF.

La Sociedad Británica para el Conocimiento está organizando un juego por correo electrónico basado en *Castillo de Falkenstein*. Si te interesa recibir más información, escribe a londres@dragonmania.com. Y, ya puestos, os damos la interesante página de esta asociación: <http://www.dragonmania.com/bsk>

La asociación *Imago Mundi* tiene una interesante dirección en la que podrás encontrar información sobre 7º *Mar* y ERT, especialmente. Si te interesa, visita esta página: www.come.to/ImagoMundi

publica *The tide of years* (marzo de 2001), en la que el fantasma de un clérigo muerto tiene en sus manos el control del mismo tiempo. Y más aventuras, pero para *Feng Shui: In your face again* (abril de 2001) es una recopilación de escenarios para este juego basado en las películas de acción hong konesas.

Pero el plato fuerte es la publicación, en primavera, de un nuevo juego de fantasía, *Rune*, basado en las leyendas nórdicas y en el que se presentan algunos conceptos originales.

Chaosium

Esta veterana empresa, después del retraso del anunciado *Cthulhu D20* (que al final será editado directamente por WotC), reedita el libro básico del juego y lanzar la primera aventura para su flamante *Dragonlords of Melniboné: Slaves of Fate* (mayo de 2001), en la que los personajes se convertirán en prisioneros a bordo de una galera, con un horrible destino por delante. Sí, acertaste: es D20.

Pero, para que todo el mundo sea feliz, también anuncian *Stormbringer 5ª Edición*.

¿Y qué es esto? Se trata del *Etric* cambiado de nombre, con la corrección de algunas erratas y la inclusión del material original aparecido en *Dragonlords*. Todo ello aparecerá en la edición de *Etric* de La Factoría de Ideas.

FASA

FASA, editora de juegos como *Battletech*, *Mechwarrior* y *Shadowrun* (cuya última edición acaba de ser lanzada por La Factoría de Ideas), echa el cierre. La verdad es que, por desgracia, se trata de una noticia a la que ya nos estamos acostumbrando (de hecho, en los foros de la industria se hacen "porras" sobre quién será el siguiente).

¿La buena noticia?: que *Shadowrun* ya ha sido comprado por *WizKids*, con ayuda del licenciatario alemán, por lo que la línea queda en manos del co-creador del universo de juego y de uno de los "desarrolladores" más veteranos de FASA. Anuncian que el primer suplemento, *Year of the Comet*, que ya os comentamos en anteriores números de la revista, será su primer lanzamiento. Os mantendremos informados.

Por su parte, *Battletech* aún sigue a la espera de comprador.

Guardians of Order

Otro que regresa: *Empire of the Petal Throne* (el mundo de *Tekumel*, del profesor M.A.R. Barker), un curioso y original juego de fantasía que puede considerarse "de culto" con todos los méritos, verá una nueva encarnación de manos de *Guardians of Order*.

El básico aparecerá, como cabía esperar, durante las GenCon de agosto de 2001.

Hogshead

Mientras esperamos la publicación de los dos nuevos juegos de esta compañía, *Nobilis* y *Bloodlust*, y vemos el resultado del nuevo *SLA Industries*, nos conformamos con la aparición de un nuevo suplemento para *Warhammer Fantasía: Doomstones 5: Heart of Chaos*, una aventura en la que se atan todos los cabos sueltos de la campaña. Además, se vislumbra en el horizonte la nueva entrega de *El enemigo interior*, así como suplementos específicos sobre los elfos y los enanos.

Kult

Y uno más que vuelve a subirse al carro. Cuando los aficionados a este juego de terror contemporáneo desesperaban, *Paradox* ha vendido los derechos mundiales para publicar *Kult* a *Seventh Circle Publishing*. Quedamos a la espera de conocer las fechas de aparición de los primeros libros, y de saber si se concreta la posibilidad de que *Paradox* desarrolle por su parte material para *Kult*.

White Wolf

Vuelve *Ravenloft*, la más llorada pérdida de los mundos de *D&D*. ¿Y por qué está esta información en la sección de *White Wolf*? Porque ha sido su subsidiaria, *Arthaus*, la que ha adquirido los derechos de este mundo de fantasía siniestra. Por supuesto, el sistema de juego es el omnipresente D20, y los encargados de desarrollar la línea serán los chicos de *Kargatane* (bien conocidos por los aficionados a *Ravenloft*), por lo que parece que el mundo está en buenas manos. En verano sal-

drá el nuevo "básico", seguido por un suplemento cada trimestre.

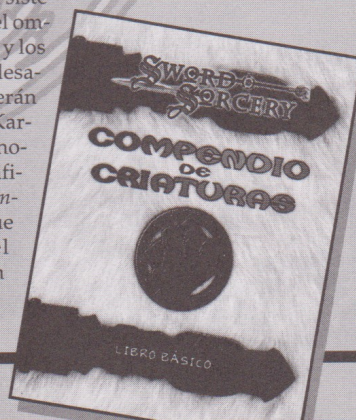
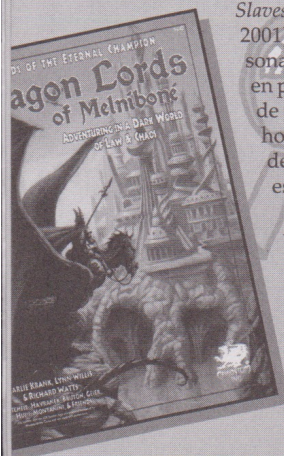
Y el D20 no termina ahí, ya que *WW* parece haber metido la directa: *Gazeteer: Ghelspad* (marzo de 2001) nos presenta por fin la primera descripción regional, en este caso la de uno de los continentes más "calientes" de las *Tierras Heridas*. Por su parte, *Creature Collection II* (abril de 2001) continúa donde lo dejó

su antecesor, centrándose en las aberraciones dejadas atrás por los titanes tras su destrucción. ¿Y a través del sello *Necromancer?*: *Demons & Devils* (marzo de 2001) inicia una serie de "minidungeons" para los directores sin tiempo; *Tomb of Abysthor* (marzo) nos introduce en el templo profanado del dios de los paladines; y *Rappan Athuk 2: The Middle*

Levels sigue añadiendo plantas a esta megamazmorra (para niveles 6-9), que va adquiriendo proporciones "interesantes".

Y hay más movimientos. El Lobo Blanco ha decidido unificar en una sola línea, "Edad Oscura", todo el material que aparezca para las diversas encarnaciones histórico-medievales de sus juegos. Por una parte, esto significa que veremos mucho más material mixto, y que se incluirá información sobre todos los seres de MdT; por otra, *Mago: La Cruzada* va a ser retrasado dos siglos, lo que no son buenas noticias para los aficionados a la magia renacentista. El primer suplemento, en tapa dura, será *Veil of the Night* (abril de 2001), que dará un repaso al Mundo de Tinieblas islámico medieval (puedes encontrar más información en el cuadro adjunto).

¿Y las demás novedades de MdT? Pues no hay muchas, la verdad: Aparte de *Mummy: The Resurrection* (abril de 2001), un libro que va a dar mucho de que hablar, y que forma el núcleo del *Año del Escarabajo* (de nuevo, ver el cuadro adjunto), tenemos *Laws of the Ascension* (*Mago: La Ascensión*, marzo de 2001), el esperadísimo *Mago* en vivo del que ya os hablamos el número anterior de 2d10; los nuevos *Clanbook* *Tzimisce*, *Setite* y *Giovanni* (*Vampiro: La Mascarada*, marzo, abril y abril respectivamente), con la puesta al día de los movimientos de estos tres clanes periféricos, pero que



prometen armarla en la Gehena; y *Roken* (*Hombre Lobo: El Apocalipsis*, abril), los temibles hombres tiburón que gobiernan los mares; vienen acompañados por diversas reediciones y novelas basadas en el Mundo de Tinieblas.

Wizards of the Coast

Mientras los aficionados velan armas ante la próxima aparición del ansiado *Forgotten Realms 3rd Edition*, del que ya se anuncian numerosos e importantes

suplementos, podrán disfrutar de *Psionics handbook* (marzo de 2001), con el que regresa este poderoso aspecto de los personajes. Cuidado con lo que pensáis delante de extraños... Pero si lo que quieréis son aventuras, y qué aventuras, no te pierdas *Diablo II: To Hell and Back* (marzo de 2001), que convierte al jdr todos los actos de los dos juegos de ordenador. Más modesta es *The Standing Stone* (abril de 2001), otra aventura para nivel 4 en la que habrá que buscar a un jinete fantasmal en un bosque... poco amistoso.

Y para *Star Wars*, la otra niña de los ojos de WotC, dos novedades: *Living Force* (abril de 2001) es un suplemento que cumple para

MdT: El año del Escarabajo

El acostumbrado "Año del..." de White Wolf está dedicado esta vez al Próximo Oriente, y a lo largo de sus suplementos ahonda en la llegada de la Gehena y los movimientos en la zona de Egipto y Arabia.

Para empezar, nos anuncian

Mummy: The Resurrection, un amplio desarrollo de este suplemento, que se convierte casi en básico, al estilo de *Hombre Lobo: Edad Oscura*. Habrá muchos cambios respecto al primer *Momtia*, y el despertar de Osiris anunciará la llegada de un nuevo tipo de criatura.



Y, como es habitual, este tema se extiende al resto de las líneas, a saber:

• *Veil of the Night* (*Edad Oscura*): este suplemento en tapa dura está dedicado al Islam en el Medioevo Oscuro, lo que abre perspectivas de juego totalmente nuevas. Nos describe desde Iberia hasta la antigua Persia.

• *The Lost Paths* (*Mago: La Ascensión*): Como era de esperar, este libro está dedicado a

los Táftani, los Batini y demás tradiciones del Oriente Medio, descubriéndolos todos los secretos de su misteriosa magia.

• *Hunter: Holy War* (*Cazador*): aquí descubrirás a las bestias que moran bajo las arenas del desierto, y el modo de acabar con ellas sin perder el pellejo en el intento. Olvidate de todo lo que aprendiste en Occidente.

• *Rage across Egypt* (*Hombre Lobo*): ¿Te imaginas a tus peludos corriendo por las Grandes Pirámides? El Wyrms se oculta en todas partes, y el misterioso Nilo no es una excepción.

• *Cairo by Night* (*Vampiro*): Un libro que promete sorpresas, horror personal y una profundización en las Noches Finales, con El Cairo como excusa. ¿Alguien ha visto a Set visto últimamente?

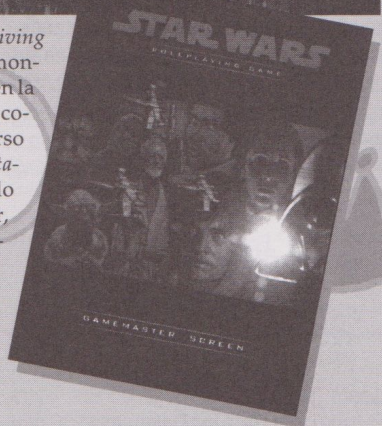
• *Keys to the Kingdom* (*Changeling*): Abandona Concordia un rato para embarcarte en la búsqueda de una letal reliquia... y de sus misteriosos protectores.

Además, anuncian una trilogía de novelas en las que se nos narra el intento de las momias por alzarse con el poder.

Y no queda ahí la cosa: el Año termina con la publicación de los *Clanbook* revisados *Setita* y *Assamita*, *Mokole* (una raza cambiante con profundas raíces en Egipto) y *Eshu*, un libro de Estirpe para *Changeling*.

SW la misma función que el *Living Greyhawk Gazetteer* para D&D3: montar una red mundial de jugadores en la que cada zona geográfica real se corresponde con una región del universo de juego; también anuncian la *Pantalla del DJ* (mayo de 2001), al estilo de la de su "hermano" (es decir, sin libro adjunto como viene siendo costumbre).

Además, a partir de noviembre aparece en las tiendas una nueva revista dedicada en exclusiva a D20, y en cuyo primer número se dará un repaso a la nueva ambientación «Wheel of Time».



URZA en Dosdediez

Séptima Edición

Poco antes que este número de **Dosdediez**, hizo su aparición la séptima edición de *Magic*. La lista de cartas completa se manejaba en Internet desde hace tiempo, permitiéndonos ofreceros un análisis previo. Pese a ciertos crímenes al "olvidarse" de ciertas cartas, una decisión que seguro gusta a muchos es que volverán cartas legendarias como el *Ángel de Serra*, *Dragón Shivano* o *Djinn Mahamoti*.

Destacan las cartas foil que, a diferencia del resto de las del set, irán en borde negro, todo un atractivo para coleccionistas.

DCI Legend Members

La DCI ha anunciado que no habrá más DCI Legend Members. Estos jugadores pagaban por ser "Miembros Leyenda" y, a cambio, obtenían premios al jugar torneos sancionados. Todo esto será sustituido por un nuevo programa, al que será gratuito apuntarse. Cuantos más torneos sancionados se jueguen, más beneficios se podrán conseguir, como pueden ser cartas raras foil (o metalizadas) de forma gratuita. Ya han anunciado que el primer regalo al jugar unos cuantos torneos será un *Erial* foil. Todo un chollo.

El dinero que han ganado los Pros

Wizards of the Coast publicó a principios de marzo la lista de jugadores que más dinero habían ganado jugando Pro Tours. Encabezaba la lista **Jon Finkel** con \$230,000,

lo que supone más del doble que sus inmediatos seguidores, **Kyle Rose** y **Mike Long**. Estos se aproximaban a los \$100,000.



Terremoto en las oficinas de Wizards

Las oficinas de Wizards of the Coast de la zona de Seattle sufrieron un fuerte terremoto el pasado mes de marzo. Fue calificado con un 6'8 en la escala Richter, lo que representa un grado bastante alto. Los expertos aseguran que solamente hay un terremoto así en esa zona cada 300 años... Afortunadamente ningún trabajador fue herido, pero la oficina sufrió algunos daños menores, como podéis ver en la foto.

La carta de Olle Råde

Este jugador noruego se ganó el derecho a

crear una carta ganando con 18 años, allá por febrero del 97, el primer *Invitational* de la historia, en una emocionante final de Tipo I modificado con el peculiar *Mike Long*. Pero no tenía muy clara la carta que quería y luego el *Magic* dejó de atraerle por un tiempo. Finalmente, al ver lo divertido que puede ser verte en una carta (como les pasa a *Pikula* o *Darwin Kastle*, que firmó incontables *Jinetes de la Avalancha* en Valencia), decidió enviar a Wizards este proyecto: *Olle Råde's Card*, G, 1/1, Sacrifica una tierra: la criatura objetivo no puede ser objetivo de hechizos o habilidades hasta el final del turno. No parece muy poderosa, pero es una versión previa.

Un poco de todo

El nuevo jcc *Age of Empires II* (de *Journeyman Press*) ya ha anunciado la primera ampliación, con cuatro nuevas civilizaciones: francos, japoneses, sarracenos y vikingos.

Warlord de **AEG**, no ha podido comenzar mejor su andadura comercial ya que a su sistema, similar al popular D20, ha unido una promoción sin precedentes: sólo en E.E.U.U. se han regalado más de doscientos mil mazos de iniciación.

Cada vez juega menos gente a *Young Jedi*. Por eso, **Decipher** ha reestructurado las reglas de duelos de sables luz que podéis bajaros en su página web

www.decipher.com de manera gratuita.



Solaris en dosdediez

Libros

Ediciones B

Para el verano se anuncia *El otoño de las estrellas*, una novela de **Pedro Jorge Romero** y **Miquel Barceló**, que no es sino la versión en castellano y alargada del *Testimoni de Narom* ganadora en su día del Premio Juli Verne de Andorra.

También tienen los derechos de *Cryptonomicon* de **Neal Stephenson** (prevista para finales de año) y *A deepness in the Sky* de **Vernor Vinge**, premio Hugo de 2000, monumental precuela de la excelente *Un fuego en el abismo*.

Grijalbo

Anuncian *Locura* de **Patrick McGrath**, una novela sobre psicópatas que va a ser adaptada por **Stephen King** para llevarla a la gran pantalla y que será dirigida por **Jonathan Demme** (*El silencio de los corderos*), y que fue nominada en 1996 a los British SF Awards.

Gigamesh

Anuncia los títulos que ya tiene contratados, aunque sin orden definido de publicación. Son un buen puñado: *Muerte de la*

luz de **George R. R. Martin**, *Estación Basílico* de **David Weber** (comienzo de la popular, en el mercado de habla inglesa, serie de space opera militar *Honor Harrington*), *La guardia Fenix* de **Steven Brust** (continuación de la saga de Vlad Taltos que publicara **Martínez Roca**), *Lágrimas de luz* de **Rafael Marín** (*Mundo de Dioses*), *Juego de Tronos* de **George R. R. Martin** (inicio de la serie de la magnífica serie de fantasía *Canción de hielo y fuego*), *Destinos Truncados* y *La ciudad maldita* de los hermanos **Strugatski**, *Rutas Comerciales* de **Jack Vance**, *Declare* de **Tim Powers** (*Las puertas de Anubis*) y *Lost Girls* de **Richard Calder**.

La Factoría de Ideas

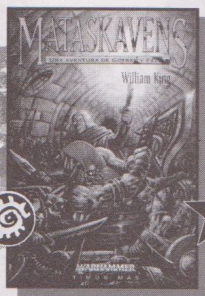
Solaris Ficción sigue creciendo como colección de referencia en la cf hispana. En breves fechas podremos disfrutar de *Las Máquinas de Dios* del multipremiado **Jack McDevitt** (*Un talento para la guerra*), y *Estrella doble* (premio Hugo) de **Robert A. Heinlein**. Un poco más adelante presentarán *Mysterium*, la segunda novela en la colección de **Robert C. Wilson** (*Darwinia*), con la cual obtuvo el prestigioso premio Philip K. Dick hace unos años.

En Solaris Fantasía, está cerca, por fin, el lanzamiento de la serie de *La Compañía negra* de **Glen Cook**. Número 1 en ventas en Estados Unidos con cada entrega, será un saludable soplo de aire fresco. Un poco antes, habrá salido *Los bajíos de la noche*, el segundo libro de *El guerrero del crepúsculo* de **Eric Van Lustbader**. Más adelante podremos leer *La oscuridad que acecha*, la segunda parte de *El mensajero de la oscuridad* de **Lynn Flewelling**, que tan buena acogida ha tenido.

La anunciada *Novela de Clan: Lasombra*, precederá a la primera parte de trilogía *La guerra del horizonte*, de **Robert Weinberg** (autor de la celebrada trilogía *La mascarada de la muerte roja* que dió comienzo a la colección).

Timun Mas

Nos ha hecho llegar la noticia más inesperada de año. Van a iniciar una nueva colección dedicada a autores nacionales. Comenzarán con la excelente trilogía *Las islas del infierno*, de **Ángel Torres Quesada** (aka **A. Thorkent**), ya editada por **Ultramar** a finales de los ochenta. Todo en bolsillo y a un precio inferior a las 1000 pesetas.



Mataskaven William King

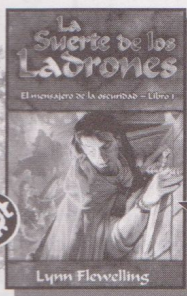
Timun Mas. Diana Falcón.

Novela inédita. *Aventuras de Gotrek y Felix - 2*. Bolsillo. Rústica. 326 páginas. 1100 pts.

Es la segunda entrega de la trilogía protagonizada por el enano matador Gotrek y su fiel e inseparable cronista Félix Jaeger. La acción comienza en la ciudad imperial de Nuln, donde nuestros dos protagonistas se verán inmersos en un mundo repleto de corrupción e intriga en el que, como irán descubriendo, el Caos (gran enemigo de este mundo de fantasía) está arraigado en todos los aspectos de la vida del imperio.

Como ocurre en casi todas las novelas basadas en mundos fantásticos ya creados en una versión anterior de rol, juegos temáticos o cómic, para aquel que ya lo conoce (que es a quien va dirigido el libro en realidad) entenderá rápidamente el contexto pero, por desgracia, no aprenderá nada nuevo de él.

José A. Fernández



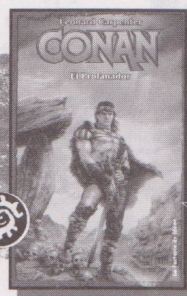
La suerte de los ladrones Lynn Flewelling

La Factoría de Ideas. Manuel Mata Álvarez.

Novela inédita. *El mensajero de la oscuridad - 1*. Medio. Rústica. 422 páginas. 1995 pts.

En este primer número de la trilogía, Alec de Kerry, un joven cazador que nunca ha salido de su tierra y conoce poco mundo, se verá envuelto de forma inesperada en una vida de aventuras de la mano del que será su mentor como *ladrón*, Seregil. El cambio a una vida distinta y más intensa, irá transformando al protagonista, y éste a su vez cambiará a los que lo rodean. Mientras, en el horizonte se divisa una guerra de dimensiones épicas, tras la cual se adivina la mano de un poder inmenso y totalmente malvado. La debutante **Lynn Flewelling** cumple con maestría al dotar a la narración de un ritmo fresco con una prosa sencilla y precisa, crear unos personajes que llegan al lector desde el primer momento y construir un mundo rico y creíble.

Rodrigo López



Conan el profanador Leonard Carpenter

La Factoría de Ideas. Domingo Santos.

Novela inédita. *Colección Solaris Fantasía - 9*. Medio. Rústica. 293 páginas. 1895 pts.

Como en botica, en estas continuaciones hay un poco de todo: desde infames, como *Conan the Gladiator*, hasta afortunadas. Y ésta es una de ellas. Tal y como viene siendo pauta habitual en las novelas de **Carpenter**, el comienzo es trepidante. En el terreno de acción, radica su punto fuerte. Del mismo modo, el final es adrenalínico y emocionante, sin una palabra de desperdicio. Absteniéndome de comentar el desenlace, éste termina, como buena novela de aventuras, en clímax y cerrojazo efectivo. Hasta aquí, lo esperado. **Carpenter** se ha desenvuelto muy bien en la "prosa bizarra". Sin llegar a la altura de *El camino de los reyes*, el mejor pastiche publicado en castellano hasta la fecha, es una de las más logradas novelas no howardianas. Para los seguidores del cimmerico resulta una lectura imprescindible.

Arturo Cuesta

Dork Tower

ΟΟΟΤ ΧΛ ΠΔΝΩΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

A R T Í C U L O

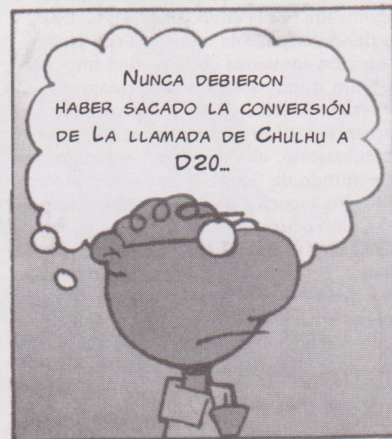
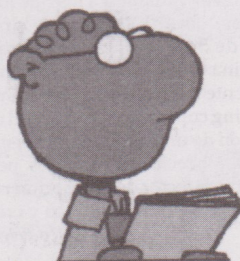
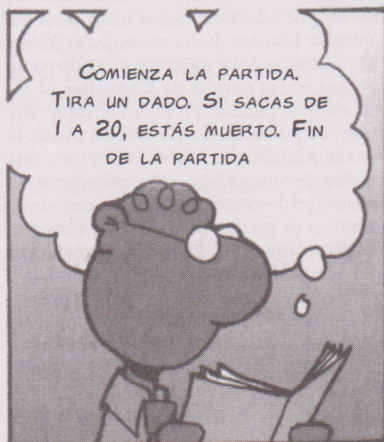
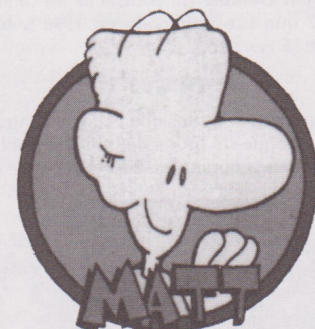


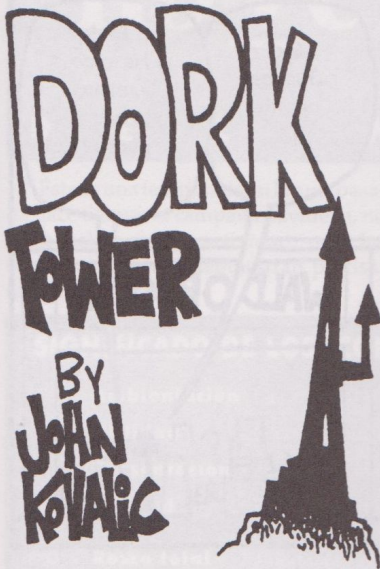
Os presentamos una más de las novedades que poco a poco iremos introduciendo en la revista, y no es otra que la inclusión de las afamadas tiras *Dork Tower*, de John Kovalic. Este tebeo, aparecido en publicaciones como *Dragon*, *Shadis* y *Pyramid*, nos muestra los aspectos más cutres, divertidos, patéticos e hilarantes de nuestra afición.

Por medio de cuatro *freakies* (Matt, Igor, Ken y Garson, la rata almizclera), Kovalic da todo un repaso al mundillo del rol (y de las cartas coleccionables) desde el punto de vista del jugador, del tendero y del "universo externo", exponiendo nuestras miserias y mostrándonos al *freak*, al "pringao" que todos llevamos dentro (aunque lo escondamos bajo toneladas de narratividad).

¿Y qué decir respecto a su autor? Que, aparte de recibir el aplauso de todo el mundo y dedicarse a *Dork Tower*, que no es poco, es el ilustrador de diversos juegos de tablero de gran éxito, como *Bosworth* y *Apples to apples*.

Pero, por supuesto, lo mejor es que lo conozcáis por sus tiras. Esperando que os guste tanto como a nosotros, os dejamos con *Dork Tower*.





AL GIRAR LA ESQUINA,
VEIS UN OSCURO
CORREDOR



UN OSCURO CORREDOR EN
UNA CIUDAD AÚN MÁS
OSCURA. LAS LUCES
MORTECINAS APENAS
ILUMINAN MIENTRAS OS
SUMERGÍS EN LAS TINIEBLAS



LA FALTA DE LUZ NO DEJA LUGAR MÁS
QUE PARA LAS SOMBRAS. LA NEGRURA
ES TAN ABRUMADORA QUE NI UNA
LÁMPARA PODRÍA PENETRAR SU
SINIESTRA OPACIDAD



SÍ, ESTÁ OSCURO. MUY,
MUY OSCURO. VAMOS, QUE
ESTÁ PERO QUE MUUUUY
OSCURO



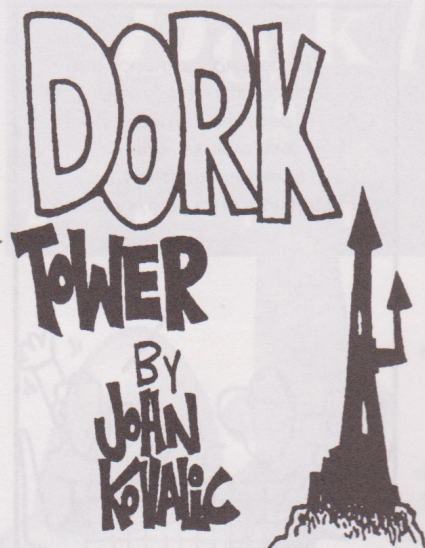
EJEM
SSSSÍ. AH, ESTÁ...
EH... OSCURO

KOVAIC © 1996 SHETLAND PRODUCTIONS



PARA SERTE SINCERO,
ESPERABA ALGO
LIGERAMENTE DIFERENTE
DE LA FANTASÍA
OSCURA

TE TROPIEZAS CON
EL ENANO. TIRA EL
DAÑO EN LAS
RODILLAS...



KOVALIC © 1996 SHETLAND PRODUCTIONS

novedades

D E L M U N D O

Ésta es una temporada en la que, pasada hace tiempo la campaña navideña, no suele haber mucha actividad, pero las siguientes páginas demuestran precisamente lo contrario.

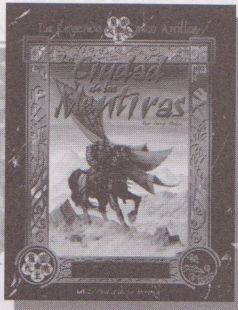
Os presentamos cinco nuevos juegos básicos, tres de ellos españoles, lo que habla bastante bien de la situación del mundillo. Y, por si fuera poco, en el horizonte se vislumbra ya el desembarco del

ciclón D&D en castellano, y, a su estela, todo el material que para el sistema D20 han ido editando distintas compañías (tampoco tardaremos en ver los primeros D20 totalmente españoles).

Y es que, como os hemos ido comentando en los últimos números, a medida que la situación al otro lado del charco se vuelve más y más turbia, en nuestra piel de toro la afición se robustece con nuevas empresas, nuevos juegos, nuevas revistas, nueva sangre y... ¿nuevos aficionados? Esperamos que sí.

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.



5
4
3
5

La Ciudad de las Mentiras

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Caja. 280 páginas en b/n. 6.250 ptas.

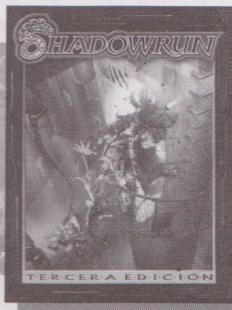
No cuesta comprender por qué este enorme suplemento se ha convertido en todo un clásico, y es que presenta un escenario tan detallado y lleno de... de todo, que es posible exprimirlo durante años y no cansarte.

Ryoko Owari es una ciudad de los Escorpión (con importante presencia Unicornio) que hierve en actividad e intrigas, y que se presenta en una caja con mapas, tres libros principales y otros libretos de apoyo. Todo un lujo (y no solo por lo caro):

Como peros, lo abrumador de la información y la imprescindible necesidad de que los jugadores pongan mucho, mucho de su parte para no destrozarlo todo.

El enfoque, que no el tamaño, lo hacen idóneo para presentar el juego a un nuevo grupo de jugadores. La bomba.

Luis de Pablos



4
4
4
4

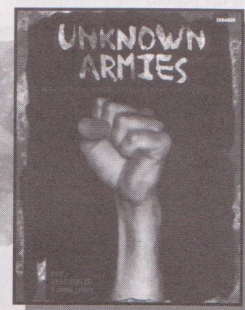
Shadowrun 3ª Edición

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Libro básico.
Cartoné. 352 páginas en b/n y color. 4.250 ptas.

Por si alguien no lo sabe a estas alturas, *Shadowrun* es el juego ambientado en un futuro cercano, que aúna de manera notable en su ambientación elementos "cyber-punk" y fantásticos. Además de avanzar la cronología del juego hasta el año 2063, en esta tercera edición se hace patente el esfuerzo de los autores por organizar y clarificar todo lo posible algunos aspectos de las reglas.

Con el fin de que la transición no sea traumática para los veteranos, en las páginas finales del libro se incluyen notas para adaptar personajes y reglas a la nueva edición, asegurando que ésta sea compatible al cien por cien con los libros publicados con anterioridad por Ediciones Zinco. En resumen, se trata de un necesario y bienvenido regreso, y esperemos que sea para largo.

Gerardo Vega



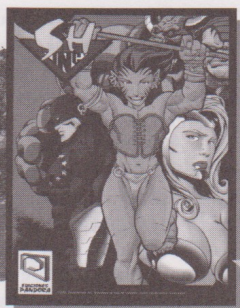
5
4
3
5

Unknown Armies

Stolze y Tynes. Edge. Enero de 2000.
Libro básico.
Rústica. 224 páginas en b/n. 3.495 ptas.

UA es un juego de difícil clasificación, pero resume personalidad y originalidad. Se beneficia del buen hacer de dos de los principales gurús del rol en los noventa: Greg "Ciudad de las Mentiras" Stolze y John "Delta Green" Tynes. Presentado como un difícil *crossover* entre el cine tarantiniano y las enfermizas creaciones de Barker y otros escritores de la "nueva carne", UA nos ofrece una brillante ambientación de tintes sobrenaturales en un entorno contemporáneo. El sistema es una variante original y eficaz del manido d100, y la flexibilidad del proceso de creación de personajes (quizá excesiva para los más novatos) tiene como objetivo potenciar la interpretación. En resumidas cuentas, un gran juego; quizá no apto para todos, pero sin duda exquisito.

Óscar Díaz



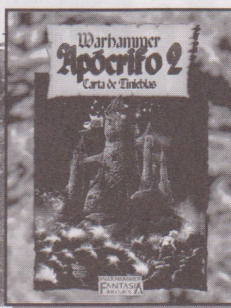
Superhéroes Inc. 2ª Edición

Varios autores. Caja de Pandora. Enero de 2001. Libro básico. Rústica. 224 páginas en b/n+cómic+figura+camiseta. 2.995 ptas.

Bien, es difícil describir un producto así. En primer lugar, para los que no conocían la 1ª edición, en el juego los PJ encarnan a superhéroes (o supervillanos, que hay de todo), y dedicarán sus vidas a la lucha contra el mal (bien, según el caso).

La presentación es impresionante (una caja de cartón en la que han incluido el libro básico, una camiseta, un cómic y un suplemento dependiendo del arquetipo que hayas escogido, hay 6 para elegir), las ilustraciones correctas (algunas), la maquetación muy respetable y el sistema muy fácil (va por porcentajes). En resumen, un producto nada despreciable, a un precio muy asequible.

Marce Andrade



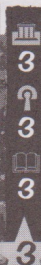
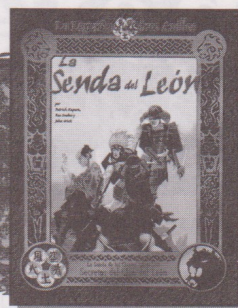
Warhammer Apócrifo 2: El mapa de las tinieblas

Varios autores. La Factoría. Enero de 2000. Suplemento para Warhammer Fantasía. Rústica. 128 páginas en b/n. 2.995 ptas.

Como el anterior Apócrifo, esta entrega es unajugosa recopilación de material publicado en la revista White Dwarf o en suplementos descatalogados.

La información, aunque de naturaleza heterogénea, no deja de ser una interesante aportación al mundo de Warhammer y toca aspectos tan diversos como la delincuencia en las calles del Imperio, la adivinación, el culto a Mórr y la lucha contra la Nigromancia y las cárceles del Viejo Mundo. Además, hay profusión de nuevas habilidades, carrreras y opciones, hechizos y objetos mágicos, PNJ y cuatro aventuras completas para completar este interesante compendio.

Gerardo Vega



La Senda del León

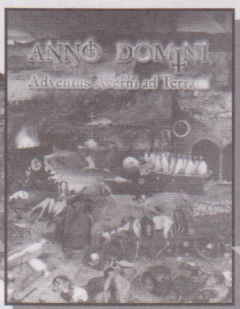
Varios autores. La Factoría. Febrero de 2001. Suplemento para Leyenda de los 5 Anillos. Rústica. 128 páginas en b/n. 2.695 ptas.

Uno de los clanes más importantes de L5A recibe uno de los suplementos más sólidos. Este libro es todo un compendio sobre el arte de la guerra, y que en un acceso de genialidad se ha escrito desde el punto de vista de las derrotas de un clan conocido por su ingenio militar.

El defecto del libro es que los León son un clan demasiado aburrido como para deparar grandes sorpresas, y así es. A cambio, aquellos que se apartan de la norma tienen todas las papeletas para convertirse en personajes memorables.

Porque claro: ¿a quién le gusta estar todo el día a la sombra de Toturi?

Ana Álvarez



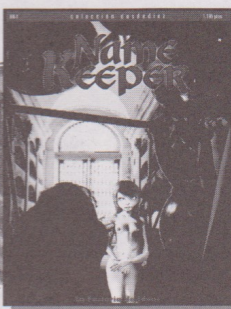
Anno Domini: Adventus Avernii in Terram

Varios autores. Ucronia. Enero de 2001. Libro básico. Rústica. 360 páginas en b/n. 3.666 ptas.

Este es el primer juego de la editorial Ucronia (suerte, chicos), y nos describe un apocalíptico supuesto en el cual los Demonios invadieron la Tierra en el año 1000. Los jugadores pueden tomar el papel de humanos «puros» o «demoniacos».

Respecto al juego, la portada es increíble, el precio cuando menos curioso y el interior bien acabado. La maquetación está en línea de White Wolf, las ilustraciones bastante evocadoras y contiene suficiente material como para empezar (incluyendo tres módulos, de los cuales el segundo es sin duda el mejor). Concluyendo, un buen comienzo. Esperamos más material con impaciencia.

Marce Andrade



Namekeeper

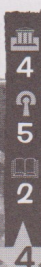
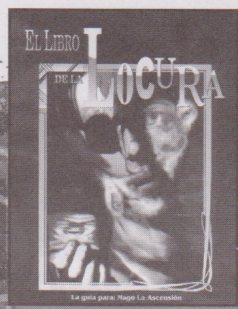
J.L. Pumarega. La Factoría. Enero de 2001. Libro básico. Rústica. 80 páginas en b/n. 1.195 ptas.

Me he leído el libro entero y estoy algo confuso. Como sistema de juego, Name-keeper no me ha convencido al 100%. Normal. Como trasfondo, presenta un mundo original y enloquecido en el que una gran nación se enfrenta tanto a sus primitivos y codiciosos vecinos como a las hordas del Infierno.

Tiene grandes ideas, como la de los relojes (nada que ver con los de pulsera, cuidado: se trata de complejos artefactos con diversas utilidades), aunque también falta mucha información que dé más cuerpo al entorno.

Lo dicho: un esfuerzo meritorio con una presentación mucho mejor de lo esperado.

Daniel Leguina



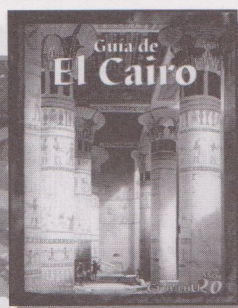
El Libro de la Locura

Varios autores. La Factoría. Enero de 2001. Suplemento para Mago: La Ascensión. Rústica. 144 páginas en b/n. 3.795 ptas.

Con mucho, con demasiado retraso, llega uno de los principales libros de Mago: una succulenta descripción de demonios, nefandos, merodeadores, umbrole, dioses y demás calaña, y que basta para que un Narrador se pase dos vidas y media escribiendo historias. También incluye una larga discusión sobre la Paradoja, pero no se llega a ninguna explicación concreta sobre ella. Ni falta que hace, claro.

Que no te cuenten milongas: ignora las restricciones que han puesto en la 3ª edición a la Umbra y disfrútala a tope, expandiendo la cosmología de Mago hasta el infinito. Si no te lo compras, lo lamentarás.

Juan Antonio Zamora



4
3
2
2
3

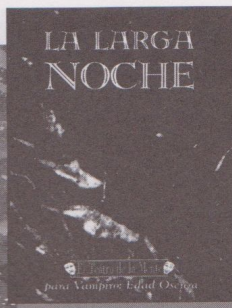
Guía de El Cairo

Marion Anderson. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *La llamada de Cthulhu*.
Rústica. 104 pág en b/n. 2.495 pts

Poco Cthulhu. Este nuevo suplemento se dedica a darnos todo un repaso no solo a El Cairo, sino también a las principales localizaciones de Egipto, pero se centra demasiado en la descripción física, política y social, dejando un poco de lado el aspecto lúdico (los tentáculos, vamos). A su favor hay que decir que abundan las ideas para historias, y que el escenario que presenta captura de inmediato la imaginación del lector. ¿Quién no babea al pensar en una aventura en las Grandes Pirámides?

Otro defecto es el aspecto gráfico, con ilustraciones pobres. ¿Es recomendable? Hombre, sí, tiene posibilidades.

Santos Soto



3
3
2
3

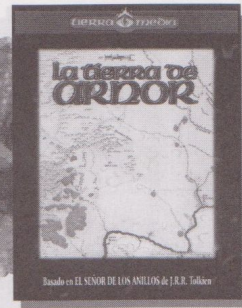
La Larga Noche

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2001.
Libro básico en vivo.
Rústica pequeña. 192 pág. en b/n. 3.295 pts.

La *Larga Noche* es el reglamento para jugar a *Vampiro: Edad Oscura* en vivo, lo que debería bastar para saber lo que puede esperarse de él.

El libro presenta las reglas revisadas del *Vampiro* moderno de forma sencilla, incluyendo información sobre el trasfondo, la creación de fichas y la preparación de historias. No he probado todavía el juego, pero su mayor virtud es clara: huir de los clásicos vivos y crear algo totalmente novedoso y que requiere un importante esfuerzo interpretativo por parte de los jugadores. Echo de menos más información que ayude al Narrador en la labor de preparación.

Andrés González



5
4
4
3
4

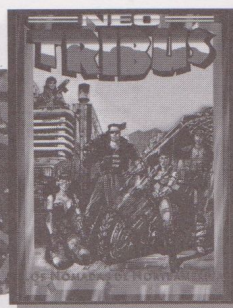
La Tierra de Arnor

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2000.
Suplemento para *Señor de los Anillos*.
Rústica. 208 páginas en b/n, mapas. 3.695 pts.

La *tierra de Arnor* es una masiva recopilación de material en la que se describe el reino dúnadan de Arnor, y los tres estados en que se dividió. Como suele ser habitual en esta serie de suplementos, este libro explora con todo detalle las ciudades, las fortalezas y los pueblos de este país, sin dejar de lado la geografía, la fauna y la flora del mismo.

Además, la inclusión de nueve escenarios listos para jugar redondea el volumen. Un magnífico compendio para todos aquellos que quieran visitar Bree, La Comarca, Tharbad o las Quebradas de los Túmulos, por poner unos cuantos ejemplos.

Gerardo Vega



4
3
3
3

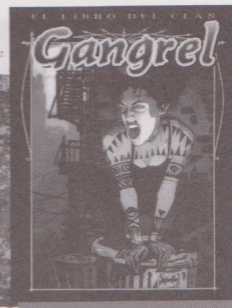
Neotribus

Varios autores. La Factoría. Febrero de 2000.
Suplemento para *Cyberpunk*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 2.695 pts.

Neotribus es un suplemento en el que se profundiza en la vida y costumbres de uno de los grupos sociales con más raigambre en el trasfondo de *Cyberpunk*: los nómadas.

En él encontraremos un detallado análisis sociológico acerca de la cultura nómada y de sus integrantes, y nos presentará a las siete principales "naciones" que conforman este subgrupo social. Además, la obligada recapitulación a aspectos más mundanos, como sus vehículos, equipo, armamento, etc. Para culminar el libro, un nuevo sistema de Vida Pasada para enriquecer la creación de personajes y una aventura ubicada en la ciudad del viento: Chicago.

Gerardo Vega



3
3
2
3

Libro del clan Gangrel

James y Ellen Kiley. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 pág. b/n. 2.495 pts.

Los Gangrel se han convertido de la noche a... a la noche en uno de los clanes más interesantes por su retirada de la Camarilla, y éste es el tema central de este libro: la delicada posición en la que han quedado. A este respecto, quizá se haga demasiado larga la sección histórica, al ser de mayor interés la época moderna. A cambio, se amplía la información sobre las distintas «subrazas» y contactos externos del clan, dotándolo de mayor interés.

Otro punto fuerte del libro es la incorporación del juego en vivo y la aparición de la ficha de Gangrel muy, muy brutos, para los más aficionados a la pornografía.

Daniel Leguina



4
4
4
3
4

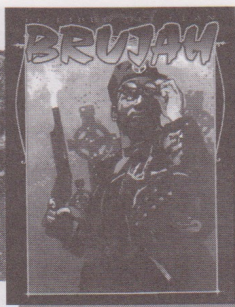
El Tiempo de la Sangre Débil

Varios autores. La Factoría. Enero de 2001.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2.795 pts.

TdSD es uno de los mejores libros de *Vampiro* de los últimos tiempos. ¿Por qué? Porque presenta a los vampiros de generaciones 14ª y 15ª de un modo que consigue colocarlos en el frente del escenario, a pesar de su falta de poder; porque recupera gran parte del horror que muchos echan en falta (ten un hijo siendo vampiro y verás); porque, siendo el último mono, no todo el mundo quiere destruirte; porque se nos narra el comienzo de la Gehena y la destrucción de un Antediluviano...

Bueno, esto último es una pasada, pero el libro es bueno, muy bueno, salvo que sólo te vaya el politiquero de alto nivel... y aun así.

Daniel Leguina



3
1
3
2
3

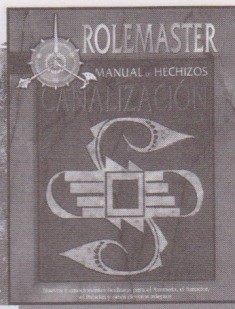
Libro del clan Brujah

Justin Achilli. La Factoría. Enero de 2001.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 2.495 ptas.

Vampiro ha cambiado mucho, y la verdad es que no estaba de más una revisión de los libros de clan. Como pasaba con los otros, no son suplementos muy cañeros, aunque desde luego han mejorado. Ahora incluyen información para jugar en vivo, más ejemplos de personaje (bastante buenos e interesantes, por cierto) y un estudio más profundo de la posición del clan (bastante chungo y desequilibrada).

Echo de menos más material de reglas, como usos de las Disciplinas. El libro es estupendo para conseguir un clan Brujah realmente original y vivo, aunque le falta... potencia.

Jaime Aguilar



1
1
3
2
3

Manual de hechizos de Canalización

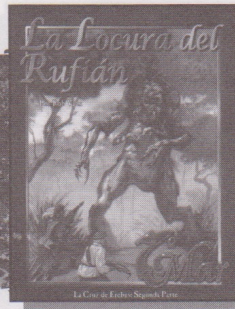
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Rolemaster Fantasía*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 2.995 ptas.

Si lo que andabas buscando era la magia de los dioses, éste es tu libro. Aunque está específicamente diseñado para *Rolemaster Fantasía*, podrás usarlo en tu sistema de juego preferido sin demasiado esfuerzo. Añade nuevas profesiones de Canalización, listas de hechizos malignos y nuevas tablas de críticos y ataque.

Su principal virtud, desde mi punto de vista, es presentar a las nuevas profesiones «oscuras», que pueden dar muchísimo juego en una historia, aterrando al bárbaro más pintado.

Como en todos los libros de RMF, prima la utilidad sobre el aspecto.

Juanjo Hervás



2
1
3
2
4

La Locura del Rufián

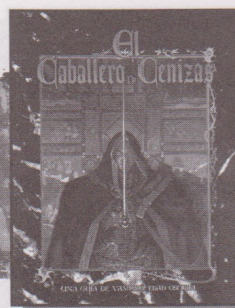
Rob Vaux. La Factoría. Enero de 2001.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 64 págs b/n. 1.895 ptas.

Esta segunda parte de la trilogía «La cruz de Erebus» demuestra la genialidad de su concepto original: una campaña que permita mostrar casi todos los escenarios, tonos, temas y «sabores» de este juego.

Esta vez, tras un breve (o largo, según lo patosos que sean los Héroes) paso por Eisen, nuestros incautos protagonistas se dirigirán hacia una isla de los horrores en la que les esperan un villano demente y nueva (y aterradora) información sobre la realidad de su misión.

Y, como siempre, el peligroso viaje (junto a Berek) es tan interesante, o más, que el propio destino. La mejor parte de la serie.

Juan Marón



4
1
2
3
3

El Caballero de Cenizas

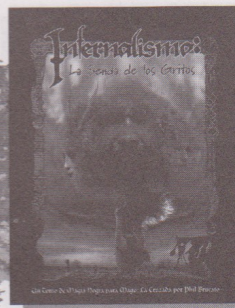
Varios autores. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 2.795 ptas.

El Caballero de Cenizas es un libro muy bueno, muy bien escrito, con toneladas de información sobre el periodo de juego, pero que flaquea en su utilidad, algo limitada.

¿Qué contiene? Un sesudo estudio del Mundo de Tinieblas Medieval desde el punto de vista del caballero, incluyendo la descripción de las costumbres de este estamento, sus posibilidades narrativas y el modo de redondear la crónica con ellos.

No podían faltar las importantes y misteriosas órdenes de caballería, pasadas por el tamiz de los chupasangre, ni los nuevos Rasgos que nos sirven para personalizar a nuestro vampírico marqués. Pues eso.

Víctor Puig



4
1
3
3
4

Infernalismo

Phil Brucato. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Mago: La Cruzada*.
Rústica. 128 págs b/n. 3.495 ptas.

Me confieso fervoroso admirador de Phil Brucato, y a fe que no me ha defraudado.

Contiene la descripción de las distintas vías renacentista de la adoración al demonio, sin llegar a cansar en ningún momento y sin caer en la desagradable casquería.

No podía faltar la aparición de diversas criaturas infernales, por supuesto, pero sin duda lo mejor del libro es el modo en que permite introducir al infernalista no como PNJ, sino dentro del seno del grupo. Y no lo hace con el clásico corazón negro, sino con la lenta e implacable corrupción mediante los favores satánicos... como no podía ser de otro modo. A por él.

Daniel Leguina



2
1
3
2

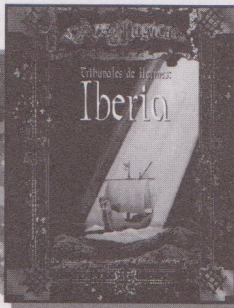
Razas cambiantes: Nuwisha

James Moore. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 72 págs. b/n. 2.195 ptas.

Bueno, vale. Los Nuwisha son los Hombreros Coyote, y no parecen la raza cambiante más atractiva que existe. El libro incluye toda la información esperable, pero la verdad es que a mí no consiguió engancharme (aunque las ilustraciones me encantan).

Se supone que los Nuwisha son muy bromistas, y si se consigue el tono adecuado, la inclusión de uno en un grupo puede dotar de una gran vida a la interpretación... o convertirla en una comedia infumable. Tampoco veo muy clara una crónica sólo con Nuwisha, así que el libro me parece poco útil (que no malo), recomendable sólo para fanáticos del coleccionismo.

Víctor Puig



Tribunales de Hermes: Iberia

Peter Hentges. La Factoría. Abril de 2001.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 128 págs b/n. 2.895 ptas.

Iberia (será *Hispania*, ¿no?) es un suplemento para la 3ª edición de *ArM*, pero que ha sido adaptado a la nueva edición de Atlas y La Factoría. Como no podía ser de otro modo, describe las principales Alianzas de la península (una Jerbiton, otra de los Quaesitor y otra no alineada en Al-Andalus; también hay infernalistas ocultos), y nos presenta un interesantísimo conflicto con los Flambeau, que no se resignan a quedarse a un lado en la Reconquista.

Aunque mucha información es conocida por tratarse de España (geografía, historia), la «trama» de *Iberia* es pasta de crónica inolvidable. Detalle y calidad.

Juan Carlos Portero



Mar de Sombras

Nicky Rea. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 96 pág. en b/n. 2.495 ptas.

Si hay algo que resulta difícil de dirigir en *Wraith* es la Tempestad. Es decir, ¿cómo explicas a tus jugadores, habituados a un horizonte y unas medidas y direcciones establecidas, cómo demonios es el extraño mundo donde tiene lugar el drama de *Wraith*?

Esta guía lo aclara. Incluye una descripción general de la física del Mundo Subterráneo; se presentan ciertos habitantes de la Tempestad, entre los que se incluye a los Malfeos; una aventura con un final frenético y terrorífico; un capitulillo dedicado a los Tormentos y, como colofón, poderes de Arcanos nuevicos y Artefactos para defenderse de este mundo alienígena.

Ángel Martínez Murillo



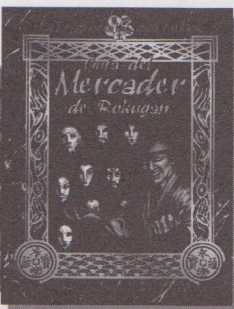
Euroguía +

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Cyberpunk*.
Rústica. 144 págs b/n. 3.695 ptas.

E+ es la referencia definitiva para desarrollar una campaña de *Cyberpunk* Europa. En primer lugar, y tras el obligado repaso a los órganos de gobierno, nos encontramos con un exhaustivo repaso de los países (incluidos los del bloque soviético), siempre pasados por el tamiz de *Cyberpunk*.

Después nos encontramos con información general acerca de los distintos aspectos de la sociedad europea. Un suplemento notable, y cabe destacar que está casi íntegramente realizado por europeos, con lo que por suerte nos evitamos los pintorescos «localismos» propios de los estadounidenses cuando escriben acerca de otros países.

Gerardo Vega



Guía del Mercader de Rokugan

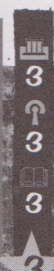
Varios autores. La Factoría. Febrero de 2001.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 128 pág. en b/n. 2.695 ptas.

En este libro podremos encontrar todo tipo de información referente al comercio de RoKugan.

Arroz, hierro, caballos, armas... Imprescindible para tOdo aquel interesado en las mercaderías dentro del territorio ImperiaL. ¿Nunca te preguntaste A qué precio estaban las hojas de sable en las tierras Grulla? ¿O cuánTo se paga por un kilo de pienso para caballo en la muralla Cangrejo? La verdad es que el mundo del comerciante es MUCHO MÁS INTERESANTE de lo que parece en un principio.

Un libro imprescindible para saber por dónde avanza L5A.

Tujiro



La Senda del Escorpión

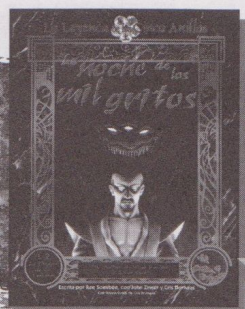
John Wick. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 120 págs b/n. 2.695 ptas.

La Senda del Escorpión no es el mejor libro de «Senda», pero el innegable atractivo de este clan lo hace muy importante.

Se descubren muchos, muchos secretos de los Escorpión, y otros tantos se quedan en el tintero (destacan los ninja); y, como en todos los libros de Mr. Wick, se consigue capturar la compleja filosofía de la familia. Ahí está la fuerza de este libro, en mostrar a la perfección cómo usar a un Escorpión hecho y derecho (a este respecto, quizá sea más apropiado para Directores que para jugadores).

Las secciones de reglamento son tan buenas como interesantes.

Ana Álvarez



La noche de los 1000 gritos

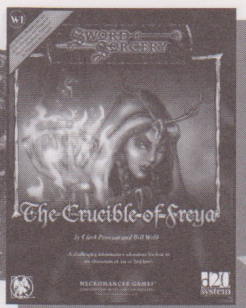
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2000.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 48 págs b/n. 1.695 ptas.

Esta aventura está ambientada en *La Ciudad de las Mentiras*, Ryoko Owari, y enfrenta a los magistrados samurai de los jugadores a una misteriosa investigación que se tornará cada vez más peligrosa y siniestra a medida que avanza la trama.

La acción es trepidante, como demuestra que la estructura se divida en horas, y la dificultad alta. Pretende enseñar a usar el combate del juego de un modo correcto, lo que siempre es de agradecer (aunque no parece algo muy necesario en L5A. El que no sabe no pelear ya está muerto).

La estructura es muy sólida y el desarrollo rápido. Engancha.

Juan Marón



2
2
2
3

The Crucible of Freya

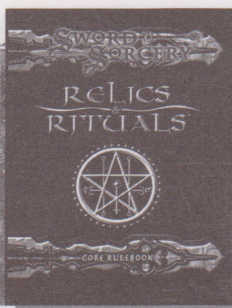
Peterson y Webb. Necromancer. Enero de 2001.
Suplemento para D20.
Rústica. 48 páginas en b/n. 7.99\$.

El *Crisol de Freya* es una aventura para el sistema D20, válida para cualquier mundo «genérico» (los niveles de encuentro van de 2 a 7), e ideal como introducción al sistema de juego.

La historia no podía ser más trillada: ataque de orcos, destrucción de un templo con robo de reliquia sagrada, intervención de los aventureros para desfacer el entuerto. ¿Os suena de algo?

La presentación es correcta sin tirar muchos cohetes, y el suplemento da para jugar tres o cuatro días, lo que lo convierte en una muy buena inversión (y sin soportar los precios de Wizards of the Coast).

Iñaki Lillo



3
4
3
4

Relics & Rituals

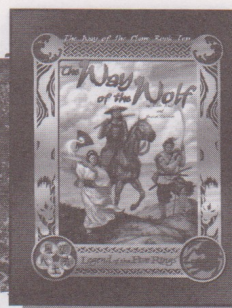
Varios autores. SSS. Febrero de 2001.
Suplemento para *Scarred Lands* (D20).
Cartoné. 224 páginas en b/n. 24.95\$.

Esta segunda entrega de las *Tierras Heridas* es una verdadera gozada para cualquier aficionado al D&D (de cualquier mundo): siete clases prestigio, montones de conjuros de todo pelaje, reglas especiales sobre la magia ritual, objetos mágicos, presentación de Gary Gygax... ¿Qué más se puede pedir?

White Wolf ha acertado de pleno al no limitarse a hacer aventuras (el acercamiento de casi todas las empresas al D20) y construir un mundo completo y totalmente separado del WotC «oficial», con todos sus elementos esenciales.

Pero sigo echando en falta los mapas...

Iñaki Lillo



3
3
3
4

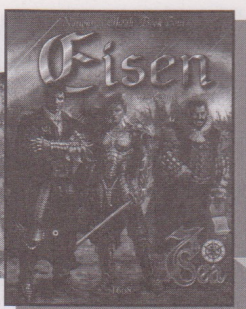
Way of the Wolf

Varios autores. AEG. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 128 págs b/n. 19.95\$.

Y he aquí una de las más esperadas Sendas: la de los ronin. Cuidado, este libro se adelanta a la línea temporal presentada en el básico (ya está la Armada de Toturi), por lo que los DJ que piensen aplicar este material lo tendrán que adaptar un poquito.

Respecto al libro, dentro podemos encontrar cosas como los perfiles de las personalidades ronin y una novedad muy importante: las Bandas de Ronin (pequeños grupos que piden unos requisitos y te enseñan una técnica exclusiva a cambio). Genial recopilación de nuevas Ventajas y Desventajas. Lo dicho: la Senda más ansiada, y con razón.

Marce Andrade



4
3
2
3

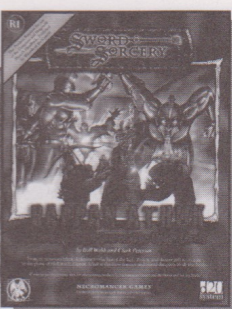
Nations of Théah: Eisen

Varios autores. AEG. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 19.95\$.

No existe en Théah nación más magnífica y dañada que Eisen; y este suplemento lo describe muy bien. Como es habitual, te cuentan la historia de Eisen (la normal y la «oculta») y todo lo que debes saber para interpretar a estos ficticios germanos.

Aparte, vienen incluidas SEIS Escuelas de Esgrima (2 son de Batalla), la posibilidad de hacerte miembro de las Guardias de cada Príncipe de Hierro y cosas muy curiosas, como nuevas reglas ampliadas de Batalla. En resumen, un buen suplemento, en su línea regular, aunque los aficionados a la espectacularidad de otras Naciones no le acaben de coger el gusto.

Marce Andrade



2
2
2
3

Rappan Athuk: The upper levels

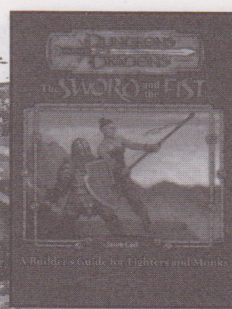
Peterson y Webb. Necromancer. Enero de 2001.
Suplemento para D20.
Rústica. 48 páginas en b/n. 9.99\$.

Olvidaos de toda pretensión narrativa. Necromancer anuncia este *Rappan Athuk* como la primera parte de la Madre de Todos los Dungeons. Y eso es lo que da.

Mapas, bichos, trampas, sorpresas y tesoros para disfrutar como energúmenos sin tener que lubricar demasiado las neuronas (aunque cuidado: que la trama no sea complicada no significa que, como «dungeon», Rappan Athuk no merezca un gran respeto. Está bien construido, y los aventureros descuidados no saldrán vivos de ésta).

Pero vamos, historia la hay, aunque sea una simple excusa para saltar a la acción y la emoción. La presentación, correcta.

Iñaki Lillo



2
3
3
3

Sword & Fist

Jason Carl. Wizards. Enero de 2001.
Suplemento para D&D.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19.95\$.

Sword & Fist es un suplemento dedicado a ampliar las posibilidades de los guerreros o monjes. Incluye nuevos *feats* y diecinueve nuevas clases de prestigio, que van desde el caballero y el ninja hasta sociedades secretas del mundo de *Falcongrís*. Además, indica cómo adaptar monstruos a estas profesiones e incluye nuevas armas, objetos mágicos, reglas de combate, carros y edificios (con mapa) para utilizar en las partidas.

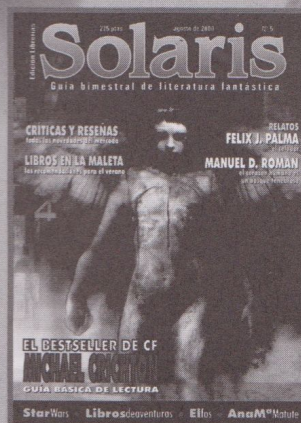
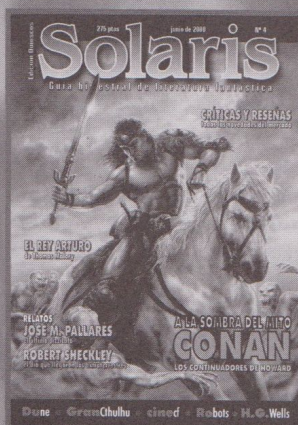
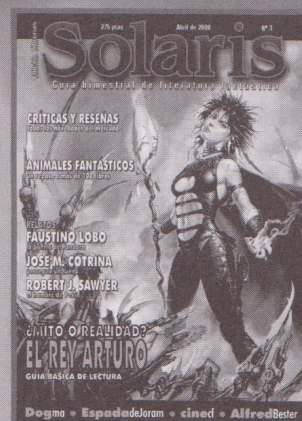
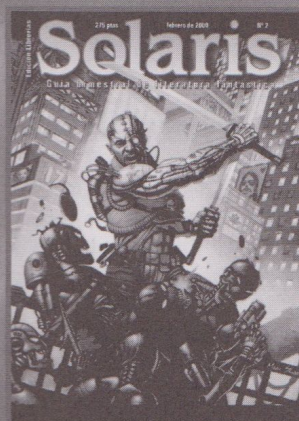
En conclusión, es un libro que puede resultar útil, pero su alto precio comparado con los manuales básicos hace su compra sólo recomendable a gente que no tuvo bastante con el *Manual del Jugador*.

Roman Moreno

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

- N° 7 — Diciembre de 2000
- N° 8 — Febrero de 2001
- N° 9 — Abril de 2001
- N° 10 — Junio de 2001
- N° 11 — Agosto de 2001
- N° 12 — Octubre de 2001



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

D20: el dado de Oro

ARTÍCULO

En los últimos meses, y a raíz de la llegada a nuestro país del D&D 3ª edición, hemos oído hablar mucho sobre la licencia D20; pero la realidad es que no está muy claro qué se puede o no se puede hacer con ésta licencia.

Introducción

Estamos asistiendo a un boom sin precedentes en el mundo de los juegos de rol, sobre todo en los USA y en algún que otro país europeo. Las compañías se lanzan como locas a editar suplementos que puedan llevar el famoso logo "d20", y en la red las nuevas editoriales que editan cosas para el D20 surgen como setas después de un día de lluvia. En mi caso, he visto nacer más de treinta y cinco nuevas editoriales en USA durante los últimos 3 meses que pretenden editar ambientaciones y módulos para el D20. ¿Pero qué es realmente el D20? ¿de qué consta? ¿qué permite? ¿qué podemos hacer con el?

El lío legal...

Sintetizando un poco, la licencia D20 es un mecanismo por el cual cualquier persona o editorial puede crear módulos, juegos o ambientaciones y usar el mismo sistema de juego que el D&D 3ª edición (a partir de ahora D&D) o que el Star Wars D20 (a partir de ahora SWD20) sin tener que pagar ningún tipo de derechos o royalties a Wizards of The Coast.

Dicho de otra manera: puedes publicar tu módulo, juego, o mundo y, hasta cierto punto, indicar que es compatible con el D&D, sin tener que pagar ni un duro de derechos de autor.

Detrás de todo hay un buen meollo legal de posibilidades, derechos y licencias que, como no, tiene su letra pequeña. Aunque no soy abogado, creo que podré resumir un poco de que va todo esto.

Básicamente los términos de la licencia D20 están repartidos en tres documentos:

- SRD, System Reference Document (<http://www.opengamingfoundation.org/srd.html>): Este documento es un poco la madre del cordero. El documento en sí es una versión (algo resumida) que contiene básicamente todo el D&D, incluida la Guía del DM y el Manual de Monstruos. Según parece, en un futuro también contendrá el SWD20 (o eso se dice...). Este es el documento sobre el cual una editorial o una persona particular debe basarse cuando edite (con fines comerciales o no) algo que se pretenda que sea compatible con el D&D y demás productos D20. Si la editorial solo se acoge al SRD y no al D20STL, podrá editar sin ningún tipo de problemas, pero no podrá usar el logo D20.

- D20STL, D20 System Trademark License (<http://www.opengamingfoundation.org/d20stlv2.rtf>): Esta es una licencia separada, creada especialmente para regular la utilización del tan deseado logo D20. Contiene los diferentes puntos del acuerdo legal por el que WoTC (Wizards of The Coast) garantiza la utilización del logotipo. La persona o empresa física que desee publicar algo que use el logo (tanto de forma física como en Internet), deberá leerse dicho documento y rellenar el formulario final en el que informa a WoTC que acepta las condiciones. Este formulario debe firmarse y mandarse a Wizards. Una vez se ha hecho esto, estamos en condiciones de usar de forma legal el D20 en nuestras publicaciones bajo las condiciones del D20STL y el D20STLG.

- D20STLG, D20 System Trademark License Guide (<http://www.opengamingfoundation.org/d20guide.rtf>): Este es el documento encargado de clarificar un poco qué características puede/debe tener una publicación que use el logo D20. Entre otras cosas explica claramente cuándo y cómo se pueden usar las marcas registradas: "Dungeons & Dragons", "Wizards of the Coast", el logo de Dungeons & Dragons, etc. Básicamente describe lo que se puede y no se puede poner, pero aquí es donde llega el punto más importante...

¿Qué podemos hacer?

Una vez nos hemos leído un poco de qué va, nos damos cuenta de que podemos copiar (literalmente) las estadísticas de los monstruos del *Monster Manual* (MM) y usarlas en el módulo o juego que editemos sin ningún tipo de problema legal. También podemos copiar y usar otras partes de los diferentes manuales, salvo dos excepciones. Ningún producto que esté bajo la SRD y la D20STL, o sea, en palabras llanas, que use la licencia D20, puede contener estas dos cosas:

a) Describir el proceso por el cual se crea un personaje: o sea, en nuestros módulos no podemos copiar las características de un explorador o de un guerrero ni decir que tienen tales o cuales habilidades especiales. No podemos incluir sus tablas de progresión ni ninguna explicación de cómo se hace una ficha.

Entonces, ¿esto supone que no podemos poner nuevas profesiones?

No exactamente. Se puede hacer, siempre que se midan mucho las palabras con las que esto se explica. Por ejemplo, si creamos una nueva profesión, podemos decir que sube de

nivel si tiene tantos puntos, pero no podemos indicar qué debe hacer con ellos o como deben gastarse estos puntos. También, por ejemplo si deseamos crear una clase de guerrero especial, el Mata Dragones, y queremos que sea como el guerrero normal del *Manual del Jugador*, no podríamos



decir lo siguiente: "Es como el guerrero del manual del jugador, pero en los niveles impares tiene dos dotes más". Esto sería una posible infracción de la licencia. En vez de eso, simplemente decimos que: "En los niveles impares tiene dos o tres dotes (consultar descripción detallada en la tabla pertinente), etc."

b) No podemos describir los efectos del incremento de experiencia en un personaje: Dicho de otra manera, no podemos reproducir la tabla de puntos de experiencia ni explicar cómo se sube de nivel una ficha.

Como se puede ver es, en cierto punto una licencia abierta, aunque algunos puntos no puedan usarse. Si hemos cumplido religiosamente con los términos de la licencia D20 podremos poner el logo D20 en las tapas de nuestro libro y usar frases como la siguientes: "Requires the use of the Dungeons & Dragons Player's Handbook, Third edition, published by Wizards of the Coast"

¿Y en otros idiomas?

La licencia D20 contempla la posibilidad de publicar en otro idioma que no sea el inglés, pero entonces, además de tener que ajustarse a la licencia, es necesario que tengamos acceso al glosario oficial de

traducción al castellano de los términos del D&D. Se prevé que éste será un glosario público en nuestro país en cuanto el D&D salga a la calle. Dicho de otra manera: mientras el D&D en castellano no esté en la calle y sea público dicho glosario, nadie puede publicar en castellano ningún producto bajo la licencia D20.

El principal motivo para esto es evidente: ¿cómo traducimos el termino "skill"? ¿"feat"? ¿o el nombre de un conjuro? Todo el material que salga publicado bajo la licencia D20, sea de WoTC o no, debe usar la misma terminología.

Barrio Sésamo en D20

Con este plan, la mayoría de las editoriales de los USA se han lanzado a una loca carrera para convertir sus juegos al sistema D20. Se está trabajando en *La Llamada de Cthulhu D20*, el *Kult D20*, el *Elric D20* y hay rumores de muchas otras versiones de otros juegos (*L5A*, *Señor de los Anillos*). Aunque seguramente la mayoría son falsos, no hay mas que ver el propio *Star Wars D20*. ¿Qué será lo próximo? ¿el *Paranoia D20*?

No nos engañemos, la licencia D20 no es la panacea, pero sin duda ha abierto unas puertas muy interesantes a la producción de nuevo material de rol. Algunos dicen que esto llevará a un monopolio del mercado por parte de Wizards, y que su sistema eliminará poco a poco al resto. Otros dicen que no durará mucho y que está condenada a desaparecer. Personalmente, creo que después del boom inicial la cosa bajará un poco y se estabilizará. Pero lo que no se puede negar es que quizá estemos asistiendo a una pequeña fiebre del oro dentro del mundo del rol.

Porsi acaso, vale más posicionarse pronto.

Documentación

Si deseas documentarte más sobre el tema, aquí tienes unas paginas web interesantes:

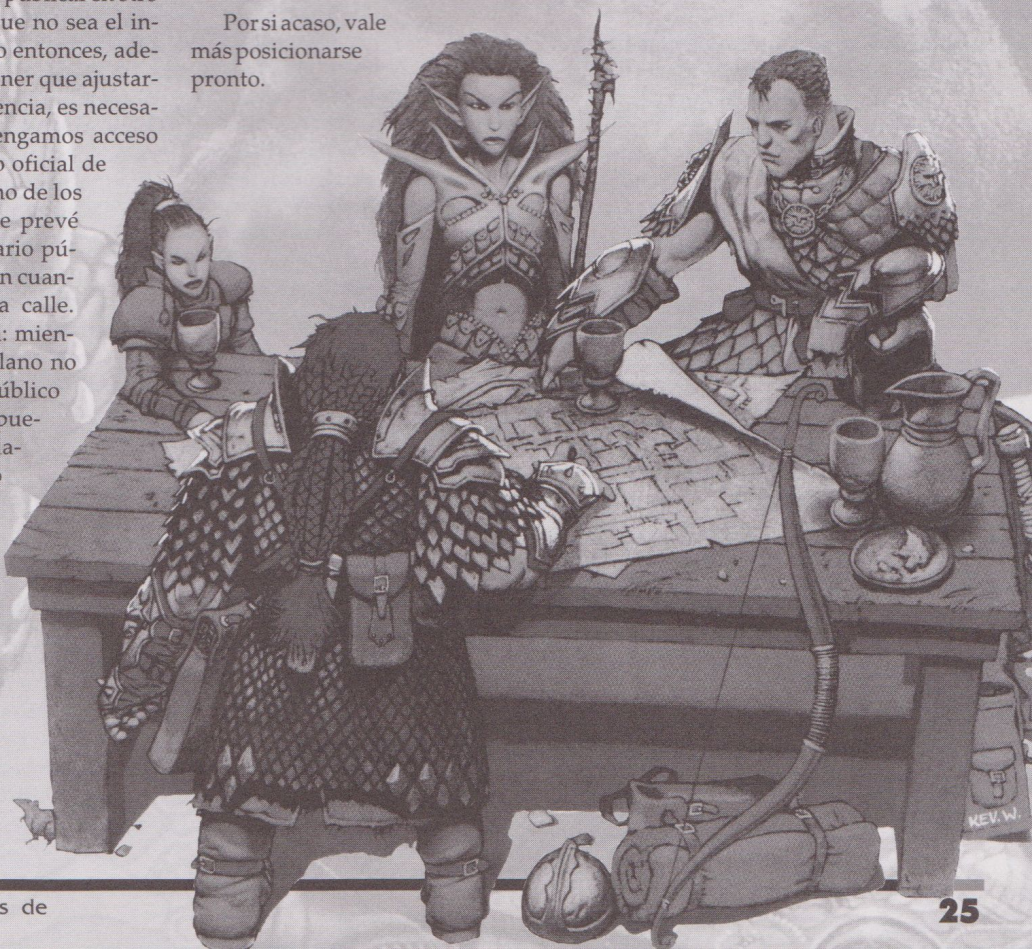
<http://www.wizards.com>: La página web de WoTC.

<http://www.opengamingfoundation.org>: Página principal de la Open Gaming Foundation, el organismo independiente que gestiona la licencia D20 y el conjunto de términos bajo los que se puede usar dicha licencia.

<http://groups.yahoo.com/group/D20-es>: La lista de correo D20-es es un foro donde podrás estar al día de lo que se cuece (módulos, juegos, mundos) sobre el D20, tanto en castellano como en inglés.

Josep M^a Rosich
(neuro@teleline.es)

Agradecimientos especiales: A Aitor Ugalde por explicarme los entresijos del D20 y a John Nephew, presidente de Atlas Games, por sus mails sobre el uso del D20 en otras lenguas. A los dos, muchas gracias por vuestra paciencia.



Fanpiro: con algo de humor

000T XΛ0ΠΙΔVΣM00TΛKΠZΠY

P R E S E N T A C I Ó N

Es innegable que *Vampiro: La Mascarada* fue en su momento (y sigue siéndolo) un punto de referencia esencial en el panorama mundial de los juegos de rol. Y algo parecido ocurre a escala nacional con *Fanhunter*, la serie de cómics de *Cels Piñol* que ya dio pie al juego de rol español de más éxito. No es sorprendente que *La Factoría de Ideas*, en colaboración con *Fanhunter S.L.*, haya acabado por publicar este grotesco y delirante crossover de dos de los universos más populares entre los aficionados españoles: el *Mundo de Tinieblas* y la desquiciada tiranía del *Papa Alejo*.

Historia

Si no conoces el mundo de **Fanhunter**, aquí tienes un breve resumen. Futuro próximo: Alejo, un ex-librero fanático, demente e iluminado, se ha autodesignado Papa de la nueva Iglesia de Dick, y gobierna Europa con puño de hierro. El tirano ha proscrito todas las actividades lúdicas persiguiendo el cine gore, los cómics de superhéroes, las hamburguesas con queso, los videojuegos y cualquier otra manifestación de cultura basura. Un ejército de semizombis franchutes agilipollados y un brutal cuerpo de policía política (los *Fanhunters*) hacen cumplir su voluntad, mientras los héroes de la Resistencia planean desesperados contragolpes...

La historia de **Fanpiro** comienza cuando un taimado plan del despótico Papa Alejo sale mal y un vi-

rus convierte a los aficionados y enemigos de su régimen en fanpiros, adictos al material prohibido dotados de facultades sobrenaturales. Como fanpiros, los PJs necesitan devorar cómics, películas, wargames y demás inmundicias para no perder la cordura y convertirse en bestias sedientas de sangre y videojuegos, al tiempo que se enfrentan entre sí y procuran mantener su existencia en secreto.

Reglas

Fanpiro es, ante todo, un juego humorístico y ligero, que no hay que tomarse demasiado en serio. En consecuencia, emplea una serie de reglas bastante facilonas, que cualquiera puede aprender en un momento. Los personajes tienen cinco Rasgos Principales (Cachas, Maña, Brío, Encanto y Seso) con puntuaciones que van de 2 a 10, decididas a partes iguales por la suerte y las preferencias de cada uno. En el momento de la creación del PJ, dispones de una serie de puntos para adquirir Habilidades por Niveles (Básico, Medio, Avanzado y Óptimo) definidos por la suma de dos Rasgos concretos. Por ejemplo, la Habilidad Conducir depende de los Rasgos Maña y Seso, y el Nivel Óptimo del PJ que adquiera dicha habilidad equivaldrá a la suma de sus puntuaciones en esos Rasgos (un PJ con Maña 7 y Seso 8 tendrá un Nivel Óptimo de 15 en Conducir, mientras que los niveles inferiores

res serán fracciones progresivamente mayores de ese 15: si el PJ compra sólo el Nivel Básico de Conducir, su puntuación en la Habilidad será sólo un tercio de lo que sería su Nivel Óptimo, o sea un miserable 5). Puedes adquirir una Habilidad por encima del Nivel Óptimo determinado por tus Rasgos (hasta el máximo de 20), pero te resultará bastante más caro.

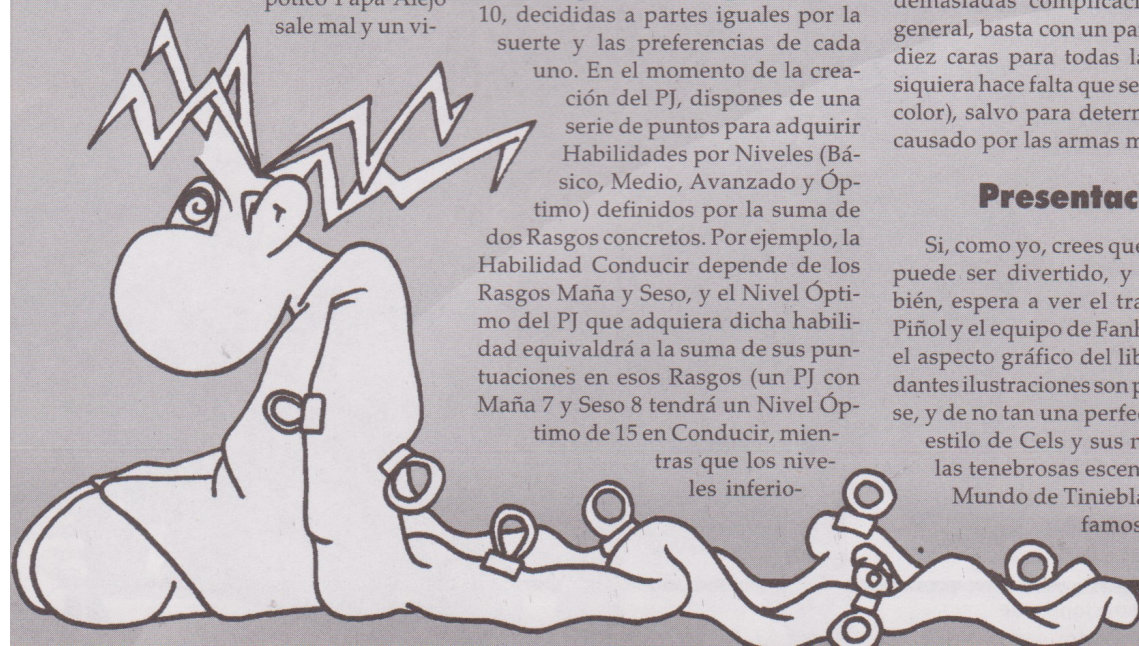
El resultado de las acciones se determina tirando dos dados de diez caras, sumando el resultado y aplicando los modificadores adecuados según las circunstancias. La diferencia entre el resultado final y la puntuación del PJ en la Habilidad en cuestión (lo que en el juego se llama Ventaja o Defecto) determina si ha tenido éxito o no, así como la magnitud de su triunfo (o fracaso). Si el resultado de la tirada es un doble (dos resultados de 4, por ejemplo), se considera un crítico, que puede ser positivo (un Alarde) o negativo (un Desastre).

Por supuesto, los fanpiros tienen poderes sobrenaturales (Disciplinas) y otras facultades y desventajas (como el Frenesí o los Puntos de Coraje). Además, cada fanpiro pertenece a un Club, una asociación (más o menos formal, según el caso) de fanpiros con aficiones y características comunes. Así, tenemos a los Bullah, fanáticos y ultraviolentos amantes de la música metal, o a los Trekkere, siniestros aficionados a la ciencia ficción capaces de alterar la realidad con sus hechizos de *Trekketurgia* y sus rituales...

Los diseñadores han procurado que el sistema resulte rápido y sencillo, sin demasiadas complicaciones: por lo general, basta con un par de dados de diez caras para todas las tiradas (ni siquiera hace falta que sean de distinto color), salvo para determinar el daño causado por las armas más gordas.

Presentación

Si, como yo, crees que leer **Fanpiro** puede ser divertido, y jugarlo también, espera a ver el trabajo de Cels Piñol y el equipo de *Fanhunter S.L.* en el aspecto gráfico del libro: las abundantes ilustraciones son para troncharse, y de no tan una perfecta fusión del estilo de Cels y sus narizones con las tenebrosas escenas típicas del *Mundo de Tinieblas* y los archifamosos ilustradores de White



Wolf. Pocos juegos de rol de este formato y precio tienen una calidad gráfica tan excepcional y una presentación tan cuidada como **Fanpiro**.

La única pega es que, por razones de espacio, el básico sólo incluye información sobre los siete clubes más "tradicionales" de la Camorrilla (sí, Camorrilla, has leído bien). Según anticipan los editores, encontraremos detalles sobre los pérfidos fanpiros del Sabadete y los clubes independientes en próximos suplementos.

Noticias de nuestra infiltrada

Ante la imposibilidad de hablar directamente con David Alabort (¿pero este tío existe de verdad o es sólo una cortina de humo?), nos hemos puesto en contacto con Diana Calvo, colaboradora de 2d10 y participante en algunos de los *playtestings* de **Fanpiro**:

● **Hola, Diana. Como playtester de Fanpiro, supongo que podrás contar-nos algo de cómo se hizo el juego.**

Pues más bien poca cosa, la verdad: el texto ya estaba muy avanzado cuando le eché el primer vistazo. Sé que el crossover **Vampiro-Fanhunter** es una idea a la que La Factoría llevaba dando vueltas algún tiempo. Al ver que quedaba bastante bien, decidieron ponerlo en marcha, comercialmente hablando.

● **Llama la atención que Fanpiro sea un básico, en vez de un suplemento oficial de Vampiro o Fanhunter.**

Lo mismo dije yo al verlo, pero es comprensible. Los editores quieren sacar toda una línea de libros de **Fanpiro**, y no van a publicar suplementos de un suplemento.

Por otra parte, publicar **Fanpiro** como suplemento de uno u otro juego hubiese supuesto restringir su público potencial a los seguidores de ese juego, cuando **Fanpiro** gustará tanto a los miembros de la Resistencia de Barnacity como a los vampiros del Mundo de Tinieblas, siempre que tengan sentido del humor. No es necesario conocer ninguno de los dos sistemas para jugar a **Fanpiro**.

● **Hemos visto que las reglas son muy rápidas y sencillas, pero la creación de PJs parece un poco liosa, con los Niveles de Habilidades... Según ese sistema, dos personajes pueden**

gastar el mismo número de puntos en una Habilidad y uno de ellos dominarla mucho mejor que el otro.

Sí. Aunque suena un poco raro la primera vez, resulta lógico cuando piensas en ello: si dos fanpiros quieren aprender a tocar el piano, y uno de ellos es más listo y hábil con los dedos que el otro, las lecciones le cundirán mucho más al primero que al segundo, aunque los dos hayan recibido las mismas (o sea, gastado el mismo número de puntos en la Habilidad Actuación -Tocar el Piano). Quizá al segundo fanpiro le convenga más mejorar sus Rasgos de Maña y Seso antes de empezar con las clases de piano, como en la vida real.

● **Bien, para terminar, ¿puedes adelantarnos algo sobre los próximos productos de Fanpiro?**

Por supuesto, esta es la información oficial, que aparece en la web www.distribimagen.es:

■ **Fanpiro. Pantalla Caótica del Narrador**

Piérdete a gusto con esta indispensable herramienta para el Narrador de **Fanpiro**. Tablas confusas y repetitivas en un cartón cutre + un cuadernillo de 32 páginas con listas de equipo innecesario, armas desmesuradas y vehículos estúpidos, alguna regla esencial más para asegurarnos de que te lo compras, sección de FAQs, publicidad corporativa y otra aventura repleta de violencia gratuita y descontextualizada: *Cuando calienta el S.O.L.*

■ **Sabadete Salvaje**

Bienvenido al lado (más) oscuro de **Fanpiro**, el **Juego de Rol Narrativo y Punkdeprimente**. Descubre los secretos de los aliados fanpíricos del Revaticano, sus clubes y Disciplinas, lucha contra los herejes que se oponen al sabio y justo gobierno del Papa Alejo y salva al mundo de la misma amenaza fanpírica de la que formas parte... ¿Suena desquiciado? ¡Pues espera a ver el precio!

■ **Fanpiro. Guía del Jugador**

Imprescindible suplemento para todos los aficionados. Nuevas Habilidades, nuevas profesiones, nuevos Problemas, nuevos Beneficios... todo es nuevo, menos los chistes. Con infor-

mación sobre los clubes independientes, reglas de artes marciales y otras paridas, nuevos niveles de Disciplinas y armas, muchas armas.

■ **Crónicas Fanpíricas 1**

Primer volumen recopilatorio de aventuras para **Fanpiro**.

■ **Barnacity Nocturno**

La guía fanpírica de la capital del reino de Dick.

■ **El Despertar de los Fantiguos**

Megacrónica munchkin, o algo así.

■ **Fanpiro. Manual del Buen Fانبuster**

Únete a la Fanquisición y acaba con los malditos chupópteros de la noche.

En conclusión

¿Qué más puedo decir? Como los autores y editores ya tienen yate, mansión en la Riviera y avión privado, comprenderéis que no han desarrollado **Fanpiro** por dinero, ni persigo ocultos intereses al deciros que el juego pinta majo y que lo compréis, que por ese precio es casi un regalo. La verdad es que yo estoy convencido de que vale la pena echarle un vistazo, aunque sólo sea para reírse un rato. Disfrutadlo, y ya nos veremos bajo la ensangrentada luna de Barnacity.

Julían Fuentes



Alto secreto: Delta Green

000T ΔΕΛΤΑ ΓΡΕΕΝ ΠΑΡΑΝΟΡΜΑΛΕΣ

P R E S E N T A C I Ó N

En los EE.UU. nadie confía en el Gobierno, las conspiraciones gubernamentales están a la orden del día y lo que hace veinte años era una moda ahora es una tradición popular. Engaños, conspiraciones, accidentes, conflictos, crisis... Parecen incapaces de ocultarlo, la prensa siempre acaba sacándolo a la luz, pero, ¿y si eso es lo que ellos quieren? ¿y si sólo vemos la punta del iceberg? Quizá solo nos enseñan lo que queremos ver...

¿Qué es Delta Green?

Delta Green es un suplemento para *La Llamada de Cthulhu*; EL suplemento para *La Llamada de Cthulhu*, mejor dicho. La acción se sitúa en los años 90, cubriendo el vacío que no supo cubrir el *Cthulhu Actual*. Ahora sí, los Mitos tienen sentido en nuestros tiempos, existen, saben del poder de los medios de co-

ma clandestina; pero carentes de toda la infraestructura que había apoyado a Delta Green no lograron muchos éxitos. En 1994, tras el asesinato el Comandante General del Ejército Reginald Fairfield (líder del grupo durante muchos años), el grupo fue reestructurado, adoptando un sistema de células que le ha permitido sobrevivir hasta

hoy en día.

En su mayoría, los agentes de Delta Green forman parte de diferentes agencias gubernamentales de los EE.UU., por lo que, a pesar de seguir en la clandestinidad, cuentan con una infraestructura y un acceso a información secreta enormes, pudiendo utilizar los recursos del FBI, la CIA, el Ejército, etc. Pero además Delta Green cuenta con una amplia red de colaboradores, por lo que sus recursos se multiplican, aunque con ello también haga la posibilidad de ser descubiertos. Por eso la regla número uno es: Negarlo todo.

"Viajamos ligeros de equipaje, investigamos a fondo y pegamos duro. Somos Delta Green; podremos ser proscritos, vaqueros y locos, pero hemos mantenido esta bola de mierda verde sana y salva más tiempo del que mucha gente lleva en ella".

municación y permanecen escondidos, pero siguen ahí, nos vigilan. Saben que la Tierra está condenada y esperan.

Pero... ¿QUÉ ES DELTA GREEN?

Delta Green es un grupo de espionaje e inteligencia dedicado a la defensa de los EE.UU. contra las amenazas paranormales. Nacida en el Asalto a Innsmouth en 1928, esta organización sobrevivió a duras penas a lo largo del siglo XX, siendo desmantelada en 1970 tras una desastrosa operación en Camboya.

A pesar de todo, algunos miembros de Delta Green prosiguieron sus investigaciones y sus trabajos de for-

—Tte. General Reginald Fairfield,
Ejército de los EE.UU. (ret.)

No estamos solos...

Diferentes organizaciones compiten o rivalizan con Delta Green a la hora de defender los intereses de los EE.UU. frente a las amenazas paranormales:

- **Majestic-12:** Es un grupo altamente secreto y muy cualificado, formado por agentes gubernamentales y militares de todo tipo, creado específicamente para investigar el Fenómeno OVNI. Han logrado contactar con los alienígenas y han conseguido valiosos conocimientos, tanto científicos como tecnológicos. Delta Green los considera peligrosos, y siempre que hay contacto entre ambas organizaciones saltan chispas.

- **La Karotequia:** Nació durante la Segunda Guerra Mundial para proporcionar información sobre fenómenos místicos y paranormales al Ejército de Hitler. Años después, y tras haber sido derrotada en más de una ocasión por Delta Green, esta Organización subsiste en Sudamérica, creciendo poco a poco, mientras se prepara para salir nuevamente a la luz...

Otras Organizaciones menores, como Alerta OVNI, el Destino, el Club Apocalipsis o el Culto de la Trascendencia, enriquecen aún más si cabe el ambiente de este suplemento.

Lo que tenemos...

Los autores de este libro son Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy y John Tynes (creador de juegos de rol como *Unknown Armies* —junto a Greg Stolze—, *Puppetland* y *Stargate SG-1*). El suplemento ha sido publicado por la Factoría dividido en dos partes:

- **Delta Green:** Nos explica a fondo (muy a fondo) todas las organizaciones gubernamentales (datos históricos, gente importante, intenciones reales, etc.) y la situación de los Mitos en los años 90, proporcio-

nando ciertas ayudas para dar a las partidas ese toque de realismo que hará que los jugadores vivan la conspiración a flor de piel: glosario, clasificaciones de seguridad, creación de células, manuscritos, documentos clasificados, etc.

• **Delta Green: Aventuras:** Incluye dos partidas cortas realmente espectaculares, *Títeres y Juegos de Sombras* (de Adam Scott Glancy) y *Convergencia* (de John Tynes), así como una pequeña campaña creada por ambos autores, *La Nueva Era*, que introduce a los jugadores en el seno de la conspiración de una manera realmente aterradora. La segunda parte de este libro contiene un amplio índice de Agencias Federales de los EE.UU., cada una con los datos necesarios para crear Investigadores o PNJ. La variedad es asombrosa, y podemos elegir desde un Agente del FBI (Agente Especial, Especialista en Crímenes Psicológicos, Experto Forense, etc.) hasta cosas tan curiosas como un Agente Especial del Servicio de Inmigración y Naturalización, un Asesor Agrícola del Servicio de Agricultura Extranjera o un Inspector Postal del Servicio de Inspección Postal de los EE.UU.

Y lo que puede venir...

Al otro lado del charco cuentan con diversos suplementos; crucemos los dedos para que algún día lleguen hasta nosotros:

• **Countdown:** Incluye información sobre aliados y enemigos de Delta Green en todo el mundo. Un suplemento mayor que el propio Delta Green, y que también incluye tres escenarios.

• **Project RAINBOW:** Revela los secretos de la capacidad de camuflaje e invisibilidad de algunos vehículos del ejército de los EE.UU. ¿Creeis que los Mitos no tenían nada que ver? Incluye un escenario.

• **The Fate:** Incluye información detallada sobre la organización El Destino, un misterioso sindicato criminal ocultista con base en Nueva York.

• **Mi-go Machinations:** Profundiza en los planes de los Mi-Go en la Tierra, en su relación con los humanos y en sus secretos más siniestros.

En la red...

Delta Green tiene una página oficial donde se puede encontrar infor-

mación muy succulenta para ambientar partidas (dibujos, escenarios, documentos, etc.); la página es: <http://www.delta-green.com>

Aunque si lo tuyo no es el idioma de Shakespeare, existe una lista de YahooGroups en castellano donde podrás encontrar toda la información que necesites sobre este suplemento y los que saldrán en un futuro espero que próximo, así como a unos cuantos aficionados que podrán resolver cualquier duda que tengas. La dirección de la página es: <http://groups.yahoo.com/group/CelulaA>

En resumen...

Si te gustan series de televisión como "Expediente X"; si te van las conspiraciones a gran escala; si los Mitos de Cthulhu te llaman la atención, si disfrutas con los relatos de H.P. Lovecraft, o si tan solo tienes ganas de disfrutar de una buena lectura, no lo dudes ni un momento: *Delta Green* es el mejor suplemento que se ha publicado para *La Llamada de Cthulhu*. Es tu suplemento. La verdad está ahí fuera... o eso quieren que creamos.

por César Bernal

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

¿Un Trivial?

ΟΟΟΤ ΔΔΟΠΙΔΝΟΜΟΤΛΧΜΖΝΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Farsa's Wagon, los impresentables más presentables del panorama rolero español, han sacado al mercado algo que representa una nueva referencia en su largo y épico-decadente curriculum vitae. Estamos ante un producto que contrasta simpáticamente con todo lo publicado anteriormente por esta misma editorial, y que, de manera inconcebible pero grata, encaja sin fisuras con todo el *Universo Fanhunter*.

Si os consideráis freaks, sois roleros, o simplemente os va cualquier otra manifestación del fandom, este producto satisfará parte de vuestras necesidades.

Introducción

Para hablar de este *Freak Trivia* es mandatorio explicar algo sobre *Fanhunter*. El mundo del JdR tiene un antes y un después de *Fanhunter*, el juego de rol que rompe moldes con precios económicos, ediciones manejables y portables, y contenidos rocambolescos presentados con mucho morro. Posiblemente se trate del juego de rol más comprado, más leído y más jugado (hasta que la competencia diga lo contrario) de la historia de la producción rolera hispana.

Pero no olvidemos que *Fanhunter* es más que un juego de rol: es todo un Universo. Tiene línea de cómics, un wargame, juegos de cartas, discografía... y ahora tiene un Trivial.

Este trivial ha surgido, como todos deberíais saber, de un futuro inminente en el que un librero loco tomará el poder en Europa. El mundo se volverá inhóspito y el rol, los juegos de cartas, las películas de tiros y cualquier otra expresión del fandom serán abolidos y erradicados. Obviamente, los que pretendan continuar estas prácticas heréticas serán perseguidos.

El Trivia

El *Freak Trivia* se entrega en una bonita pero frágil caja de cartón de colores chillones y vistosos, aderezada con varios dibujitos de los personajes de *Fanhunter*. En su interior nos encontramos con el resto del material que nos ofrece Farsa's Wagon para pasar una tarde entretenida: un dado blanco y un dado rojo, cinco peones de colores y cinco fichas del mismo color para cada peón, un cartoncillo de bingo que bien cumple las funciones de tablero, pese a mostrar una acuciante alergia a los líquidos que entren en contacto con

él, y un nutrido conjunto de cartas (540 tarjetitas) con preguntas y respuestas. ¡Ah! Y el reglamento. Vaya, lo que en un principio te ofrece cualquier Trivial del mercado.

Pero los dados no están cargados, el cartoncillo parece un tablero y tiene el dibujo de un tablero, y las cartas parecen, en verdad, cartas de preguntas y respuestas.

¿Continuarán siendo los chicos de Farsa's Wagon, a estas alturas, gente seria y respetable? ¿Dónde está la trampa? Pues por lo visto, o eso parece, con esta nueva propuesta tampoco viene incluida trampa, aunque sí haya cartón.

Funcionamiento

Vayamos por pasos. Empieza el juego el jugador más feo, puesto que desde la aparición de los dados trucados el sistema de obtener la tirada más alta o baja ya no es fiable.

Cada jugador empieza en una de las casilla Estrella situada en el exterior del tablero.

A partir de ahí, es cosa de la suerte (o de los poderes Jedi) el llegar antes o después a completar todas las casillas estrella distribuidas en el exterior del tablero. Una casilla Estrella es cada una de las seis casillas blancas con forma de estrella de sheriff (cinco alrededor del tablero y una central). Cuando un jugador cae en una de ellas y contesta con acierto a la pregunta propuesta en ella, puede colocar una de sus cinco fichas en la casilla. Es la solución a los "quesitos" de otros Trivia's. De esta manera, antes de encarsarse hacia la casilla Estrella del interior del tablero un jugador debe tener cada una de sus fichas colocadas en cada una de las casillas Estrella exteriores.

El objetivo final que se pretende en una partida al *Freak Trivia* es conseguir que alguno de los incautos que jueguen a él consiga llegar a la casilla Estrella ubicada en el centro del tablero, y conteste correctamente a una de las preguntas sobre los cinco temas posibles (cine, TV, cómics, juegos y literatura).

Los dados

Bien, en este *Freak Trivia* el jugador podrá llegar a lanzar los dos da-

dos. El dado blanco indicará cuántas casillas podrá recorrer ese turno, y el dado rojo (apodado "Dado Cabrón") será el que decidirá si en esa pregunta hay rebote o no. La situación de rebote consiste en que la respuesta debe darla el jugador de la derecha del poseedor del turno (cabrón, ¿eh?). Si este jugador no la sabe, la respuesta pasará al siguiente jugador a su derecha y así sucesivamente, hasta volver a llegar al jugador poseedor de ese turno.

Interesante este punto, porque una vez que un jugador haya completado las cinco casillas Estrella y se dirija a la casilla central, dejará de lanzar el dado blanco y una a una deberá avanzar por todas las casillas que le distancien de dicha casilla central. Eso sí, el "Dado Cabrón" siempre estará ahí para amenizar la partida.

Variantes

Genéricas de fábrica, nos vienen explicadas algunas variantes en la aplicación y utilización de este fantástico trivial.

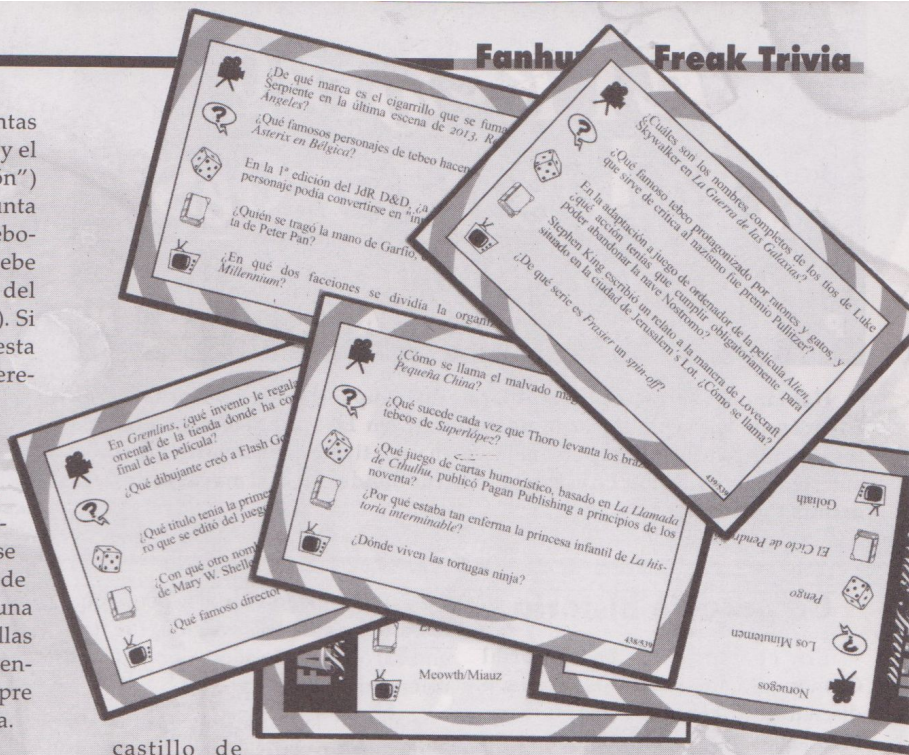
Juego por equipos con tablero, ideal para encuentros multitudinarios, basada en los concursos de la tele donde hay un capitán y varios especialistas en cada tema posible. Después tenemos la variante borrachil, donde además de perder el tablero (veréis la reacción del material del mismo en contacto con cualquier bebida vertida sobre él), podréis disfrutar de un lingotazo entre respuesta y respuesta.

También existe otra variante, apta para partidas rápidas.

Personalmente, me quedo con la primera: la de equipos. De esta manera podremos evitar el ridículo de parecer poco freaks ante los ojos de nuestros compañeros de juego. Además, cuántos más seáis más reiréis.

¡Aquí no se levanta nadie!

Es el horripilante grito que lanzará más de un jugador, al final de su primera partida, cuando se haya visto sometido a las más variopintas preguntas, salidas todas ellas de los rincones más olvidados de sus insondables recuerdos de infancia, y vea cómo, tarjeta a tarjeta, su auto-impuesta reputación de freak se derrumba cual



castillo de naipes en pleno tor-nado caribeño. Evidentemente, este grito será el modo de pedir una segunda partida al *Freak Trivia* (o una tercera, o cuarta, o...).

Porque ganar una partida a este singular *Trivia* es una hazaña que no está al alcance de cualquiera. Los temas tratados son tantos, tan amplios, tan completamente innovadores...

Durante mucho tiempo hemos perdido que la gente tenga en cuenta a la comunidad freak, que se reconozca que no todo el mundo tiene los mismos gustos estereotipados, y que en el tiempo libre no todo el mundo hace lo mismo. Ahora tenemos entre manos un producto apto para todos los que siempre se han considerado *freaks*. Y después de jugar a él, problemas tendremos todos para seguir considerándonos como tales: yo era freak hasta que jugué unas cuantas partidas.

Resumiendo

Seramente: este no es un producto apto para niños de 13 años que ven dibujitos en la caja y ya lo encuentran atractivo, o para familias que tienen el *Trivial Pursuit* y creen que esto es una versión "de coña" para ampliarlo. Esto es un producto especializado para todos aquellos que tienen algún *tick* fandomero: jugadores de rol, fans del cine de serie B-Z, otakus, lectores de ciencia ficción dura o ligera, seguidores de toda serie casposa de los 70-00,

lectores de cómics de la Marvel, DC, lo que sea... Vosotros ya sabéis a qué y a quiénes me refiero.

Si no cumplís ninguno de estos requisitos mínimos y lo compráis, alegraréis la cuenta bancaria de los editores pero mostraréis un feo rictus facial durante días.

Si os identificáis con algo de lo expuesto anteriormente y estáis indecisos, sabed que este nuevo trabajo de los Farsa's Wagon no puede faltar en vuestra colección.

Últimas palabras

"¿6.000 ptas por eso?", es también lo que muchos os preguntaréis cuando tengáis este producto en vuestras manos y el tendero os mire con cara de resignación. Suspirad y pensad que tenéis delante algo único dentro del *Universo Fanhunter*. Pensad que seréis la envidia de toda la comunidad resistente del Imperio del Papa Alejo. Pensad que es una oportunidad única, y que probablemente no se vuelva a producir algo semejante en los próximos años. Pensad que sin ello, seguiréis siendo los mismos de siempre, pero os faltará algo: el *Fanhunter Freak Trivia*, el juego más increíblemente serio, pero a la vez divertido, surgido de las entrañas de Farsa's Wagon. Sí, parece caro, pero vale la pena.

Enric Lleal Serra

2:343/168.33@fidonet.org

El Retorno de los Héroes

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΛΩΣΗΝ

P R E S E N T A C I Ó N

Hablar del *Superhéroes* es acordarme de tiempos pasados, de jornadas, de partidas de rol sencillas (que no simples), en las que divertirse era más importante que llevar a tu personaje... eran unos tiempos ni mejores ni peores, simplemente distintos. En ese trasfondo fue donde creció el mayor éxito de la extinta Cronopolis.

Un poco de historia

Era el año 1995. La editorial Cronopolis había probado suerte (con discreto éxito) con un sistema multiam biental bastante jugable llamado *Universo*, al que calificaron de simplón. Bien, en este año decidieron hacer un producto tomando como base el sistema de juego del *Universo*. Le dieron una ambientación de superseres que se solían mover principalmente por

España (aja, esta vez no son los ameri-

canos). Este juego, el cual se pensó que iba a tener una fría acogida, fue, sin embargo, vanagloriado por muchos roleros del país.

Salieron la pantalla y un par de suplementos, pero Cronopolis no pudo mantenerse como editorial y el juego se quedó estancado. En el año 2000 la editorial La Caja de Pandora, ya conocida por relanzar el *Aquelarre* y la revista *Líder*, se decidió a remodelar el entrañable *Superhéroes INC*, producto que desde principios de este año vemos en las estanterías.

¿Qué nos encontramos?

Nada más ver la presentación del *Superhéroes Inc. 2ª Edición*, nos llama la atención: se presenta en una caja de cartón bastante amplia, la cual contiene un cómic, una camiseta, un manual y una figurita del autor de "Criaturas de Leyenda". Pero hay que escoger, ya que la editorial nos ha ofrecido 6 versiones de la caja, cada una dedicada a uno de los 6 tipos de superhombre que se pueden ser: Justiciero, Arcano, Tecnificado, Inhumano, Mutante y Dios.

Las cajas vienen ilustradas por el conocido MAN (la verdad es que las ilustraciones son bastante tristes, sobre todo la de la caja de los Arcanos), que ilustra gran cantidad del material interior. Respecto al cómic, no está demasiado bien realizado, pero introduce bien el trasfondo del juego. La

verdad es que casi es un módulo en sí mismo. La figurita está esculpida con el inimitable estilo de Sergio Sánchez, y a buen seguro que hará las delicias de sus fans.

Por último está el básico. Una portada bastante aparente, con todo el interior en blanco y negro, el cual conforma un conjunto bastante bien presentado, lejos de la liosa maquetación de su antecesor.

Bueno, al meollo

Nos encontramos un manual básico de 222 páginas con una bonita portada en riguroso negro y los símbolos de las 6 clases de héroes principales: Dioses, Mutantes, Arcanos, Justicieros, Inhumanos y Tecnificados. Básicamente, el manual es idéntico al de la primera edición, con un estilo más depurado en la maquetación y un poco más de gracia en las ilustraciones.

El libro comienza con 32 páginas en la que nos describen la historia del juego hasta ahora y los tipos de razas que existen en el universo del *Superhéroes* (incluyendo criaturas celestiales y demás), con lo que dan a entender que el juego puede ser mucho más que pegarse de palos por las calles de cualquier gran ciudad.

Después vienen unas 12 páginas que varían según la caja que hayas elegido comprarte. Por lo general, incluye un mini-cómic, más unas cuantas reglas extras para ese tipo de SPJ (Súper Personaje Jugador) y un par de personajes nuevos.

En tercer lugar viene el capítulo principal del libro "Jugando al Superhéroes INC", de 81 páginas, en el cual se nos describe todo lo que podemos ser, y que incluye las reglas de magia, los superpoderes, las armaduras tecnificadas y sus complementos; no falta algo de armamento y equipo variado, más unas cuantas reglas (bastante sencillas) para el uso de vehículos y similares.

Después de este capítulo llega "Dirigiendo al Superhéroes INC", de solo 25 páginas, en el que tenemos las típicas reglas y tablas para hacer que esto no se nos vaya de las manos (cosa que no es muy difícil).

Por último, encontramos una lista bastante completa de todos los superhéroes oficiales (son muchos)



y no oficiales (son más) que existen en Europa (se dejan la parte de América y demás para futuros suplementos); los que vieron la 1ª Edición encontrarán que gran parte de los que antes estaban siguen, aunque en configuraciones bastante distintas; hay bastantes nuevos y unos cuantos muertos (lo de los muertos te lo cuentan en el cómic). Sólo las listas ocupan 48 páginas más.

El juego termina con un par de módulos, "Terror en el Bernabeu" y "El Verdugo de Cerevopec". El primero es una trama bastante simplona que se desarrolla en Madrid, lógicamente. En el segundo, los SPJs se han de enfrentar a una bestia asesina creada por alguien aún más bestia. Los dos podrían ser bastante jugables, sobre todo el primero.

¿Superhéroes cañí?

Una cosa que nos llama la atención de la historia y el trasfondo es que es el juego con los típicos superhéroes *molones*, pero cuyo centro neurálgico es España, lo cual te da una sensación de cercanía, a la par que otra de irrealidad. Además, la atípica reputación que tienen los metahumanos en esta Europa, junto con la forma en que se los trata, hace hasta atractivo ser un superhombre. La verdad es que todos aquellos que estéis acostumbrados a las peleas en el Puente de Brooklyn y en la Estatua de la Libertad os sentiréis descolocados luchando con héroes similares, pero en el Puente de la Cartuja, o en la Cibeles.

¡Soy un SPJ!

Las seis clases principales de héroes pronto se bifurcan en algunas más, concretamente en 11: Dios (no necesita explicación), Héroe Cósmico (Superser que viene de otro planeta, o con poderes de origen alienígena), Mutante Inducido (creado por alguna anomalía radiactiva, o algo así), Mutante Genético (nacido así), Arcano (magos), Ser Sobrenatural (vampiros, etc.), Tecnificado (con una tecnoarmadura cibernética, al estilo APAC), Inhumano (gente de otras razas, que pueden ser de la Tierra o de otros lugares), Guardián (humanos normales, poseedores de un objeto que les otorga poderes), Justiciero (típico mercenario o vengador, hu-

mano normal que decide tomarse la justicia por su mano) y Experto en Artes Marciales (en plan ninja o karateka; son bastante bestias).

Los que prueben el *Superhéroes* podrán ver una cosa que a la vez es buena y mala: tanto el tipo de superser que eres, como el número de poderes que posees o cuales son estos, viene determinado por el azar. Esto es lógico, porque si no la mesa se te llenaría de Dioses y Héroes Cósmicos, pero coarta bastante la personalización del SPJ, haciendo que muchas veces nos toque jugar con algo muy distinto a lo que pretendíamos en un principio.

La magia es bastante bonita (aunque algo escasa), pero se notan demasiado los poderes que más caña meten. Las reglas para Tecnificados son, a mi parecer, lo mejor del libro, dándote una enorme posibilidad de variar de un tecnificado a otro. Los superpoderes como tales son muchos y están muy bien explicados. Por mi parte, un 10 a la sección de poderes.

La sección del armamento y equipo es en general bastante discreta (aunque es mucho mejor que la casi inexistente de la primera edición), pero te da de sobra para empezar en este juego, en el que a la mayoría de los jugadores lo que menos le importa es el equipo que se lleva. Por cierto, el sistema es casi exactamente igual al del juego *Universo*; es decir, el personaje tiene unos valores de atributos que van del 1 al 100 (aunque un SPJ puede llegar en cualquiera hasta el 200), y con ellos se calculan tus habilidades; las tiradas se realizan con 1d100, tratando de sa-



car me-
nos que lo que ten-
gas en la habilidad pertinente.

Fácil, ¿no?

Resumiendo...

Esta nueva edición del *Superhéroes INC.* supone una gran alegría para los que ya jugábamos a la anterior, dado que no han cambiado prácticamente casi nada; pero también supone una pequeña tristeza, ya que las cosas malas también se han quedado (la regla del Chi de los Artistas Marciales es muy excesiva).

En definitiva, un más que correcto producto, con un acabado que no me termina de convencer (aunque detalles como la hoja de personaje en el cómic para no abrir el manual son geniales), pero que trae unas grandes esperanzas para el futuro. Ojalá tenga ahora el reconocimiento que no se le pudo dar en su día.

por Marce Andrade

El Diablo Camina conmigo

ΠΡΕΣΒΥΤΕΡΟΝ ΜΑΡΤΥΡΙΟΝ

P R E S E N T A C I Ó N

Anno Domini: Adventus Aveni ad Terram es el primer juego de la nueva editorial española Ucronia. Confieso que cuando vi los playtesting que hacían en jornadas del ámbito madrileño, no tenía demasiadas esperanzas acerca del futuro de este juego. Ahora he de tragarme mis palabras, pero confieso que lo hago con toda la satisfacción del mundo.

La historia

Para empezar, el juego nos pone en un supuesto religioso y filosófico: ¿Qué ocurriría si en el año 1000 de verdad hubiese llegado el Apocalipsis, y los demonios invadiesen la Tierra? Bien, esa es la tesitura que nos plantea Ucronia en este juego.

Ya han pasado 255 años desde aquel infortunado fin de milenio y las cosas están bastante mal para los creyentes: el Demonio en todas sus formas ha invadido Europa, gran parte del Norte de África y parte de Oriente Medio. Todos los sistemas de gobierno humanos han pasado a un segundo plano, y ahora poderosos Señores Demonio controlan las ciudades importantes; solo en los montes, las llanuras y los bosques encuentra el ser humano puro, paz y algo de tranquilidad.

Bien, una vez que nos han presentado el panorama, nos ofrecen jugar bien con gente corriente, con partidarios de las diferentes religiones presentadas (cristiana, musulmana, judía), con Elegidos (la última esperanza de la humanidad, los actuales paladines de Dios en la Tierra) o con demonios o brujos (sí, también te ofrecen la posibilidad de interpretar a los malos).

Sí, pero... ¿qué tal está el libro?

Lo primero que nos llama la atención del libro es lo bonito de su presentación exterior: una fastuosa portada y contraportada, las cuales representan un cuadro de Bruegel el Viejo ("El Triunfo de la Muerte", toda una obra surrealista y muy tétrica, por cierto), el cual representa todo aquello que el juego intenta transmitir: desesperanza, futilidad ante lo inevitable, una eterna lucha contra el mal.

El reglamento en sí es un manifiesto en blanco y negro de 360 páginas, con un notable trabajo de ilustración para tratarse de un juego nacional (aunque no les gustará a todos aque-

llos que no simpaticen con el arte medieval); este juego, como todos, goza de ventajas y padece defectos: entre las ventajas se encuentra el hecho de que han incluido suficiente ambientación, criaturas e historias relacionadas como para no hacerte falta nada más durante bastantes meses; como principal desventaja se encuentra el hecho de que está escrito de manera algo farragosa en cuanto a las explicaciones de reglas y situaciones (es difícil captar el sistema de tiradas en sí hasta que no te lo has leído un par de veces).

Dejando de lado todo esto, el libro se divide en once capítulos, tres módulos y un apéndice cronológico, haciéndolo de verdad un libro muy completo. Los capítulos se ven adornados con narraciones y leyendas contadas por Derra, un brujo alquimista que aspira a que le hagan demonio en un futuro.

Exordio

El primer capítulo (10 páginas) es el obligado resumen de lo que es un juego de rol, incluyendo un pequeño ejemplo de una partida y un gran detalle (afortunadamente cada vez más usual en los juegos): una bibliografía y una filmografía recomendadas para tomar una idea general de este juego. Genial la selección de películas, por cierto.

Génesis

En el segundo capítulo (10 páginas) se nos cuenta cómo crear un personaje; eso sí, aquí solo te viene la mecánica de la creación; las reglas acerca de habilidades, trasfondos y demás vendrán explicadas en futuros capítulos.

El sistema de creación es el tradicional por reparto de una cantidad de puntos, la cual varía dependiendo de si eres una persona normal, un justo/cabalista, un Elegido o un Demonio. Los personajes disponen de características (con subcaracterísticas relacionadas), habilidades, trasfondos y dones (poderes mágicos, rituales cabalísticos, dones de fe, etc.). Por cierto, cabe destacar que te cuestan lo mismo las características que las habilidades, lo cual si no recuerdo mal sienta un precedente en los juegos de rol publicados en España.



Preceptos

Este pequeño capítulo (8 páginas) es el que nos resume el sistema de juego, además de aclararnos algunos detalles como las equivalencias de pesos y medidas. Bueno, el sistema es más o menos sencillo (aunque la explicación no te lo deja tan fácil): a grandes rasgos, en los chequeos tiras tantos dados de diez caras como la habilidad relacionada con la acción que hagas, y has de sacar lo que tengas en la característica relacionada con esa habilidad o menos; aparte, tiras un dado, llamado "Dado del Juicio", también de 10 caras, que te concede un mayor grado de éxito si superas la tirada también con él, y te perjudica seriamente si fallas. Hay que destacar que el "0" o "10" del dado de diez caras no significan diez, sino cero, por lo cual te sirve para pasar las dificultades.

Aparte de todo esto, también se nos explican los típicos casos conflictivos en cuanto a tiradas de dados (chequeos sin habilidad, tiradas enfrentadas, etc.).

Señales

Aquí (20 páginas) te vienen explicadas todas las características, habilidades y trasfondos del juego. Cabe destacar que el equipo del que tu personaje dispone depende directamente de cuántos puntos inviertas en el trasfondo de Riquezas, convirtiendo a este trasfondo en casi imprescindible.

Prodigios

Como podemos imaginar, en este capítulo (35 páginas) se nos describen todos los dones de los que los personajes pueden llegar a disponer. Hay que dedicar una especial atención (a mi parecer) a los rituales cabalísticos, los cuales son bastante extraños comparados con los habituales en otros juegos. La verdad es que ésta me parece una de las mejores secciones del libro, muy completa.

Conflicto

Los entresijos del combate y demás situaciones dramáticas vienen reflejadas en este capítulo (27 páginas). A destacar el sistema de combate, fluido (aun a pesar del sistema de "momentos de acción" utilizado) y sencillo. Las situaciones dramáticas (formas de

daño, estados mentales, etc.) son resueltas de forma igualmente sencilla, permitiéndote concentrarte en la ambientación, el punto fuerte de este juego.

Legión

El capítulo más atrayente del juego (34 páginas) es un bestiario en el cual se pueden observar todo tipo de demonios y demás criaturas del Averno. Cabe destacar que incluyen las características del mismo Diablo, en la forma de sus cuatro avatares (Satanás, Belcebú, Lucifer y Leviatán).

Averno

Aquí empieza la inagotable sección de trasfondo de este juego (28 páginas); en ella nos cuentan cómo esta el Mundo Conocido 255 años después de la invasión demoníaca... y la verdad es que no es un lugar muy acogedor, la verdad.

Dogma

El segundo capítulo de trasfondo (36 páginas); en éste se habla en profundidad de las religiones existentes (incluidas las paganas y el culto al demonio). Es un capítulo bastante detallado, en especial la parte cristiana, lógicamente.

Comunión

En el tercer capítulo de ambientación (32 páginas) se cuenta la vida de la gente que está fuera del control de los demonios, el pueblo "libre". Esa gente no tiene más opción que vivir en pequeñas comunidades apartadas, sin disponer de ninguna comodidad urbana. Cabe destacar que, aunque las comunidades se dividan por religiones, cuando la cuestión es luchar contra el Maligno, todos hacen de tripas corazón e intentan unirse.

Regencia

La labor del Director de Juego está abordada en esta sección (17 páginas); consejos muy útiles para los Directores novicios, pero que a los veteranos poco les aclaran.



Los módulos

Las aventuras escritas, "In Media Res", "Sombras de Esperanza" y "El Demonio nacido en Amor" son bastante curiosas; destacamos que cada una está hecha para jugar con cristianos, musulmanes y judíos, respectivamente.

Personalmente...

La impresión que me da el juego es que es muy completo (adivino que ya tienen un montón de material adicional esperando su publicación), y con una ambientación bastante realista. Pero no vamos a mentir: el juego recuerda bastante al clásico español *Aquelarre* (aunque eso no es malo, pero las comparaciones siempre son odiosas), y el hecho de que los tres módulos transcurran en tierra hispana no ayuda a verlo de otra forma. Pero yo creo que merece la pena, y que es una buena apuesta de una editorial que acaba de empezar (muchacha suerte de mi parte, chicos) y a la cual se le puede augurar un buen porvenir. O sea, que ya sabéis: luchad contra Él o uníos, pero sed parte de la historia.

por Marce Andrade

Las Piedras del Destino

000T 200m10v0u00T2K03mY

P R E S E N T A C I Ó N

Como habréis podido constatar todos los aficionados a este buen juego de rol, la producción de suplementos de *Warhammer Fantasía* en nuestro país ha estado centrada en las dos campañas que hay en marcha actualmente: *El Enemigo Interior* y *Las Piedras del Destino*. En el número 16 de la revista hicimos un repaso a lo acontecido en la primera de las mencionadas campañas, y ahora vamos a hacer lo mismo con la segunda.

Buscando pedruscos

La espina dorsal de esta campaña de *Warhammer Fantasía*, de la cual ya se han publicado los primeros cuatro libros, es la búsqueda de los cuatro cristales de poder fabricados por los enanos. Con el tiempo se ha perdido tanto el propósito de su elaboración como la razón para su separación.

Cada uno de los cristales está vinculado a uno de los elementos fundamentales (tierra, fuego, aire y agua) y posee asombrosos poderes y capacidades. Ahora, los cuatro cristales se encuentran en algún lugar del valle de Yetzin, y los personajes jugadores deberán emprender una carrera contrarreloj para hacerse con los cristales antes de que lo haga la Alianza del Hacha Ensangrentada, una banda de orcos guerreros más eficaces de lo que suelen serlo estos goblinoides.

Fuego en la Montaña

En la primera parte de la campaña, *Fuego en la Montaña*, los jugadores descubrirán el cuerpo de un mensajero enano muerto cien años atrás, que les sitúa tras la pista del Cristal de Fuego. Tras ponerse en marcha, los jugadores se toparán con todo tipo de dificultades en su camino hacia Las Cuevas (supuesta ubicación del cristal), hasta enfrentarse con el cadáver animado de un jefe orco muerto hace mucho tiempo.

En *Fuego en la Montaña*, los aventureros tendrán que localizar el Cristal de Tierra. Para ello deberán desembarazarse de los actuales moradores del templo perdido de Kadar-Helgad, y evitar las defensas mágicas estableci-

das por los enanos para proteger su tesoro, venciendo por último a Xhardja, el guardián elemental.

La Roca de la Muerte

En *La Roca de la Muerte*, los aventureros deberán llegar al apartado monasterio de Aguilera para localizar las pistas necesarias con el fin de encontrar el Cristal de Aire, y resolver el enigma allí presente. Una vez hecho esto, deben ayudar a los monjes a defenderse de una invasión por parte de los orcos de la Alianza del Hacha Ensangrentada, que siguen los pasos de los héroes.

Guerras entre enanos

En *Guerras entre Enanos* los personajes llegarán hasta una ciudadela enana perdida, y localizarán la tumba del legendario rey Hargrim Mano de Hierro para recuperar el cuarto cristal de poder. A los habituales obstáculos con que se tropiezan los jugadores se agrega en esta ocasión la presencia en la ciudadela de dos facciones enanas que pugnan por hacerse con el control de la fortaleza y de todo lo contenido en ella. Por otro lado, hace cientos de años que los cuatro cristales de poder no están jun-

tos, y nadie conoce las posibles consecuencias de su reunión...

El futuro...

Hasta aquí lo publicado en nuestro país. Con tan jugosos antecedentes, se espera una culminación explosiva para la trama... aunque tendremos que aguardar a que Hogshead publique la conclusión de la campaña en el volumen titulado "Heart of Chaos" (*El Corazón del Caos*), escrito por Robin D. Laws, co-autor de los afamados *Feng Shui* y *Over the Edge*, entre otros.

Además, con "Heart of Chaos" se pretenden atar todos los cabos sueltos de los cuatro volúmenes previos, y proporcionar un toque de cohesión y unidad a toda la campaña.

Uno de los defectos que se han achacado a esta campaña, casi siempre por comparación con la monumental "El Enemigo Interior", era que se trataba de una serie de aventuras sin mucha chicha, que solía degenerar con demasiada facilidad en el clásico *hack n' slash*. Si bien en *La Roca de la Muerte* ya se introducía un fuerte elemento de investigación en la aventura, los autores de "Heart of Chaos" prometen acallar dichas críticas y culminar la campaña de manera espectacular.

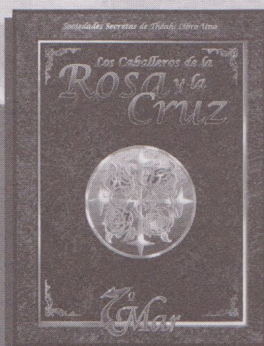
por Gerardo Vega



NOVEDADES

la factoría de ideas

m a y o - j u n i o



Cab. de la Rosa y la Cruz

2.695 ptas • 128 páginas • LF7M351
Promo: Marcapáginas

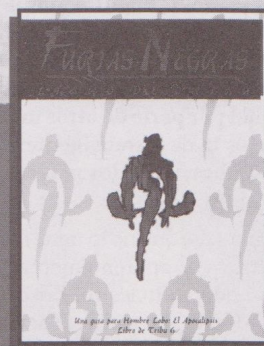
Desde hace mucho tiempo, esta orden ha defendido al inocente y llevado al malvado a la justicia. Pero tras esta máscara, se esconde un peligroso pasado. Descúbrele y disfruta de las nuevas aventuras que te ofrece esta orden



Eutánatos

2.395 ptas • 72 páginas • LF3303
Promo: Marcapáginas

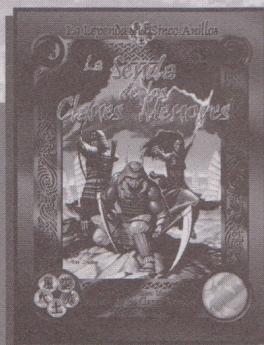
Los "magos de la muerte" siguen una senda de reencarnación y renacimiento. Para los Eutánatos la muerte no es el fin, sino un nuevo principio. Aprende en este libro de qué armas disponen, magia, habilidades...



Furias Negras

2.195 ptas • 64 páginas • LF2306
Promo: Marcapáginas

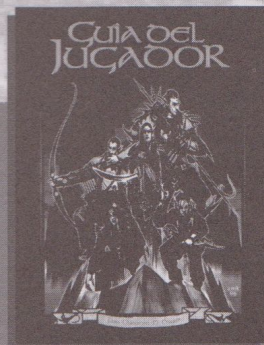
No se dejarán secuestrar ni engañar más. Tienen el poder de la vida. Descúbrelos en este compendio de su historia, características, habilidades... La única tribu en la que únicamente se permite la entrada a mujeres.



Clanes Menores

PSC ptas • 128 págs • LF589
Promo: Marcapáginas

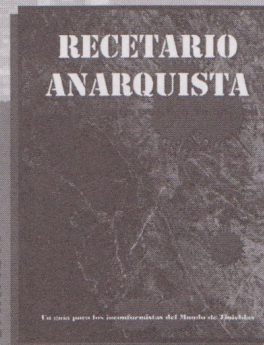
Los grandes clanes de Rokugan viven en constante lucha interna por un control total del país. En los más oscuros de su territorio sobreviven otros clanes. Más pequeños. Esperando que aquellos que están por encima caigan algún día.



Guía del Jugador

3.795 ptas • 184 págs • LF5004
Promo: Marcapáginas

La nueva Guía del Jugador es una referencia esencial para el director y los jugadores que te mostrará otras posibilidades con nuevos trasfondos, habilidades, reglas... Aprende a interpretar tu papel en una nueva aventura.



Recetario Anarquista

2.295 ptas • 88 págs • LF1010
Promo: Marcapáginas

Hay quien no acepta el control, la obediencia, la sumisión, la dependencia y los Vínculos de Sangre. Si tú eres uno de ellos, lucha contra el poder con ayuda de las armas, las tácticas y los consejos del Recetario Anarquista.

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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

Pico Mulacón, 24. Pk. Ind. El Alcazón, 28540 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
 Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribucion.es/india/distribucion.es
 Caballero, 85. 08009 Barcelona, Spain. Tel: (34) 405 33 65 Tel/Fax: (34) 402 85 91 dmbn@distribucion.es

Terentius de Tremere

οοοτ χλοπιδνυμχοτλκμζνγ

P E R S O N A J E

Terentius es un Tremere, y por tanto, se ha de hablar antes de su parens. Es fili de Plautius, un poderoso archimago de Coeris, perteneciente a su facción más conservadora. Plautius posee un gran número de sigils, por lo que su influencia en el Tribunal de Transilvania es considerable. Su actitud en lo concerniente a los problemas de la casa en este tribunal es muy agresiva. Emplea todo su poder para aplastar cualquier intento de entrar en la política del Tribunal por parte de otros magos. Por esto, su fama, y por extensión la de Terentius, es la de intransigente y ambicioso, y es odiado tanto dentro como fuera del Tribunal por los magos de otras casas.

Terentius sabe que no lo tiene fácil, y su política es, aparentemente, la opuesta a la de su maestro. Busca el apoyo, mediante su gran capacidad de convicción, retórica y política, de los magos de las demás casas, estén interesados o no en la política. De este modo, logra contar con sigils en número casi idéntico al de Plautius. Por supuesto, el uso que hace de éstos es el mismo, pero la posibilidad de aportar esos votos para las causas que defiende la Casa Tremere y, más aún, de maquillar sus intereses particulares con votos de magos de todas las procedencias, le reporta cierto prestigio.

Pero no se conforma con esta situación. Ya reúne todas las condiciones necesarias para ser archimago... excepto una. Terentius ha de vencer en Certamen a su maestro. Nadie en Coeris cree que esto sea posible, y es una de las causas por las que Terentius no goza del status que él cree merecer. En definitiva, es un buen peón, quizá hasta un alfil, pero no más. No mientras esté Plautius por encima.

De sus múltiples contactos con miembros de otras casas, Terentius conoció a un Criamon, D'sabnul. Mago extravagante, respetado por su poder y conocimientos, carece de interés para los Tremere por su nula vocación política y, sobre todo, por ser inmanejable e impredecible. Según supo Terentius, D'sabnul había inventado una forma de conducir al Crepúsculo Final a un adversario en una suerte de Certamen Criamon, basado en la narración por ambos contendientes de un viaje simbólico por los recovecos mentales y

espirituales más complejos. Sólo una mente muy preparada y versada en el Secreto de los Enigmas puede superar tal prueba sin sufrir el Crepúsculo Definitivo, perdiéndose en el laberinto de emociones y reencarnaciones, pecados y traiciones, que nos acecha a cada uno.

Terentius está convencido de poder adaptar esta técnica al Certamen y, de ese modo, vencer a Plautius. Por ello necesita encontrar el escrito en el que D'sabnul ha recogido sus anotaciones. Siendo un auténtico trotamundos, D'sabnul ha podido dejar este tratado en cualquier biblioteca, como ha podido comprobar Terentius. Así pues, este ambicioso mago lleva años visitando las bibliotecas de todas las alianzas que hayan alojado alguna vez a D'sabnul. Y esto no es tarea fácil, pues no todas las Alianzas arden en deseos de recibir al poderoso alumno de Plautius.

Para lograr sus objetivos, Terentius hace gala de una encantadora personalidad, cordial y abierta, siempre dispuesto a hacerse amigos allá por donde vaya. Los más avezados detectarán poco más que hipocresía en su comportamiento, pero no podrán probar su corazonada, pues Terentius no comete fallos en el trato social. Por tanto, goza de excelentes relaciones con magos de todas las casas, y no es raro verlo mediar en disputas entre Alianzas o magos, de forma aparentemente desinteresada. Utiliza su jerarquía para favorecer a otros magos frente a los Tremere de menor rango que él, si esto le conviene. Por supuesto, evitará ha-

cerlo en público, para no manchar su imagen.

Actualmente lidera una patética Alianza de primavera, a la que utiliza como excusa para dedicarse a su encomendada búsqueda. También aprovecha la ingenuidad de los magos que la integran para utilizar sus sigils de forma indiscriminada, pero ésta es otra historia...

Terentius de Tremere

Edad: 118 (Edad aparente 38); **Atributos:** Int +3, Per +3, Pre +4, Com +1, Fue -1, Vit +1, Des 0, Rap 0; **Tamaño:** 0; **Rasgos de personalidad:** Ambicioso +3, Hipócrita +5; **Reputación:** Ambicioso 2, por parte de su parens; Razonable 4, tribunal de Transilvania, magos de otras casas; **Arma/Ataque** Iniciativa +2, Ataque +4, Defensa +2, Daño +3; **Aguante:** +1; **Fatiga:** +3; **Virtudes y Defectos:** Maña con Certamen +3, Presencia Notable +1, Don Silencioso +1, Trotamundos +1, Afinidad con Perdo +3, Obsesión (poder) -1, Sin Sigil -1, Confiado -2, Deficiencia Mágica menor (Muto) -3; **Competencias:** Afinidad Mágica 6 (Perdo), Artes Liberales 6 (retórica), Atención 4 (camino), Encanto 4 (aquellos que creen lo que dice), Certamen 10 (Perdo), Conocimiento Hermético 5 (Política), Concentración 4 (leer), Disputatio 5 (Juicios), Don de gentes 4 (magos de la Orden), Etiqueta 5 (Orden de Hermes), Leyes Herméticas 7 (Tribunales), Liderazgo 5 (liderar con la razón), Escribir Latín 5, Hablar Árabe 4, Hablar Griego 5, Hablar Italiano 5, Hablar Latín 6, Parma Magica (Mentem) 9, Pelea (esquimar) 3, Penetración (Perdo) 4, Precisión 4 (Corpus), Teoría Mágica (Pociones) 10; **Artes:** Cr 12, In 22, Mu 10, Pe 30, Re 26, An 7, Aq 8, Au 14, Co 27, He 9, Ig 12, Im 10, Me 28, Te 10, Vi 22; **Hechizos:** Terentius se ha especializado en conjuros de InMe, PeCo, PeMe, PeVi, ReMe. Tiene todos los hechizos pertenecientes a estas áreas dominados. Además domina varios hechizos de CrIg y CrAu, como defensa para sus viajes. Su favorito es un hechizo creado por él mismo, de nivel 50, una desagradable variante del Beso Mortal (PeCo) en la que no hay necesidad de tocar a la víctima; la llama, pretenciosamente, Agonía del Juicio Final.

por Tilman Sánchez

Los cambios suficientes

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

La nueva edición de *Vampiro: La Mascarada* ha traído consigo la aparición de numerosos suplementos y el "lavado de cara" de otros muchos: *Guía del Jugador* (de nuevo por partida doble), libros de clan... y este nuevo *Manual del Narrador*. Aunque resulta ser un volumen muy útil y completo, puede que los jugadores más veteranos se lo piensen antes de gastar el dinero en lo que parece una mera actualización de su viejo manual de siempre. Craso error: el suplemento aporta las suficientes novedades como para no quedarse con la sensación de que has vuelto a comprar el mismo libro.

Vista general

El contenido es muy variado, y aunque no se ha librado del todo del lastre de las habituales explicaciones sobre recursos narrativos, ambientación de las partidas, música más apropiada y jugadores problemáticos, tiene el detalle de mantener esas secciones en un segundo plano, en beneficio de los textos detallados acerca de asuntos que interesan a todos los Narradores, ya sean novatos o experimentados.

Afila los colmillos

Para empezar, tenemos un breve pero jugoso capítulo de preguntas habituales sobre los vampiros en el juego. Aunque no es muy exhaustivo, puede sacar de apuros a más de un Narrador que se haya quedado sin respuestas. El segundo capítulo es un completo estudio sobre los personajes del juego, con detalles sobre los distintos clanes y líneas de sangre, aliados, antagonistas, antiguos... de todo. Además, tenemos la descripción actualizada de tres líneas de sangre bastante populares: los Baali, los Nagaraja y los Verdaderos Brujah, con sus Disciplinas especiales.

Los dos siguientes capítulos, dedicados a los recursos del Narrador y a sus relaciones con los jugadores, son quizá los más sosos, a pesar de su importancia. Los Narradores

expertos sentirán la tentación de prescindir de ellos, y no se les puede culpar del todo. No obstante, nunca viene mal un repaso, y desde luego contienen material muy útil e interesante para los recién llegados al juego. Además, los autores no se han limitado a servir un refrito de los consabidos consejos de siempre y definiciones de lo que es gótico-punk, sino que incluyen novedosas sugerencias sobre temas para las crónicas, diferencias entre partidas cortas y crónicas de las que duran años... En resumen, se trata de material que deberían leer todos los Narradores novatos o inexpertos, y una ojeada por parte los veteranos tampoco sería una completa pérdida de tiempo.



Nuevos caminos

El quinto capítulo no tiene desperdicio: dedicado a las ambientaciones alternativas, ofrece una (necesariamente) breve panorámica del mundo de los no muertos en distintas épocas históricas (la Prehistoria, Cartago, el Renacimiento, la Ilustración, la Inglaterra victoriana, los locos años 20 y la Segunda Guerra Mundial, entre otras), con montones de sugerencias para tu crónica. De hecho, incluso puedes encontrar ideas para crónicas de *Vampiro* en un mundo sin sectas rivales, o incluso sin clanes, o en el que la mitología vampírica sea un tanto distinta...

Las reglas puras y duras tienen su territorio en el sexto capítulo del libro, dedicado a estudiar las relaciones entre las facultades de las distintas criaturas sobrenaturales del Mundo de Tinieblas, y el poder relativo de las mismas. Por fin tendremos claro si el Animalismo sirve para controlar a un hombre lobo, o qué Esferas necesita un mago para lograr que un vampiro sea mortal de nuevo o para disolver un Vínculo de Sangre (sí, se puede hacer, pero tened en cuenta que, en este campo, las cosas hechas "por arte de magia" no son nada fáciles). A partir de ahora, los *crossovers* serán mucho más sencillos y no darán lugar a esas sempiternas discusiones en torno a una mesa cubierta de manuales.

El libro termina con uno de esos capítulos estilo "ámalo u ódialo": la Mano Negra es uno de los elementos más controvertidos entre los Narradores de *Vampiro*, y que más pueden alterar una crónica. Los autores del manual son conscientes de ello, y por eso incluyen el material sobre la Mano en este libro, de forma que cada Narrador decida libremente si la *Tal'mahe Ra* tiene o no sitio en sus partidas.

Conclusión

En resumen, este nuevo *Manual del Narrador* es un libro muy útil para los recién llegados al Mundo de Tinieblas, y también (aunque en menor medida) para los Narradores veteranos. Nadie se arrepentirá de echarle un buen vistazo.

por David Alabort

Armas de Fuego

000T .WΛ0ΠΙΒN0UΛ00TΛXU3ΠY

A Y U D A

Aquí os presentamos unos cambios a las reglas sobre armas de fuego en el juego *Warhammer Fantasía*. Si siempre tuviste alma de mosquetero y crees que el arcabuz debería ser mucho más potente, ésta es tu oportunidad para demostrarle a un espadachín por qué el florete pasó de moda.

Pim

Las armas de fuego son una reciente incorporación a los arsenales del Viejo Mundo. Estas armas fueron traídas y enseñadas a los humanos por los enanos. Las armas de fuego no están todavía muy desarrolladas y tienden a fallar mucho, pero su destructora y devastadora potencia de disparo las hace muy útiles. Existen diferentes variantes de armas de fuego, y casi todas son obras únicas y de gran trabajo artesanal (excepto los arcabuces y las pisto-

las que se desarrollan en unas arcaicas cadenas de producción en las forjas de la Escuela Imperial de Artillería de Nunl).

Aun así, no habrá más que unos cientos de arcabuces en el Imperio, y el noventa por ciento está en manos del ejército; el resto se lo reparten los demás agentes de la ley y los pocos que se las pueden permitir.

Este artículo está pensado para potenciar estas armas. En el reglamento de *Warhammer Fantasía*, una pistola o un arcabuz causa casi el mismo efecto que una flecha o un virote, cuando esto no es cierto. Es más, la incorporación de las armas de fuego durante el Renacimiento

causó la paulatina desaparición de las armaduras metálicas, que eran inútiles para proteger al usuario de estas terribles armas. La idea de modificar esta regla me vino cuando estaba leyendo la novela *Mata-trolls*. En ella, Gotrek, un enano matatrolls, baja de una diligencia amenazado por los cocheros armados

con sendos arcabuces. Cuando lo leí pensé que mis PJ cargarían a los cocheros, pues un arcabuz apenas les haría daño (ya que no representa el verdadero daño que debería causar). Así que me propuse modificarla.

Pam

Para representar el mayor daño causado por este tipo de armas, en la lista de correo Warhammer-Rol (<http://www.egroups.com/group/warhammer-rol>) hemos llegado a la siguiente adaptación de la regla tras varias conversaciones: Un arma de fuego posee una fuerza dos veces mayor que la listada en el manual de *Warhammer Fantasía*, en el *Apócrifo* o en cualquier otro suplemento.

Así una pistola que causa impactos de Fuerza 3 pasa a causar impactos de Fuerza 5. Esto refleja la mayor potencia y daño que puede llegar a causar un arma de fuego.

Otra modificación a las reglas de armas de fuego es aquella que, por su similitud con la de *Warhammer Batallas*, la hemos nombrado Penetración de Armadura. Un arma de fuego, al poseer una fuerza de penetración mayor que una flecha o pivote, ignora la armadura del objetivo, volviéndola inútil. Así, un PJ o PNJ que sea herido por un arma de fuego no recibe los modificadores al daño de su armadura.

Pum

Tras leer las modificaciones más de uno estará pensando que son desproporcionadas, pero no es así: representan su verdadero potencial y es muy difícil que desequilibren el juego, debido al cuidado que hay que tener con estas armas, a la compra de pólvora (que no se os moje...) y a lo propensas que son a reventar en las manos del tirador. Y esto sin contar con su elevado coste y con que requieren habilidades de especialista para su uso. Por si fuera poco, son una excelente herramienta para que el DJ controle situaciones en las que los PJ se puedan "desbocar".

Espero que disfrutéis con estas reglas.

por David Delgado, en nombre de Warhammer-Rol Lista de Correo



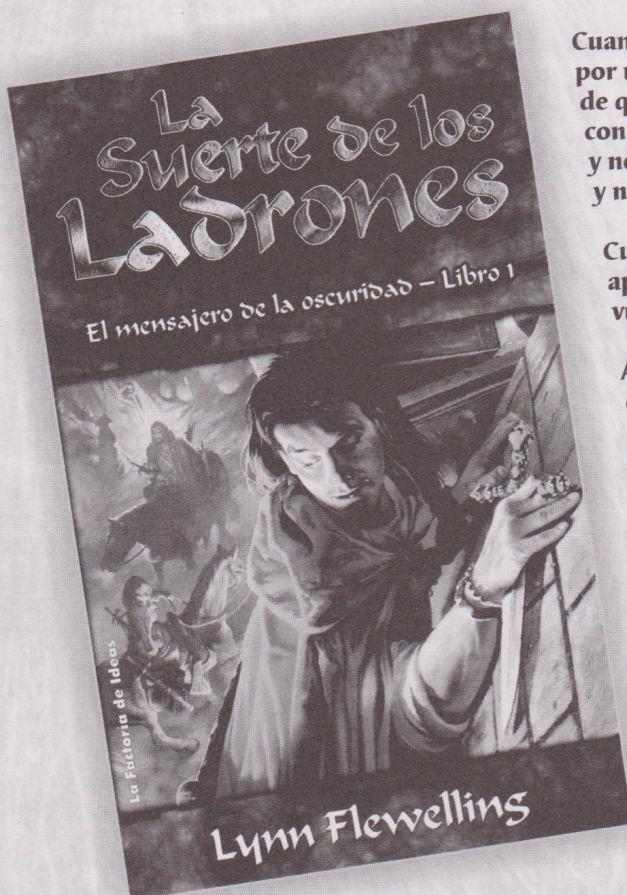
P R E S E N T A C I Ó N

41

"Una nueva estrella ha aparecido en el firmamento de la literatura fantástica... Rebosante de magia y escalofriantes intrigas" —Dave Duncan

El mensajero de la Oscuridad

Lynn Flewelling



Cuando el joven Alec de Kerry es encarcelado por un crimen que no cometió, está convencido de que su vida toca a su fin. Pero no ha contado con su compañero de celda. Espía, pícaro, ladrón y noble, Seregil de Rhíminee es muchas cosas... y ninguna de ellas pronosticable.

Cuando ofrece a Alec tomarlo como aprendiz, puede que las cosas nunca vuelvan a ser iguales para ambos...

Antes de darse cuenta, Alec está viajando por caminos que nunca supo que existieran, en dirección a una guerra que nunca sospechó que se estuviera preparando. Pronto, Seregil y él se ven arrastrados a una siniestra trama que discurre por profundidades que ni siquiera alcanzan a imaginar, y que podría costarles mucho más que la vida si fracasan.

Pero la fortuna es tan impredecible como el nuevo mentor de Alec...

"Personajes memorables y trama cautivadora" —Robin Hobb

"Una lectura espléndida, repleta de magia, misterio, aventura y tenso suspense". —Dennis L. McKiernan

"Nos abre un nuevo universo de fantasía, maduro para la exploración —lleno de magia, intrigas y personajes fascinantes... El tipo de libro que te gusta encontrar cuando buscas una lectura extensa y satisfactoria". —Michael A. Stackpole



La trilogía de El Mensajero de la oscuridad se está publicando en estos momentos en siete países.



La Llegada

000T .xloniðvuxotλkuxny

M Ó D U L O

(>) En el tiempo que Shadowland lleva funcionando éste es sin duda uno de los archivos más curiosos que he recibido. Estoy seguro que a muchos de vosotros os parecerá falso e incluso ridículo... en vuestras manos está esa decisión. Por si acaso, aconsejaría que lo leyeras... pero... ¿crees en Dios?

(>) *Capitán Caos, transmitido 7-noviembre-2060*

Relato

Todo empezó como un trabajo cualquiera y terminó en un auténtico Infierno. Esa maldita frase siempre se cumple... aunque con una salvedad: cuando me refiero al Infierno lo hago en mayúsculas, al maldito Infierno cristiano... pero será mejor que empiece desde el principio.

(>) *¿Infierno cristiano? ¿el lugar donde se queman las almas de los pecadores? ¿Quién es el tío que escribe esto? La charla religiosa es 2 nodos más allá.*

(>) *NuyenBoy*

(>) *Lo escribe un ciberpiloto elfo, lo conocerás como Monty. Creo que ahora está internado en un sanatorio psiquiátrico desde su última incursión... de la que nos está hablando.*

(>) *Earl*

Un okupa contacto mío me pidió un favor. Por lo que me contó, en las últimas semanas estaban desapareciendo okupas de las calles, demasiados en poco tiempo como para pensar en alguna de las habituales razias de la gente de los policlubs. Y quería que husmeara un poco, a ver si me enteraba de algo. Me presentó a Ader, un orco realmente desagradable para la vista, que había desaparecido durante una semana y que, desde que apareció, estaba completamente trastornado.

Mi contacto se quedó corto al decir trastornado, Ader estaba hecho un ovillo en su caja de cartón, con ojos vidriosos y espumarajos blancos resbalando entre su barba. Abrazado a su botella de sinte-ginebra, solo

balbucía pasajes del Apocalipsis... estúpideces acerca de demonios andando entre nosotros que buscaban almas, legiones de humanos a sus órdenes y parafernalia sectaria de ese estilo.

Nos contó que despertó entre docenas de okupas en una gran nave industrial, incienso por todas partes, grupos de magos hablando en extraños idiomas. No sabía cómo o qué hacía allí, pero esa gran nave estaba a rebosar de gente: mendigos en su mayoría, con los ojos en blanco y babeando sin cesar. Había un grupo de personas fuertemente armadas, pero no parecían prestar mucha atención a los cautivos, y por ello consiguió escapar. Parecía una de esas películas de Serie B del siglo pasado...

(>) *¡Ja ja ja! He escuchado mejores historias que esa de boca de los okupas. Pero la que más me gusta es la del monstruo alado que les atormenta todas las noches si no le entregan algo de bebida o cigarrillos a cambio.*

(>) *Doc*

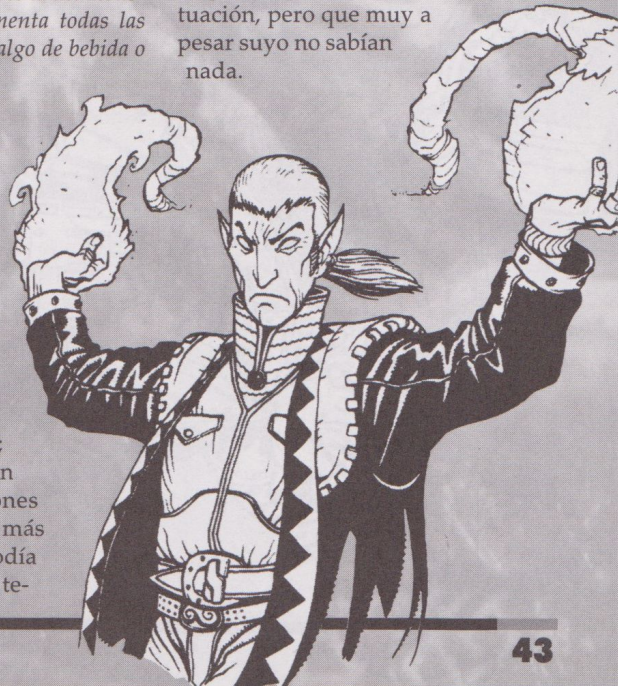
Búsqueda

Después de hablar con Ader un rato, y dar 50 nuyens a mi contacto para que comiera algo, me sumergí en las zonas marginales de Seattle preguntando acerca de estas desapariciones; una cosa sí que saqué en claro: las desapariciones eran reales, y mucho más numerosas de lo que podía imaginar. Y los okupas te-

nían miedo, mucho miedo. Decían que estaban más seguros durmiendo al lado del dirigente de cualquier policlub que siendo secuestrados por esos "ladrones de cuerpos".

Al oír esto último pensé que tal vez las desapariciones eran debidas a alguna red clandestina de tráfico de órganos, e hice algunas indagaciones, preguntando a varios médicos callejeros que me debían algún favor. Me equivoqué completamente: los médicos callejeros me aseguraron que esa red no podía ser real, dado que la mayoría de los indigentes tiene tantos virus encima (y algunos desconocidos) que ni toda la nanotecnología del mercado podría acabar con ellos. Que desaparecieran algunos por estas causas era probable, pero no una explicación factible para lo que estaba sucediendo en esos momentos.

No descarté la teoría de una razia de los policlub, así que mis pesquisas se orientaron en dicha dirección. En este trabajo hemos de tratar con todo tipo de gente, pero pocos me desagradan tanto como esta pandilla de nazis. Aun así, conocía a un par de cabezas cuadradas. Quedé con ellos, les pagué una cerveza (no veáis qué gracia me hizo tener que invitarles) y abordamos el tema directamente (no quiero estar mucho tiempo al lado de esta chusma). Les pregunté acerca de las desapariciones en masa, de los mendigos y de los rumores en la calle. Ellos, entre carcajada y carcajada, decían que ojalá pudieran ser ellos los responsables de toda esa situación, pero que muy a pesar suyo no sabían nada.



Hummm... tantos años en este negocio hacen que el olfato se vuelva sensible: les veía demasiado forzados, tenían algo de prisa, ocultaban algo, seguro. Esta era la única pista que tenía, lo único coherente a lo que me podía agarrar... ¡Coherente! Eheheheh. Si hubiera sabido lo que me esperaba al final de mi búsqueda...

Continué preguntando a okupas, pero ya no saque nada en claro. Bueno, algo sí: que se me había terminado el tabaco. Nuevamente estaba sin ideas en un callejón sin salida. Miento, tenía lo de los Policlubs, aunque meterse con ellos es sinónimo de visita al hospital; recapitulando, según lo que me han dicho, alrededor de 500 okupas han desaparecido en unos días (siempre según lo que me han dicho), tienen mucho miedo (más de lo habitual) y el único que podría contarme algo más estaba tarado; menuda mierda de investigación.

(>) *¿Decís que quién ha escrito esto ha sido internado en un psiquiátrico? De momento no hay nada raro... un aburrido trabajo de rata de biblioteca.*

(>) Julia

Derroteros

El caso es que ya era de noche, llevaba todo el día entre okupas y me picaba todo el cuerpo. Sin pensarlo mucho más fui a casa a pegarme una ducha... y las cosas empezaron a torcerse.

Al entrar en casa un escalofrío recorrió mi cuerpo, e instintivamente desenfundé mi Ares y registré mi casa. No había nada anormal... salvo una Biblia encima de mi cama; dos versículos (capítulo 6, versículos 10-11) del Apocalipsis estaban subrayados en rojo: "¿Hasta cuándo, Dueño santo y veraz, vas a estar sin hacer justicia y sin tomar venganza por nuestra sangre de los habitantes de la tierra?. Entonces se le dio a cada uno un vestido blanco y se les dijo que esperasen todavía un poco, hasta que se completara el número de sus consiervos y hermanos que iban a ser muertos como ellos".

Cada vez entendía menos de lo que sucedía: en cuanto parecía que estaba relacionado con los policlub a p a r e c e esto en mi c a m a .

Me empezaba a sobrepasar, así que pensé que era buena idea visitar a Jack, un mago con el que habitualmente trabajo, a ver si él podía arrojar algo de luz al asunto.

(>) *¿Una secta que quiere forzar el Apocalipsis? ¿un asesino en serie que sigue un perfil basado en el Apocalipsis? ¿o un cuento para antes de ir a dormir? Pamplinas... seguro que este tío es un adicto a los chips BTL y se ha pasado de la raya con el de "Los demonios que secuestraban okupas".*

(>) NuyenBoy

(>) Nuyen, ¿sabe tu madre que has cogido el terminal del armario? He estado husmeando en tu log... y no creo que a tu mami le guste saber lo que haces cuando ella va de compras...

(>) Utopic

(>) O que sea un auténtico demonio, y que para ser devuelto a este plano han de cumplirse de forma blasfema partes del Apocalipsis.

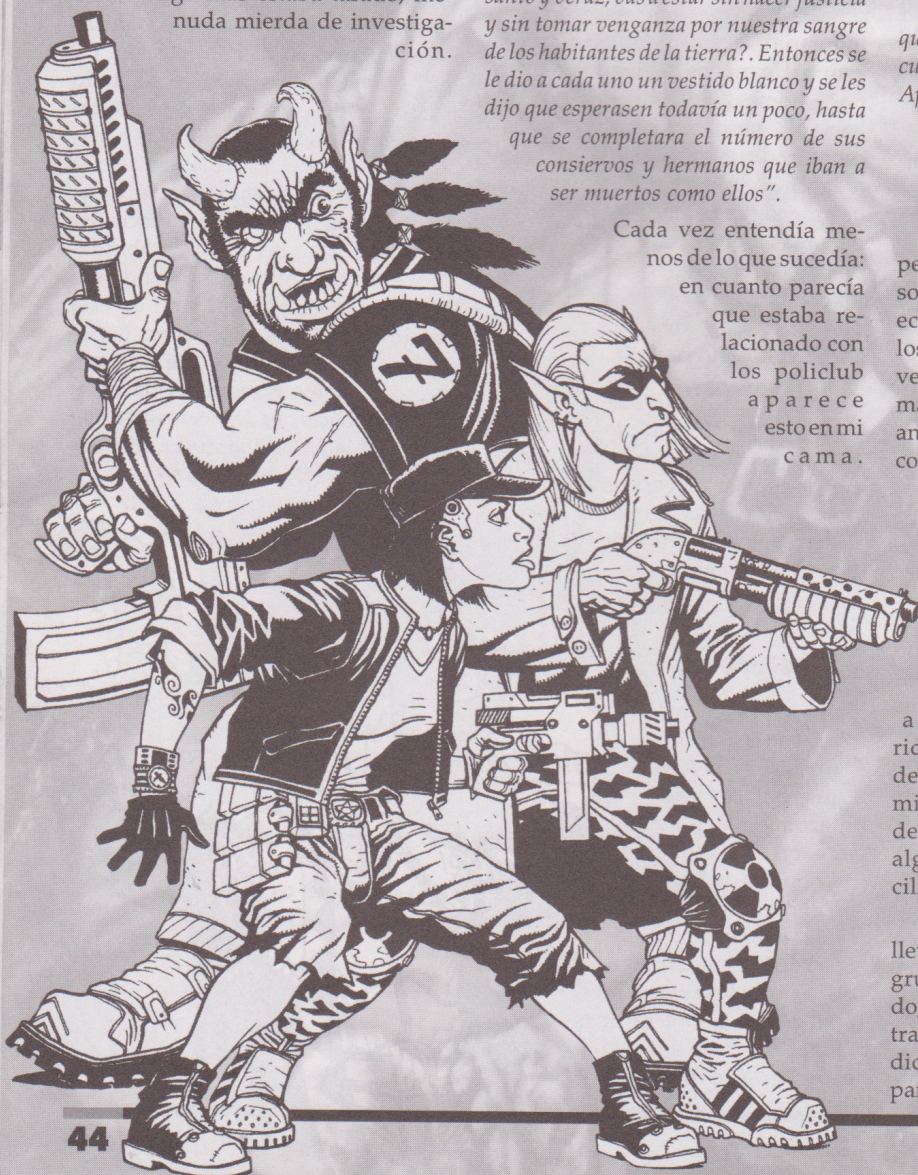
(>) Pater, Nunc magis atque magister

Averiguaciones

Mientras me dirigía a casa de Jack pensé en preguntar en alguna iglesia sobre este asunto, ya que las "cocinas económicas" a las que suelen acudir los okupas puede que tengan algo que ver con la Iglesia (sin contar a la Hermandad Universal, claro está...). Pero antes, era mejor oír qué me podía contar Jack.

No sabía mucho acerca de cómo están unidas la magia y la religión, pero accedió a echar un vistazo astralmente a la biblia. Me dijo que había "algo" muy extraño, una especie de marca residual astral. Jack no sabía cómo describirlo, se refería a ello como "algo relajante"; "seguridad" era lo que más se acercaba a describir lo que allí presentía. Así mismo, dijo que había una especie de rastro astral de la biblia hacia algún sitio. Era muy tenue, pero fácilmente identificable.

Me dijo que sería una buena idea llevarla a donde sus compañeros del grupo mágico en el que estaba iniciado, para que dieran su opinión. Mientras tanto, nosotros podíamos seguir dicho rastro astral... pero preparados para todo.



Al día siguiente, tras pasar una noche con extrañas pesadillas relacionadas con la muerte y con la oscuridad, y después de despertarme con un terrible dolor de cabeza, acompañé a Jack para dejar la biblia donde sus amigos y emprender el rastreo astral (como él lo había llamado); el estudio del libro les iba a llevar el día entero, por lo menos.

Jack se proyectó astralmente para seguir ese rastro mientras yo esperaba en el coche, "cuidando" su cuerpo.

Fueron varias horas las que tardó en "regresar", horas en las que cada dos por tres algún indigente se acercaba al coche para decirme que habían desaparecido amigos suyos, para agradecerme la ayuda, para pedir un cigarro... Las noticias vuelan en esta maldita plex. Cuando por fin regresó, me dijo que había localizado el origen de esa marca: una nave abandonada en Redmon, en la zona conocida como Brain Heaven. Pero no pudo entrar dado que había una barrera protegiendo su interior...

Fuimos para allí armados hasta los dientes, mis sondas de combate perfectamente equipadas, y Jack con sus focos más poderosos. La nave estaba abandonada; todo su interior era bastante oscuro, sucio, había cajas por todas partes, extraños olores en el ambiente... Subimos a la segunda planta, y allí el panorama era más acogedor: sin duda era el refugio de alguna persona.

Continuamos explorando de la forma más sigilosa posible... y empezó la fiesta. Se materializaron de la nada un montón de mantis religiosas, pero de unos 3 metros de altura: ¡nos habíamos metido de lleno en una cábala de espíritus insecto! Era la primera vez que veía ejemplares de esta especie, y os puedo asegurar que cualquier descripción en torno a su imponente presencia se queda corta.

(>) *¿Y por encontrarse con una colmena de espíritus insecto perdió la cordura? Yo he estado varias veces en Chicago, en la Zona de Contención, y te aseguro que por ver unos bichejos de estos no se pierde la razón...*

(>) Thunder

Entomología

Como supondréis, lo teníamos todo en nuestra contra. Tan solo un

milagro podía salvarnos. A pesar de que mis sondas atacaban con todo lo que tenían, y de que Jack conseguía mantenerlas a raya con sus conjuros, poco más podíamos hacer; pero las cosas se complicaron aún más cuando, detrás de dos enormes ejemplares, apareció una preciosa chica... la chamán insecto "propietaria" de estos bichitos. Habíamos pedido un milagro, y así fue (seguid leyendo). Nos gritó que no lograríamos secuestrarla tan fácilmente, que habíamos raptado a su "reina", que nos iba a sacar la verdad a toda costa... a duras penas logramos explicar lo que nos había sucedido, las investigaciones, la biblia, el rastro astral que nos llevó hasta ella, etc., pero los ánimos se calmaron lo suficiente para poder hablar. Ella nos contó que hacía unos días "algo" burló las defensas de su refugio, y fue directamente a por la reina mantis. Todo fue muy rápido y no pudo hacer nada por evitarlo. Ni siquiera los espíritus mantis fueron capaces de proteger a su reina. Intentó por todos los medios mágicos a su alcance localizarla, pero fue del todo imposible.

Le preguntamos si tenía alguna idea de por qué en la Biblia había un rastro que nos dirigió hasta ella, y le preguntamos acerca de lo que encontramos subrayado en ella. Nos contestó que no tenía la más remota idea de dónde podía haber salido esa Biblia, ni del porqué de ese rastro astral hasta su refugio. Acerca de los "ladrones de cuerpos" y las historias de los okupas, nos confirmó que había oído cosas similares, y que varios espíritus macho habían sido volatilizados sin previo aviso. Su reina parecía intuir lo que estaba sucediendo, pero no podía ir más allá de las sensaciones... pero era algo que le preocupaba mucho.

(>) *¿Negociando con una chamán insecto? Ahora ya entiendo por qué esta internado en un sanatorio psiquiátrico.*

(>) Zenta

(>) *Estoy de acuerdo contigo en parte, pero no me parece una idea tan descabellada, ya que, de todos los espíritus insecto, con las mantis puedes mantener cierta "relación", y son un aliado potencialmente extraordinario contra un enemigo común.*

(>) Insect Lover

(>) *He perdido demasiados amigos en manos de este tipo de escoria. No sé si me asquean más estas cosas, o todos los que simpatizan con ellos. La única "relación" que se puede tener con ellos es ser su verdugo.*

(>) Zenta

Poco después "algo" maligno, una fuerza descomunal, surgió de la nada y se llevó a la reina sin dejar ningún rastro... Y poco más nos contó, aunque nos aseguró que todavía tiene escalofríos al recordar la sensación que provocó la simple presencia de esa cosa en su refugio. Nos prometió su ayuda si descubríamos algo relacionado con el asunto. Pero ahora debía "mudarse": su residencia ya no le parecía un lugar seguro. He he he... ¿seguro? Nadie está seguro por las calles. Si hubierais visto lo que yo... Y la chamán dijo a Jack que, en caso de querer contactar con ella o mandar algún mensaje, lo hiciera usando un espíritu vigilante. Je je, una chamán insecto como aliada: pedimos un milagro y alguien nos lo concedió.

(>) *¿Soy el único que parece haberse dado cuenta? Este tío se está trastornando a medida que cuenta su historia. Alterna periodos de lucidez con estupideces asombrosas.*

(>) Juliet

Debíamos cruzar los dedos y rezar para que el grupo mágico de Jack nos diera buenas noticias... y así fue. Nos dijeron que se postula, en ciertos círculos teóricos de magia, que al igual que existen los tótems, al igual que existen espíritus de la naturaleza que son la porción de un Todo, podría, y solo podría ser, que también existirían ángeles, arcángeles, demonios, el Bien contra el Mal... y eso conlleva la realidad de Dios y Satanás (o como les queráis llamar según vuestras creencias religiosas).

Desde ese punto de vista se podría tratar la Biblia como un arcano grimorio, y la posibilidad de que las historias de los okupas fueran verídicas era cada vez más elevada. Y, aunque os parezca mentira, el puzzle comenzó a tener sentido para mí. Detrás de esto no estaban los policlubs, ni contrabando de órganos, ni unos flipados resentidos: alguna secta reli-

giosa o algo así había hecho comenzar su propio Armagedón.

(>) *¿Dios es un totém y los ángeles son como espíritus de la naturaleza?*

(>) Ram

(>) *Dios es una fuerza universal que va más allá de toda comprensión, y como tal tiene agentes para que ayuden a sus seguidores. Ciertos sacerdotes tienen la facultad de invocarlos, pero yo soy de la opinión de que todo responde a un gran plan cósmico. El Apocalipsis es algo real, y de un modo u otro nos acercamos inexorablemente a su cumplimiento. Un día serán necesarios los arcángeles, las manos derechas de Dios, y ese día estarán a nuestro lado combatiendo las fuerzas del mal.*

(>) *Pater, Nunc magis atque magister*

(>) *Sin palabras.*

(>) Neo

Confesiones

Nos dieron la dirección de alguien que podría contarnos más acerca del tema, un sacerdote conocido como Pater que tiene una parroquia en el distrito de Renton, un estudioso de las sectas y toda esa parafernalia surgida a la sombra de la Iglesia. Ángeles, demonios robando almas, espíritus insecto metidos por medio, un cura... muchas cosas en que pensar de camino a la iglesia de este sacerdote.

No nos costó mucho encontrar la iglesia: cuando no hay más que una es simple. Allí conocimos al tal Pater, un hombre de unos 50 años, de metro ochenta de estatura y aspecto realmente imponente. Le contamos lo sucedido, las sospechas, lo de la chamán insecto, lo de los okupas... todo. El hombre escuchó paciente y nos dijo que los mendigos estaban en lo cierto; que siervos de un demonio estaban intentando hacerlo retornar a la Tierra, para preparar la llegada de su amo. Y todo lo demás parecían los eslabones de una invocación. En cuanto a la desaparición de la Reina mantis, sin duda fue debida a que es una fuente de poder mucho mayor que la de un grupo de mendigos. Nos sentamos, y Pater (no dijo su nombre) nos sirvió una copa: todavía tenía mucho que contarnos.

Entonces, de improviso, apareció en la habitación una forma nebulosa

que empezó a hablar: era un mensaje de la chamán mantis. Había localizado a su reina (gracias a los espíritus macho y al enlace que tienen con su reina) y estaba teniendo lugar una especie de ritual. Había bastantes samurais protegiendo el recinto, y necesitaba nuestra ayuda y todo lo que pudiéramos conseguir en breves minutos. Nos despedimos de Pater; todavía recuerdo la expresión que tenía viéndonos marchar... ¡juraría que sabía lo que iba a pasar!

Fuimos rápidamente hacia el lugar indicado, con el tiempo justo de coger la artillería pesada y hacer un par de llamadas pidiendo refuerzos; los favores son algo sagrado, y este era un buen momento para que me devolvieran la ayuda que les presté hace tiempo.

(>) *¿Qué paso?*

(>) Hank

Guerra

Cuando llegamos al lugar indicado por el vigilante, vimos a la chamán que nos hacía señas. Nos explicó lo que estaban haciendo dentro de esa nave abandonada, que había un montón de okupas inmóviles, un grupo de magos haciendo un ritual y un buen puñado de samurais protegiendo el sitio; el plano astral estaba plagado de elementales. Allí dentro se estaba liando algo demasiado gordo, y teníamos que tomar una decisión de inmediato: un ataque como diversión, varios grupos, algunas granadas de humo... y nos lanzamos al ataque. Los espíritus mantis eran formidables guerreros que acababan rápidamente con su oposición, lo que inclinó la balanza a nuestro favor.

Hasta que aparecieron en escena los elementales. Si alguna vez habéis tenido la desgracia de tener que enfrentarlos a uno sólo de estos espíritus, sabréis de lo que os estoy hablando. Imaginad que en vez de uno son docenas...

Entramos tan rápido como pudimos, y algo curioso sucedió: los elementales no nos siguieron, se quedaron fuera... pero parece que fue nuestro error. Cuando entraron las mantis, una especie de sombra surgió donde estaban los magos, y en cuestión de instantes nos envolvió para luego des-

aparecer... llevándose consigo todos los espíritus mantis. Lanzamos a esos magos todo lo que teníamos, pero no parecía hacerles efecto. Intentamos acercarnos a ellos, pero debíamos correr entre cuerpos inmóviles de okupas sin caer al suelo. Súbitamente el murmullo rítmico de los magos cesó; las puertas y ventanas de la nave cayeron hechas trizas, truenos, relámpagos, fuego en todas partes, calor sofocante... Los cuerpos de los magos cayeron inertes al suelo, y algo surgió de ellos y tomó forma: oscuridad sólida, humo negro... era...

Todos los okupas se alzaron con los ojos en blanco y comenzaron a golpearlos torpemente. Miré nuevamente a esa criatura, y mis ojos se fundieron con los suyos. ¡Qué Dios me proteja de la maldad que vi a través de ellos! Era... era...

Desperté en una habitación blanca. Luego me enteré de que Jack consiguió sacarme de allí. De la chamán insecto no se nada. Dicen que estoy loco, nadie cree lo que digo. El Mal camina entre nosotros. Estamos muertos... y aún no lo sabemos.

(>) *A través de esos ojos vio toda la maldad, todas las atrocidades, todo el mal hecho por el ser humano... Ese ente ha sido creado a causa de la maldad del hombre. El Mal se ha aprovechado de ello y ha jugado en su favor. Los espíritus mantis eran lo que necesitaban para obtener la energía necesaria para invocar a ese demonio. El Mal ha hecho su movimiento, y ahora otro tiene que mover. Ellos se encuentran entre nosotros, y su momento ha llegado; una batalla se librará, y de ella depende el destino de este mundo.*

(>) *Pater, Nunc magis atque magister*

(>) *No me creo que haya demonios en las calles, que tengan que venir ángeles a librar una batalla de proporciones épicas, que el Apocalipsis vaya a empezar... todo me parece una patraña.*

(>) Mayday

Notas para el director de juego

¿Sorprendido por el relato de este ciberpiloto? Tsk tsk, pues no deberías. Esto es tan solo una simple presentación, un inciso que puedes usar en tu campaña en cualquier momento. Nuevas fuerzas han entrado en

juego, y los PJ han conocido a una de ellas.

El final podría ser algo como que los PJ despiertan en algún callejón, recogidos por mendigos que les han cuidado durante los tres días que han permanecido inconscientes (sí, sí, tres días). Se sentirán tremendamente débiles (un -2 a Fuerza y Constitución temporal).

Sin duda volverán a visitar al Pater, a preguntarle por lo ocurrido. Y éste les dirá que han presenciado la entrada en este mundo de, tal vez, Nuriel, uno de los siervos del Diablo, ayudado por miembros de alguna secta que ha tomado su base en Seattle. Y poco más les podrá contar, dado que estaba a punto de marcharse a Roma, a entrevistarse con el Papa y el Consejo Vaticano...

La vida en el Sexto Mundo es ingrata; nuevamente, los PJ apenas se han enterado de lo sucedido. De todas formas, su Mr. Johnson conseguirá algo para que se olviden de esto que les ha sucedido.

La trama, como habéis podido ver, no es demasiado complicada, si bien tiene bastantes ramificaciones que pueden seguir los PJ.

• Si se deciden por la teoría de que son robos de órganos: preguntando a sus contactos médicos callejeros o similares podrán conocer una pequeña red de tráfico clandestino de órganos. Podrían llamar a un contacto periodista (si tuvieran), el cual lograría un interesante trabajo y debería una al PJ correspondiente. O bien podrán entrar a saco a por ellos y, como es habitual en estos casos, no quedaría ni el apuntador (y los PJ se verían en las mismas de antes).

• Si optan por investigar a los de algún policlub, verán que hay gato encerrado. Si les investigan descubrirán cuál es el último pasatiempo que se han sacado de la manga: capturar unos okupas, soltarles por determinadas zonas de la ciudad y jugar al "escondite" con unos bates de béisbol.

¿Adónde les lleva esto? ¿A un nuevo tiroteo? Cuando los miembros de este policlub que se dedican a este

singular juego se vean arrinconados por los jugadores, y el tiroteo sea inminente... se echarán a llorar, suplicando clemencia. ¿Qué decidirán los jugadores? Sea lo que sea, no olvides que a partir de ahora los PJ estarán en su lista negra. Y no, no irán a por ellos a base de tiros: que los PJ se vayan despidiendo de su coche aparcado, que contraten un seguro contra incendios en su casa, etc.

• La chamán mantis, Vixen. Bien, se ha visto involucrada en este asunto sin ella quererlo. No pienses que va a ser un contacto de los jugadores, ni su amiga, ni nada de eso. Ha perdido TODOS sus espíritus mantis, además de su Reina... ¿adivinas a quién va a echar la culpa de sus desgracias? Exacto.

• Pater. Un poderoso mago y un eru-

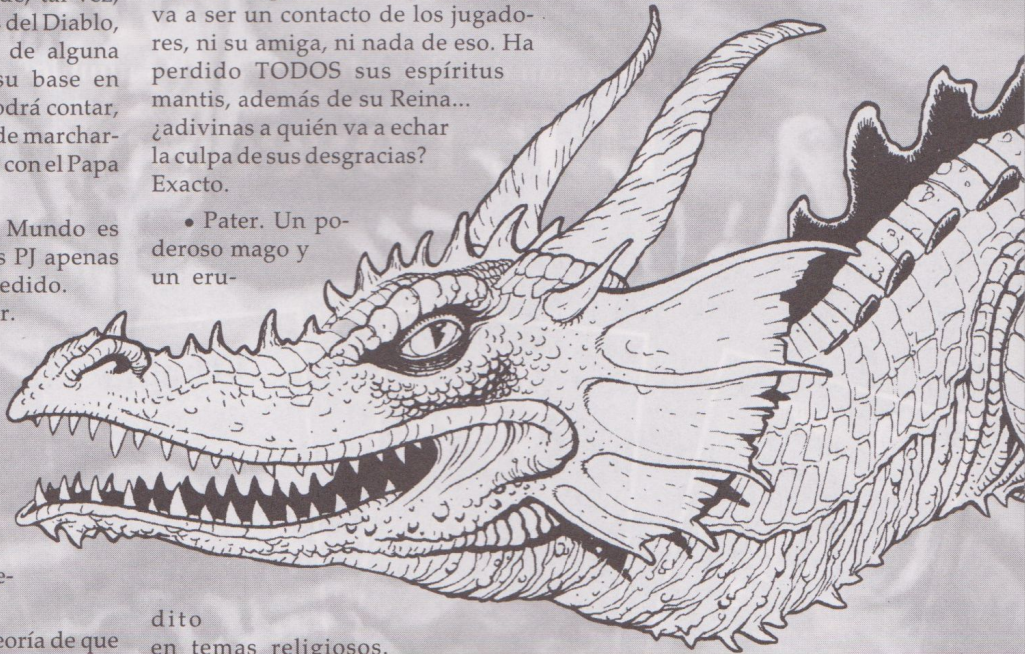
dito en temas religiosos.

Desde hace años está intentando, en vano, que sus superiores eclesiásticos le hagan caso al respecto de sus teorías. Ahora posiblemente lo consiga. Sin duda, aparecerá posteriormente en la vida de los PJ... porque claro, tal vez no deba quedar con vida nadie de los que hayan visto el advenimiento de Nuriel (¿y quién es Nuriel? Tranquilo, ya tendrás tiempo de que los PJ conozcan a la cosa que han visto surgir del ritual de los magos. Y de que vean cómo sus vidas se transforman en un constante devenir de gente que quiere acabar con ellos, ¿no?).

• En cuanto a las posibles situaciones de combate que se presentan, la cuestión es simple: ni en el enfrentamiento con las mantis, ni cuando se enfrentan con los samurais y los elementales, tienen ninguna posibilidad de victoria... así que pónselo todo lo difícil y complicado que quieras.

• ¿Me preguntas cuánto dinero y karma se van a llevar por esta mini-partida? Simple. Dinero: 0 nuyens ¿Qué demonios esperas de unos mendigos okupas? Pero el rumor circula rápido por las calles, y durante un tiempo estos mendigos ayudarán en todo lo que puedan a los PJ (aunque estos ni se enteren). En cuanto al karma, con unos 4 ó 5 por PJ sería lo adecuado.

• Dices que apenas está desarrollada la historia,



que esto son unas simples pinceladas inconclusas.... Tienes razón. Tan solo espero que te sirva como base, y que tome la forma y dirección que tú quieras. Si a estas alturas esperas que te lo den todo hecho... Además, yo nunca he dicho que la vida del Director sea fácil. Je je je...

• Supongo que sobra decirlo, pero la partida discurre en un ambiente completamente marginal, por las zonas más duras de Seattle. Así que no ahorres en descripciones del ínfimo nivel de vida en el que están sumergidos: los grupos de mendigos que viven en casas en ruinas, enfermedades, alcohol, BTL, pobreza... Recuerda todo eso en tus descripciones y a la hora de mostrar el comportamiento, forma de hablar y ropas de los mendigos y okupas.

por Gerardo, Reverendo Fastjack

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

Primer Contacto

M Ó D U L O

Este escenario tiene como objetivo introducir a un grupo de agentes del FBI dentro de Delta Green. Para ello van a experimentar un contacto con seres extraterrestres, en el cual podrán interactuar con dichas entidades. Se recomienda leer previamente la sección "Delta Green" del libro básico sobre el juego. También sería muy útil tener a mano el *Cthulhu Actual*, o en su defecto el básico de *La Llamada de Cthulhu* en su versión 5.5.

Está diseñado para tres o cuatro jugadores, pero no resultaría muy problemático que la cifra se incrementase. Con una sola sesión de juego debe de quedar expuesta y resuelta toda la trama y el desenlace.

Este escenario está dedicado a la memoria de Jeff "AM" Stevens (Jeremia) y Chris Paterson (Joshue), dos ex-agentes de la célula J de Delta Green, y a Allan Cranson (Jeronimo), único superviviente de la misma.

Resumen de lo ocurrido

El 17 de abril de 1995 una nave extraterrestre de forma elíptica está realizando un experimento en una granja cerca de Claresdown (en un pueblo llamado Middland). Es una nave individual en la cual sólo viaja un científico Mi-Go. También lleva 15 clones grises, pudiendo manipular el Mi-Go mentalmente a 7 a la vez. La granja Witssmark, donde se realizan los experimentos, sólo está habitada por el último de ellos, Richard Witssmark. Éste es abducido y llevado dentro de la nave, donde se practican distintos experimentos en su cerebro. Después se le inyecta una droga para que olvide lo ocurrido y permanezca dormido durante 12 horas (tiempo suficiente para acabar los experimentos con el ganado de la granja y marcharse del lugar).

Pero algo salió mal. El efecto de la droga suministrada se vio por algún motivo alterada y Richard se despertó a los 14 minutos de ser reincorporado en su dormitorio. Se levantó aturdido, recordando parte de lo su-

cedido. Antes de que el científico Mi-Go pudiera solucionar el error que se había producido, el viejo Richard tuvo tiempo de avisar a la policía y de cargar su vieja escopeta del 12. El Mi-Go envió a cinco de los grises para interceptarlo con otra dosis (esta vez de un suero letal), pero no se esperaban al viejo con su calibre 12. Richard, fuera de sí y gritando blasfemias contra las criaturas, las despedazó con sus cartuchos, logrando llegar hasta dentro de la nave, donde acertó a darle al Mi-Go, antes de que un gris le inyectase una buena dosis letal. La situación se ha complicado para el Mi-Go, puesto que se encuentra herido e incapacitado para controlar la nave. Lo primero que hace es enviar un SOS a otra nave Mi-Go para que lo recojan, obteniendo una respuesta rápida. Lo pasarán a recoger en un punto dentro de 10 horas en dirección sur. La única posibilidad que tiene el científico Mi-Go es introducirse en una cápsula de regeneración e intentar recuperarse para poder salir hacia el punto indicado en diez horas. Para ello traza un plan en el cual intentará ganar el mayor tiempo posible propiciando un contacto entre los Grises y los humanos. Así creará un estado de confusión que le permitirá recuperarse para escapar volando hacia el sur.

La llamada realizada por el viejo Richard a la policía tiene su efecto. Acude un coche patrulla pensando que el viejo está borracho, pero cuando llega no se creen lo ocurrido. Se acercan dos coches más de policía para un total de seis agentes. Uno de ellos, Philip Thomas, es amigo de un agente

Delta Green

DG que pertenece al FBI (aunque él no sabe nada de DG). Por lo tanto, decide llamarlo a la oficina del FBI de Memphis. Ese agente miembro de DG llama rápidamente a los agentes que tienen en la zona el FBI (los PJ), ya que no hay ninguna célula activa por las cercanías que pueda actuar rápidamente (sus planes son entrevistarse luego con los agentes del FBI para obtener toda la información posible y pasarla a la Célula A).

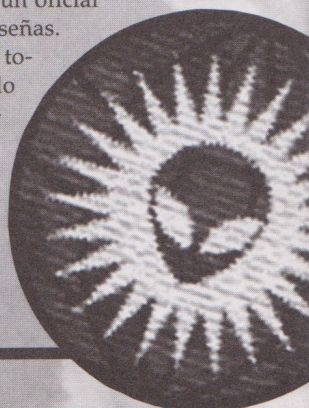
Pero resulta que la llamada de la policía de Middland al FBI es realizada por las vías normales, por lo que esa llamada llega a oídos de un agente de MJ12. Éste lo organiza todo para enviar un equipo NRO DELTA de asalto que se encargará del asunto echando tierra encima. El único inconveniente es el tiempo, pues no pueden actuar muy rápido.

Introducción al escenario

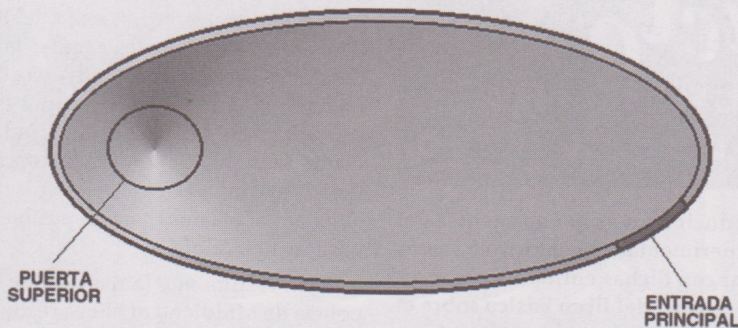
Los PJ se encuentran en Claresdown, una pequeña ciudad cerca de Little Rock, Arkansas. Están de paso, ya que se dirigen hacia la central del FBI en Memphis, cuando reciben una llamada de uno de sus superiores (son las 11 de la noche). Cerca de donde se encuentran (en un pequeño pueblo llamado Middland) ha sucedido un hecho un poco confuso. La policía local se ha puesto en contacto con el FBI porque ha detectado un objeto no identificado en las afueras del pueblo, más exactamente en la granja Witssmark, situada a 2 kilómetros de Middland. Al ser los agentes del FBI más próximos a la zona, deben acercarse y averiguar lo que ha sucedido, de inmediato.

Los PJ no tendrán dificultad en encontrar la granja, donde verán tres coches patrulla de la policía estacionados, y un oficial que les hace señas.

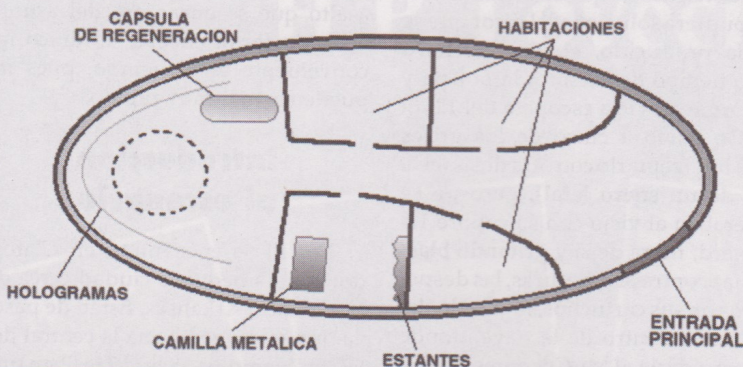
El oficial está totalmente pálido y se acerca nervioso al ver que son agentes del FBI. Empieza a hablar de un objeto extraño, de



VISTA SUPERIOR DEL EXTERIOR DE LA NAVE



VISTA SUPERIOR DEL INTERIOR DE LA NAVE



que tiene miedo, de que los demás policías están al otro lado junto al aparato y demás frases sueltas, ya que es incapaz de articular sentencias correlativas con sentido. Los PJ no tendrán más remedio que dirigirse al otro lado de la granja en compañía del impresionado policía.

La imagen que les espera al bordear la granja es espectacular. Una construcción metálica de unos 6 metros de alto y 13 de largo reluce ante sus ojos. Tiene forma elíptica y parece estar sujeta al suelo por sólo tres delgadas patas cilíndricas, de no más de 5 centímetros de diámetro. No presenta ningún tipo de abertura ni de protuberancia, dando la sensación de estar herméticamente cerrada. Al lado de uno de los cilindros se encuentran cinco agentes que parecen estar bastante desconcertados. Uno de ellos se gira y acerca a los PJ. En este mismo momento empieza el escenario.

La policía

La policía está desconcertada; ni siquiera ha entrado en la granja para

ver si Richard Witssmark se encuentra allí (por lo que no han podido encontrar los cuerpos sin vida y destrozados de 5 grises). Estarán desorientados y sin saber qué hacer, por lo que seguirán todas las indicaciones y órdenes del FBI. No tienen ningún tipo de experiencia en situaciones comprometidas o límite, y actuarán más como personas sorprendidas y asustadas que como agentes del orden.

La nave

Este objeto con tecnología Mi-Go tiene forma de elipse de aproximadamente seis metros de alto por trece de largo, y está construido en algún tipo de metal muy robusto y resistente, de color oscuro. Parece herméticamente cerrada, sin mostrar la menor señal de abertura para puertas o ventanas. Reposa en el suelo sobre tres cilindros de menos de 5 cm de diámetro que, a pesar de su aspecto endeble, son extremadamente resistentes. Del interior del artefacto emerge un sonido leve pero constante, muy pareci-

do al de un generador de electricidad en funcionamiento. Cualquier intento de entrar en la nave por parte de los PJ es inútil, pues no encontrarán acceso alguno a la misma. Sin embargo, una vez haya huido el Mi-Go, los sistemas de apertura y cierre de las puertas de la nave se desbloquearán. Así, cualquiera que se acerque a la misma notará cómo, inmediatamente, se abre un óvalo en la estructura lateral de la nave, dejando paso al interior de la misma.

Dentro de la nave se tiene la sensación de estar en un lugar mucho más amplio del que se podría esperar tras haberla visto desde fuera. Los espacios están bien aprovechados, optimizando al máximo cada metro cuadrado; además, hay una temperatura adecuada (sobre los 22º centígrados), por lo que caminar dentro de ella se hace, de alguna forma, "reconfortante", a pesar de lo insólito de la situación. La iluminación es ligera y tenue y se encuentra a unos treinta centímetros del suelo, en forma de tubos fluorescentes (que emanan luz verdosa) que recorren las paredes.

El total de divisiones de la nave es de cinco, unidas por un pasillo central. A cada lado de dicho pasillo hay dos habitaciones; en ellas se almacenan los clones grises (en una especie de cajones de mesa, pero de gran tamaño y con abertura electrónica). Una de estas habitaciones está equipada con una camilla metálica con sujeciones de goma para manos y piernas; además, hay unas extrañas estanterías que parecen salir del propio fuselaje de la nave, que contienen diversos objetos que a primera vista quirúrgicos.

La habitación del final de la nave es la mas grande y hace de centro de operaciones del Mi-Go. Todas las paredes son paneles con infinidad de botones y palancas (bastante grandes para lo sofisticado de su tecnología, para adaptarse a las extremidades de los Hongos de Yuggoth, con el objetivo de facilitarles las tareas de pulsación). Una especie de barrera muy fina recorre, en forma de media luna, casi el total de la habitación. De ella surgen, cada 50 centímetros, una serie de hologramas que contienen gran cantidad de números y signos, dando al receptáculo un aspecto caótico e impresionante (incomprensible para una mente humana).

El único objeto que se encuentra sobre la superficie de la habitación de mando es una cápsula de dos metros que se encuentra herméticamente sellada (es la cápsula de regeneración que utiliza el Mi-Go. Cualquier humano que haga uso de ella recibirá gran cantidad de daño, pudiendo incluso perder la vida. Esto es debido a las radiaciones que se necesitan para curar ciertos tejidos Mi-Go).

En la parte superior de esta habitación hay una salida esférica de unos dos metros de diámetro que se activa cuando alguien se acerca a la misma (por ejemplo un Mi-Go volando, por lo que igual los PJ no la descubren).

Los Grises

Son entes humanoides, delgados. Altura 133 cm, peso 30 kg, piel suave y carente de pelo, de un color gris neutro. Su cabeza es desproporcionadamente grande en comparación con el cuerpo (aunque de mandíbulas reducidas). La nariz es pequeña y carecen de orejas. Sus ojos son grandes y de color negro, sin señales de iris. Se expresan con un acento entrecortado y siempre se refieren a ellos mismos en plural (parece que tienen problemas en diferenciar el singular del plural). No parecen muy fuertes físicamente ni peligrosos en potencia.

La situación de estos clones a disposición del científico Mi-Go es la siguiente:

Hay un total de 15 Grises.

- 5 están totalmente reventados por la escopeta de Richard Witssmark. Se pueden encontrar destrozados por la entrada de su casa (donde se produjo el primer enfrentamiento).

- 2 están incapacitados por la escopeta de Richard en el pasillo principal de la nave (a uno le falta un brazo y el otro tiene media cabeza destrozada).

- 5 se encuentran en una de las salas de la nave en una especie de cajones herméticos envueltos en un extraño plástico. Estos pueden ser utilizados por el Mi-Go.

- 3 están en la sala de regeneración donde se encuentra el Mi-Go. Éste los utiliza para que pusiesen en funcionamiento la máquina regeneradora

mientras él permanecía dentro. Ahora, con la llegada de los agentes del FBI, planea que salgan al exterior para un contacto con los humanos.

Saldrán de la nave al poco de la llegada de los PJ, haciéndolo de forma espectacular (con luces y sonidos para impresionar a los humanos). No llevarán ningún tipo de ropa ni ninguna arma u objeto.

La conversación con los grises durará todo el tiempo que los PJ quieran, ya que éste es su objetivo (conseguir que el Mi-Go escape). A continuación se presentan posibles respuestas a preguntas que puedan realizar los PJ (todas ellas maquinadas por el Mi-Go para confundir a los PJ y que estos no sepan su verdadera naturaleza):

- Queremos paz. Aprender y paz.
- El humano viejo atacó y mató a nosotros. Escapó corriendo.
- Venimos de un planeta muerto.
- Queremos aprender.
- Queremos paz.
- No peleamos. No guerra.
- Venimos a aprender. Nuestro planeta muerto, necesitamos a aprender. Viajamos por las galaxias para aprender. Necesitamos aprender formas de reproducción mas consistentes que las nuestras.
- No todos pueden reproducir.
- Solo podemos reproducir uno y la mayor veces ninguno.
- No hemos hablado con el gobierno ni ningún gobierno.
- Solo queremos aprender y marcharnos a aprender.

Nota para el Guardián: No contestarán a nada concreto sino con respuestas similares. Es muy importante, en este momento, dejar a los PJ que pregunten se interesen, toman notas, etc. Un contacto con un ser extraterrestre inteligente y que se puede comunicar fascinará a los PJ (una vez superado su lógico temor y recelo inicial). Por lo tanto, se debe explotar este hecho al máximo para, cuando el Mi-Go salga, crear un estado de confusión impresionante.

El científico Mi-Go

Este hongo de Yuggoth ha sufrido un gran revés con su situación, pero ha actuado de forma inteligente y

muy rápida. Tiene bastantes posibilidades de escapar con vida. Cuando esté recuperado creará una distracción con los grises, haciendo que se colapsen con espasmos, y saldrá volando por un orificio superior de la nave. Cogera a los agentes por sorpresa, por lo que pasará volando rápidamente para huir. Tiene un 90% de posibilidades de escapar sin que le puedan disparar. Si por el contrario le pueden atacar, sólo podrán hacer 1d3 disparos entre todos los presentes, por lo que sus posibilidades de escapar siguen siendo altas (dada la naturaleza de estos seres y su casi inmunidad a las armas de fuego).

Una vez huya volando hacia el sur, llegará al punto de encuentro y se marchará en la nueva nave.

Richard Witssmark

Su cuerpo muerto se encuentra justo en la puerta de entrada de la nave, pero por su lado interno. Si se le examina, se llegará a la conclusión de que ha sido intoxicado por un veneno muy fuerte, ya que presenta síntomas evidentes en su piel y rostro. A su lado hay una escopeta descargada.

Majestic 12 (MJ12)

El equipo DELTA de MJ12 llegará poco después de la huida del hongo de Yuggoth (dejando un poco de tiempo para que los PJ puedan inspeccionar la nave). Presentarán credenciales militares falsas (de las fuerzas aéreas) y se pondrán al mando. Sus objetivos son los siguientes:

- Llevarse todo tipo de tecnología, así como objetos alienígenas (todo el material quedará requisado para el proyecto PLUTÓN; que se encargará de su posterior análisis y estudio).

- Tapar todo lo ocurrido (prendiendo fuego a la granja y limpiando el lugar).

- Requisar cualquier cosa que los presentes hayan podido coger, filmar, fotografiar o lo que sea.

No se andarán con bromas para obtener sus objetivos. Llegarán con camiones, furgonetas, jeeps e incluso dos helicópteros. La parafernalia será impresionante, así como los recursos que desplieguen. Por lo tanto, no du-

darán en abrir fuego contra cualquiera que parezca se va a rebelar notablemente.

Delta Green (DG)

Una vez transcurrido el escenario, un agente DG se pondrá en contacto

con los PJ, ofreciéndoles unirse a la organización. Después de la experiencia que han tenido, es probable que sus vidas cambien para siempre y que quieran saber más sobre lo que está ocurriendo. Es cuestión del Guardián el aclarar estas reuniones y situaciones de juego, pero se recomienda la

creación de una nueva célula integrada exclusivamente por tres agentes PJ, y algún colaborador de DG, también PJ.

Delta Green actuará, en este caso, mucho más rápido que sus rivales de MJ12, consiguiendo salvar, por lo menos, las vidas de los agentes del FBI (aunque no así la de los policías locales).

Conclusión

El escenario terminará cuando los agentes de MJ12 limpien la zona y manden a la central del FBI en Memphis a los PJ, para que realicen un informe completo.

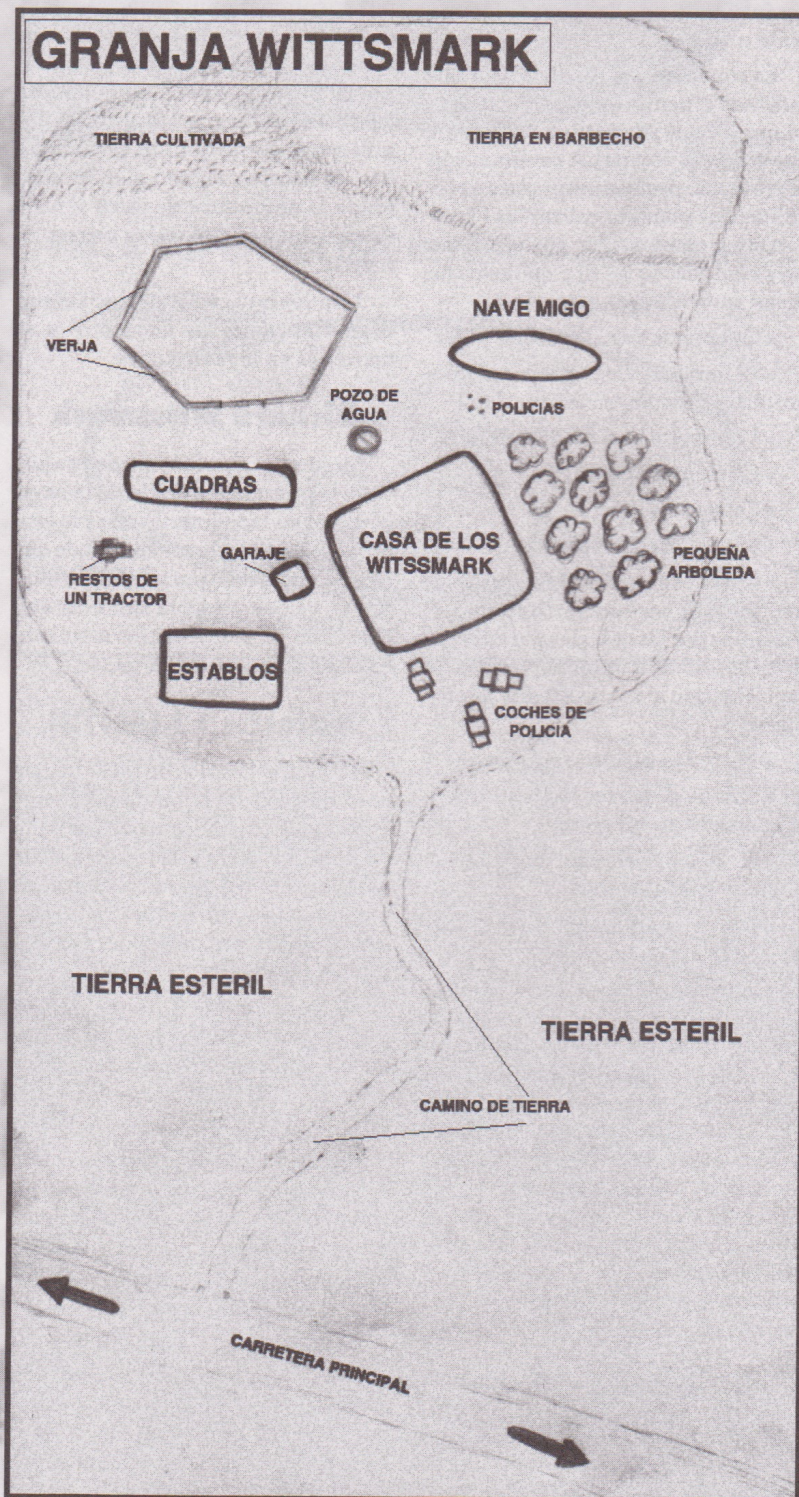
El suceso no aparecerá en los medios de comunicación; sin embargo, si aparecerá una noticia que hablará de un incendio trágico en Middland, en una granja donde murió su propietario. Además, seis policías locales que fueron en su auxilio también perecieron al ceder una de las paredes de la granja, debido al efecto abrasador del fuego.

Un psicólogo del FBI interrogará a los PJ y les aconsejará por separado que modifiquen su informe, ya que podrían ser expulsados del FBI por inventarse algo así.

Los PJ probablemente serán recompensados con un par de semanas de descanso, y si modifican su informe podrán seguir en sus puestos del FBI. Eso sí, no volverán a trabajar nunca juntos para los Federales (aunque sí en DG). Aquellos que no modifiquen su informe serán expulsados del FBI.

Experimento Mi-Go

La misión que tenía asignada este científico de Yuggoth estaba unida a la situación de Richard. El viejo estaba siendo abducido desde hacía diez años, en los cuales se le extraía una pequeña porción de masa encefálica, sustituyéndola por un compuesto orgánico propio de los Hongos de Yuggoth. El objetivo del tal experimento era comprobar cómo se adaptaban ambos compuestos orgánicos y los efectos secundarios que se podrían producir. Los Mi-Go están fascinados con el origen de los "sentimientos humanos", ya que desconocen su origen y la forma en que son controlados (aparte de ser únicos y característicos de esta raza). Si el experimento tuvie-



Grises

(característica básica de uno de estos seres)

FUE: 10 CON: 10 TAM: 9 INT: 15

POD: 14 DES: 9 Ptos Vida: 10

Ataques: Puño: 25% 1d3

Armadura: Ninguna. Reciben el daño normal de cualquier arma, pero regeneran dos puntos de vida por asalto.

Puntos de COR: 0/1d3

se éxito (en el caso de Richard así era), el siguiente paso sería el proceso contrario, la sustitución de masa cerebral del Hongo de Yuggoth con componentes humanos, para así poder analizar de primera mano las emociones y sentimientos.

Opción especial de juego

El escenario está diseñado de tal forma que la siguiente opción de juego sería ideal, logrando que los jugadores se llevaran una agradable sorpresa.

Científico Mi-Go

FUE: 10 CON: 11 TAM: 12 INT: 17

POD: 17 DES: 15 Ptos Vida: 12

Ataques:

Pistola Eléctrica: 30% 1d10 (tiene 59 disparos antes de agotarse. Ningún humano sabe como recargarla. El cuerpo especial de los MI-GOS asume la pequeña descarga eléctrica después de cada disparo, sin embargo un humano recibiría 1d3 puntos de daño en cada disparo).

Pinzas: 30% 1d6 más Presa

Armadura: Todas las armas de fuego hacen el daño mínimo..

Puntos de COR: 0/1d6

Notas: El científico Mi-Go se encuentra herido y sus puntos de vida en este momento son 5. Necesita regenerar dos puntos de vida para poder huir volando (ya que para hacer volar la nave necesita estar casi al 100% recuperado). La máquina donde se encuentra regenerándose recupera 1 punto de vida cada 4 horas.

Agente NRO DELTA (MJ12)

(típico agente)

FUE: 15 CON: 16 TAM: 11 INT: 15

POD: 16 DES: 15 APA: 10 EDU: 18

COR: 80 Ptos Vida: 13

Bonificación al daño: +1d4

Ataques:

Patada: 50% 2d6+bd

Presa: 55% especial (ver libro reglas)

Pistola Automática Modelo Glock 18: 72% 1d10 (2 por asalto)

Subfusil H&K MP5SSD (con silenciador) 44% 1d10 (2 por asalto)

Habilidades:

Escalar 66%, Esquivar 52%, Conducir Auto 63%, Saltar 68%, Escuchar 66%, Artes Marciales 52%, Descubrir 71%, Ocultarse 67%.

Notas: Los agentes DELTA de MJ12 actúan rápidamente y sin dudarlos. Están especialmente entrenados para actuar en este tipo de situaciones y no se plantean preguntas ni "porqués".

A la hora de quedar con los jugadores para dirigir "Primer Contacto", habrá que decirles que se trata de una partida para *La Llamada de Cthulhu*, y más concretamente para *Cthulhu Actual*. Los jugadores utilizarán personajes creados en hojas de *Cthulhu Actual* y con las reglas de creación de personajes propias de la época (aunque, eso sí, como agentes del FBI).

Es importante no nombrar a Delta Green hasta el final del módulo, logrando así que cuando el agente DG se reúna con ellos para hacerles la proposición de que se unan al grupo, los jugadores se queden alucinados, pues pensaban que estaban jugando a *Cthulhu Actual* y resulta que ya están dentro de *Delta Green*.

Aconsejo que el Guardián tenga preparadas (y ocultas) hojas de *Delta Green* en blanco, para repartir entre los jugadores al final del módulo y que los jugadores

Policía local

(típico agente de Middland)

FUE: 12 CON: 11 TAM: 12 INT: 10

POD: 12 DES: 9 APA: 11 EDU: 13

COR: 55 Ptos Vida: 12

Ataques:

Porra: 40% 1d8

Pistola: 55% 1d6 (3 por asalto)

Rifle: 75% 1d10+2 (1 cada 2)

dores puedan hacer la transacción de datos de sus agentes, de la ficha de *Cthulhu Actual* a la de *Delta Green*.

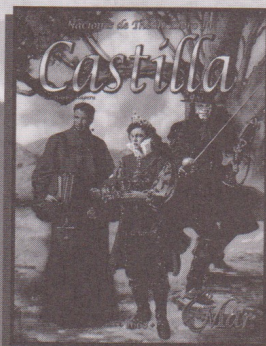
por Alejandro Ramos



NOVEDADES

la factoría

m a y o - j u n i o

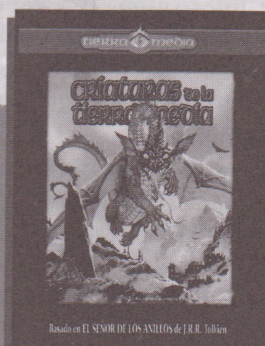


Castilla

PSC ptas • 128 páginas • LF7M304

Promo: Marcapáginas

2.000 años de invasiones y un rey-niño en un trono inestable, han hecho de Castilla y sus gentes unas Tierras de tensión. Descubre Castilla y la Iglesia Vaticana y experimenta con las nuevas reglas de los héroes castellanos.

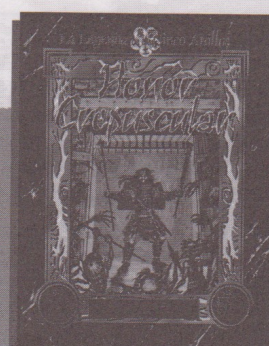


Criaturas

PSC ptas • 136 páginas • LF812

Promo: Marcapáginas

Completa tus emocionantes aventuras en la Tierra Media con nuevas y numerosas bestias preparadas para luchar y conoce las tierras que habitan consultando los más de veinte mapas que contiene este libro.



Honor Crepuscular

PSC ptas • 48 páginas • LF555

Promo: Marcapáginas

Si la Gran muralla Kaiu defendida por el clan del Cangrejo cae, las fuerzas de la sombra invadirán el Imperio Esmeralda. ¿Eres lo bastante fuerte como para resistir entre la oscuridad y la luz? Demuéstralo en esta nueva aventura.

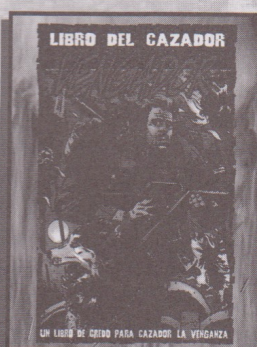


Secretos

1.695 ptas • 48 págs • LF456

Promo: Marcapáginas

Todos guardamos en nuestro interior oscuros y profundos secretos. Algunos pequeños y otros... Haz que tu grupo de principiantes investigadores los descubran en un conjunto de cuatro aventuras que se pueden jugar en una noche.

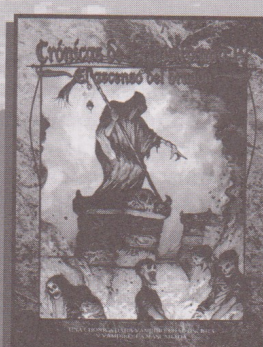


Vengador

PSC ptas • 96 págs • LF6301

Promo: Marcapáginas

Ojo por ojo... diente por diente. Vengador es el primer Libro de Credo del juego de rol Cazador: La Venganza. Aprende sus filosofías, sus motivos y sus objetivos definitivos en la guerra contra lo sobrenatural y lo extraño.



Cr. de Transilvania IV

2.695 ptas • 120 págs • LF1856

Promo: Marcapáginas

Las profecías de la Gehena continúan desplegándose. En los más oscuros rincones de Transilvania, Dracula se agita. ¿Podrá tu cuadrilla dejar de lado sus diferencias y unirse en la conclusión de las populares Crónicas de Transilvania?

BÚSCALO EN TU TIENDA O LLAMA A

DISTRIMAGEN

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

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alguatón, 28300 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72. Fax. (34) 91 871 77 64. www.distribucion.es/dm/distribucion.es
Callejero, 65. 08029 Barcelona, Spain. Tel. (34) 405 33 65 Tel/Fax. (34) 405 33 91. distri@distriimagen.es

Están Aquí

000T .xlonpδvuuotλxμ3ny

M Ó D U L O

Cuando los personajes reciben desde una ciudad vecina la llamada de socorro de un camarada, acuden dispuestos a enfrentarse a vampiros, zombis y espectros. Muy pronto descubrirán, no obstante, que no todos los monstruos que pueblan el mundo de *Cazador: La Venganza* están muertos.

Introducción

Todo comienza con el siguiente mensaje, aparecido en Hunter-net:

Asunto: ¡Ayuda!

De: solo139

Para: hunter.list@hunter-net.org
CC:

Estoy solo y desesperado. cuatro de esos malditos demonios invisibles me han elegido como víctima. necesito ayuda. no sé cuánto tiempo podré aguantar. si alguno de vosotros vive cerca de Bethlehem, por favor que me ayude. daos prisa, os lo suplico. van a acabar conmigo.

Se da el caso de que los personajes viven en una ciudad cercana a Bethlehem. Las cosas han estado muy tranquilas últimamente y por el momento no tienen nada para matar el tiempo así que es de suponer que responderán al llamamiento de auxilio de Solo139.

Ponerse en contacto con él es muy sencillo. Sólo han de enviarle un mensaje de correo electrónico a través de hunter-net, anunciando su deseo de ayudarlo cuanto antes. La contestación llegará al siguiente mediodía. Emplaza a los personajes a las 14:00 del día siguiente, en el andén de la estación de la ciudad. Se le podrá reconocer porque llevará consigo una carpeta con el símbolo "Elegidos". Por su parte, los personajes deberán mostrar, de forma perfectamente visible, el símbolo "Esperanza". El mensaje es seco y escueto, sin un solo agradecimiento por su parte.

Si se le envía algún otro mensaje, no responderá.

Bethlehem

Mientras los personajes se dirigen a su cita con Solo (ya sea en coche o tren) tendrán la oportunidad de echar un vistazo a la ciudad. A la entrada de la misma, un gran cartel reza, "Bienvenidos a Bethlehem, ciudad del acero y la paz". Lo del acero hace referencia a la Steel Corporation, que tiene su sede en la ciudad. En cuanto a la paz, Bethlehem es la viva imagen de la tranquilidad: pequeños chalés con sus parcelas ajardinadas, parques perfectamente cuidados, de una pulcritud fría, edificios públicos de estilo neocolonial, una gran iglesia baptista de madera... Por sus calles pueden verse familias de paseo, parejas haciéndose arrumacos (castamente, claro), ancianos de aspecto saludable y algún que otro guardia de tráfico. Nada extraño o inquietante. Nada que perturbe la tranquilidad y la calma contenida que parecen reinar por todas partes. Puesto que, presumiblemente, los personajes vienen de una ciudad grande, es importante poner el máximo énfasis en esta circunstancia, para que se sorprendan, se sientan un poco fuera de lugar y, muy probablemente, un poco inquietos.

El encuentro

Si los personajes llegan antes de la hora prevista a la estación, la encontrarán casi desierta. Los trenes pasan cada hora y la gente no suele utilizarlos. Hay una anciana en un andén y un joven en el otro. Si quieres poner un poco nerviosos a tus jugadores, puedes pedirles que hagan una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 6) cuando miren al muchacho. Si tienen éxito en la misma, advertirán que está nervioso, casi se diría que ansioso por marcharse. Lanza miradas inquietas a las vías y a las entradas de la estación.

La razón carece de importancia. Por el momento, basta con que les haga sentirse un poco inquietos.

En todo caso, a las 13:57 llega un tren, el muchacho se sube en él y desaparece de la historia. Un minuto más tarde, mientras el tren abandona la estación, aparece un hombre en la misma. Lleva consigo una carpeta de color amarillo chillón sobre la que ha dibujado el símbolo "Elegidos". Si los per-



sonajes han cumplido con las instrucciones recibidas en el mensaje, se dirige directamente hacia ellos y se presenta como Solo139. Si no, toma asiento en uno de los bancos del andén y espera 15 minutos. Pasado ese tiempo, se levanta, se dirige al aparcamiento de la estación, se monta en un taxi que ha aparcado allí y se marcha a su casa.

Aunque aparenta tranquilidad, una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 8) mostrará que se muestra inquieto. Si los personajes intentan seguirlo sin que se dé cuenta, tendrán que tener éxito en una tirada enfrentada de Astucia + Sigilo frente a su Percepción + Alerta (ambas dificultad 6). Si detecta que lo están siguiendo se dirigirá a una iglesia y tomará asiento en uno de los bancos. Si lo siguen hasta allí, los abordará directamente y les preguntará quienes son y qué quieren (cualquiera que obtenga dos éxitos en una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 6, advertirá que lleva una pistola escondida bajo el jersey). Si revelan ahora su identidad, aceptará su ayuda, pero no sin antes increparlos. En el futuro, será doblemente desconfiado hacia ellos (tirada de Percepción + Empatía, dificultad 7, para advertirlo).

Solo139 - Aarón Rodríguez

Hijo de un inmigrante portorriqueño y una americana judía, este hombre-cillo de 47 años parece cualquier cosa menos un cruzado de la Humanidad. Es bajito, gordo y calvo, viste ropa pasada de moda, habla con timidez, en voz baja, y en sus ademanes y su rostro puede leerse una mezcla de sencillez y apocamiento. No obstante, un examen más cuidadoso (Percepción + Empatía, dificultad 9. La tirada sólo podrá realizarse si alguno de los jugadores expresa su desconfianza hacia él) revelará que por debajo de su aparente insignificancia late algo más (1 éxito: hay algo extraño en él; 3 éxitos: este hombre está resentido por algo; 5 éxitos: está consumido por el resentimiento y la soberbia).

Al margen de las circunstancias, cuando se encuentra con los personajes parece enormemente aliviado y los invita a acompañarlo a su casa (pero no lo hará si no se le presentaron en la estación y los descubrió siguiéndolo. En este caso, sugerirá que se alojen en un hotel mientras se encuentren en la ciudad).

Mientras se dirigen a su casa en su taxi (si alguno de los personajes pre-

gunta, dirá que trabaja como taxista durante la noche) hablará sin parar de "los malditos invisibles" que lo odian porque él lucha "por la gente sencilla". No obstante, no revelará nada más hasta que hayan llegado. Después de pasar un rato con él, salta a la vista que está muy asustado. No deja de lanzar miradas inquietas en todas direcciones. Además, su rostro ojeroso y su hablar fatigado muestran que últimamente no ha descansado mucho.

Aarón Rodríguez es un hombre de costumbres peculiares. Meticuloso hasta el extremo, se lava las manos al menos una veintena de veces al día, lleva demasiada colonia, sólo toma tostadas con mermelada de fresa y zumo de mango y, mientras está en su casa o en el coche, escucha a todas horas, una vez tras otra, una cinta con música de bandas sonoras de John Williams.

Ha sido toda su vida una persona insignificante, lo que suele llamarse un "don nadie". Su exaltación, ocurrida hace apenas cinco meses, lo cambió por completo. Consciente de pronto de poseer un poder que lo sitúa por encima de los mortales, se cree merecedor de todo cuanto le ha faltado siempre. Se dedica a la caza con tanta pasión como cualquiera de sus camaradas pero, precisamente por ello, ha abandonado toda moralidad. No obstante, esto sólo saldrá a la luz en momento de excitación o si se ve fuertemente presionado.

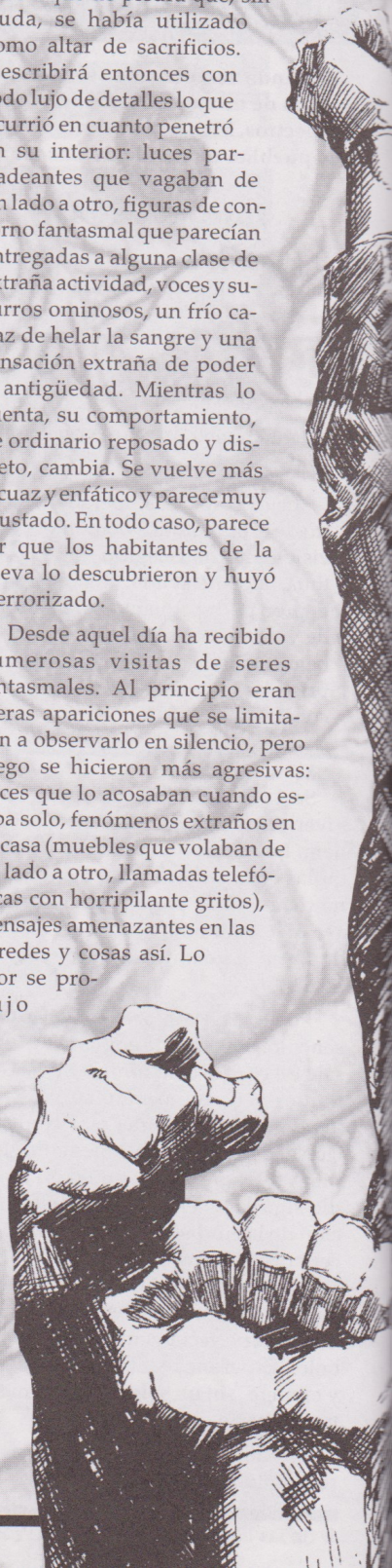
La historia de Aarón

Una vez en su casa y después de que se hayan instalado, Aarón relatará su historia a los personajes. Su pesadilla comenzó hace una semana. Aquel día leyó en un periódico local el anuncio de que el departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia anunciaba el descubrimiento en las cercanías de Bethlehem de un yacimiento indio que databa de la época de los primeros pioneros. El artículo hacía referencia a la existencia de cierto restos que sugerían que en el lugar se habían realizado sacrificios humanos, posiblemente con hombres blancos como víctimas, y acto seguido se hacía eco de los típicos rumores sobre fantasmas y maldiciones. Intrigado, decidió investigarlo.

El lugar, una cueva en el interior de una arboleda situada en las afueras de la ciudad, estaba custodiado por guardias de seguridad pagados por la universidad, que impedían el acceso a

todo el mundo. Sin embargo, él logró escabullirse de noche y entrar en la cueva. Después de recorrer un pasillo corto e irregular, llegó a una cámara natural de grandes dimensiones, cuyas paredes estaban decoradas con pinturas indias. En su centro había un bloque de piedra que, sin duda, se había utilizado como altar de sacrificios. Describirá entonces con todo lujo de detalles lo que ocurrió en cuanto penetró en su interior: luces parpadeantes que vagaban de un lado a otro, figuras de contorno fantasmal que parecían entregadas a alguna clase de extraña actividad, voces y susurros ominosos, un frío capaz de helar la sangre y una sensación extraña de poder y antigüedad. Mientras lo cuenta, su comportamiento, de ordinario reposado y discreto, cambia. Se vuelve más locuaz y enfático y parece muy asustado. En todo caso, parece ser que los habitantes de la cueva lo descubrieron y huyó aterrizado.

Desde aquel día ha recibido numerosas visitas de seres fantasmales. Al principio eran meras apariciones que se limitaban a observarlo en silencio, pero luego se hicieron más agresivas: voces que lo acosaban cuando estaba solo, fenómenos extraños en su casa (muebles que volaban de un lado a otro, llamadas telefónicas con horripilante gritos), mensajes amenazantes en las paredes y cosas así. Lo peor se produjo



hace tres noches: una joven se subió a su taxi y, después de un rato de conversación normal, trató de pronto de apuñalarlo. Mientras la reducía y desarmaba, activó la visión y descubrió que algo la poseía. Cuando la hubo inmovilizado, ese algo la abandonó y desapareció rápidamente. La muchacha no recordaba nada.

Si se le pregunta por el artículo referente al el yacimiento, responderá que no recuerda dónde lo leyó. Si se le pregunta sobre la chica que trató de apuñalarlo, dirá que no sabe quién era, que ella no recordaba lo que había hecho y que la dejó marchar sin más. Pero, cualquiera de estas preguntas le hará ponerse un poco nervioso (cosa que descubrirá cualquiera que realice con éxito una tirada de Percepción + Empatía, dificultad 8).

Lo que quiere de los personajes es muy sencillo: que encuentren y

destruyan a los fantasmas que se dedican a atormentarlo. Si se le plantea la posibilidad de negociar con ellos o tratar de averiguar lo que quieren, se enfurecerá y desechará tal posibilidad como absurda. Repetirá una vez tras otra que poseen "poderes mentales" y que son "criaturas arrogantes, que desprecian a los hombres y que deben ser destruidas sin más".

La verdad sobre el caso Rodríguez

Estos son los hechos: es cierto que la universidad de Filadelfia descubrió un yacimiento indio con restos que evidenciaban la realización de sacrificios humanos. Es cierto que las víctimas de los mismos parecían haber sido colonos europeos. Es cierto que el lugar estaba custodiado por guardias (cosa perfectamente normal en esos casos, como sabrá cualquiera que realice con éxito una tirada de Inteligencia + Academicismo, dificultad 5). Y es cierto que Aarón está siendo acosado por seres fantasmales desde hace una semana. Pero el resto de su historia es una gran mentira urdida. En primer lugar, ningún periódico publicó noticia alguna sobre el yacimiento. Aarón se enteró de la noticia gracias a una amiga suya, Sara Hoggermann, perteneciente al Departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia y miembro del equipo de arqueólogos al que había sido encomendado su estudio. En segundo lugar, jamás ha estado en interior del yacimiento. Sólo ha visto la cueva desde el exterior del recinto prohibido.

Su descripción del mismo se basa en los detalles que la propia Sara le contó pero (como se verá más adelante) existen algunas diferencias significativas con el lugar real.

En ter-

cer lugar, es cierto que hace dos noches lo atacó una muchacha poseída por un fantasma, pero no lo es que la inmovilizara y la dejara marchar. La muchacha llevaba un cuchillo y estaba totalmente enloquecida. No tuvo más opción que abatirla a tiros. Después, llevó su cuerpo al vertedero de la ciudad y lo enterró allí.

Pero la mayor y más terrible de las mentiras es la que se refiere a la naturaleza de los fantasmas y a lo que ocurrió hace una semana.

¿Qué ocurrió aquella noche?

Si Aarón Rodríguez ha tenido alguna vez una verdadera amiga, ésta fue Sara Hoggermann. Se conocieron cuando ella era una adolescente. Eran vecinos y, a pesar del hecho de ser por completo diferentes, entablaron una relación de amistad bastante estrecha. Cuando ella cumplió dieciocho años, se marchó a estudiar a la universidad de Filadelfia. Para entonces, él estaba perdidamente enamorado, pero no se atrevió a decir nada. Pasaron los años y la relación se mantuvo, gracias al intercambio de cartas y a alguna que otra visita ocasional. Sin embargo, durante los dos últimos se había enfriado bastante. Vino la exaltación y, durante algunos meses, Aarón tuvo poco tiempo para pensar en ella.

Pero hace dos semanas, recibió una llamada de Sara. Ella le explicó por encima los pormenores del descubrimiento llevado a cabo por la Universidad, le contó que le había sido encomendado su estudio y le dijo que pasaría unos cuantos meses en la ciudad. Se vieron al día siguiente y su reencuentro fue verdaderamente emotivo. Él decidió que había llegado el momento de revelar sus sentimientos, pero pasó cinco días tratando de reunir el valor suficiente para hacerlo. En su mente pugnaba el miedo que siempre le habían inspirado las mujeres con la arrogancia que su condición de exaltado le había otorgado. Por fin, una noche, hace ahora ocho días, le contó lo que sentía. Con todo tacto y cuidado, ella lo rechazó. Le contó que estaba prometida a su compañero de Departamento, Peter Harris. Confundido y despechado, él le explicó lo que era. Le habló de monstruos, de verdades ocultas, de un mundo ciego del que ella formaba parte y del que sólo él, uno de los elegidos, podía salvarla. Ella se



marchó creyéndolo loco pero no sin decirle antes que sería mejor que no se volvieran a ver.

Aarón pasó aquella noche en vela. Al llegar la mañana, avergonzado, doído y aterrorizado, había decidido lo que tenía que hacer. Sabía que ella visitaría el yacimiento aquel día. Esperó, escondido en los bosques, hasta la caída de la noche. Finalmente, ella salió del lugar. Pero no venía sola. Sus tres compañeros del equipo arqueológico la acompañaban. Los raptó a punta de pistola, los obligó a internarse en lo más profundo del bosque y, una vez allí, los maniató y los asesinó. Primero al doctor Desmond Nelson, jefe del equipo y a su ayudante, Craig Pozniack. Después a ella, con un disparo en pleno rostro. Por fin a Peter Harris. Cargó los cadáveres en el maletero de su coche, los llevó hasta el vertedero y los enterró.

Creyó que todo había acabado. Había olvidado que los monstruos existen. Cuatro fantasmas están atormentando a Aarón Rodríguez, sí, pero no son los de ningún indio ni ningún pionero europeo sacrificado en una ceremonia ritual, sino los de cuatro hombres del siglo XX, asesinados cruelmente a causa del resentimiento, la soberbia y los celos.

La casa de Aarón Rodríguez

Situada en el número 27 de la Avenida Lexington (en una de las zonas menos prósperas de Bethlehem) este pequeño chalé individual con dos pisos y buhardilla forma parte de una de las numerosas urbanizaciones que pueblan la ciudad. El jardín está perfectamente cuidado, al igual que toda la fachada, la verja y la puerta. El interior es una mezcla de severidad espartana y detallismo horterá. Los muebles son escasos y funcionales, los únicos electrodomésticos existentes son la nevera y un equipo de música en el salón, pero la decoración es profusa en menudencias *kitsch*: diversas colecciones de objetos (dedales, tazas de té, relojes diminutos, muñecas) comprados por correo, cuadros de flores de dudosa calidad, fotos de época de no se sabe quién, jarrones y figuritas de porcelana, etc. Las estanterías del salón están ocupadas por una colección de selecciones del *Reader's Digest*, libros de viajes y novelas de escasa calidad (románticas y de aventuras, principalmente).

Cuando llegan a la casa, los personajes descubren que Aarón les ha preparado unos camastros en los dos dormitorios del piso de arriba. Les proporcionará las mantas, toallas y artículos de aseo que necesiten. Si le piden algo de comer o beber, les ofrecerá las tostadas y el zumo que él suele tomar. Si quieren algo más, habrán de comprarlo por sí mismos. Aunque no es un gran anfitrión, hará lo posible para que se sientan cómodos en su casa e incluso tratará de entablar alguna conversación con ellos. Lo único que les pide es que no hagan ruido durante las mañanas ya que, dado que trabaja de noche, es el momento que aprovecha para dormir.

Si los personajes desean registrar la casa, tendrán que hacerlo durante la noche, pues es el único momento en que Aarón la abandona (desde que comenzó el acoso de los espectros, se ha vuelto asustadizo hasta extremos insólitos). En todo caso, después de cualquier intento de registro, tendrán que realizar una tirada de Destreza + Investigación, dificultad 7, para que él no lo advierta. Si fallan, Aarón les preguntará directamente si han revuelto sus cosas. Si lo niegan y recurren a una explicación razonable (como por ejemplo, que ha sido cosa de los fantasmas) tendrán que realizar una tirada de Manipulación + Subterfugio, dificultad 6, para convencerlo. De otro modo, los echará la casa (y cualquier encuentro posterior podría tener consecuencias más drásticas).

Sea como sea, la casa oculta algunas cosas interesantes. Para descubrirlas, realiza en secreto cuatro tiradas de Percepción + Investigación para cada personaje que lo intente. En función del resultado obtenido, esto es lo que se encontrará:

- Primera tirada (dificultad 6): en el cajón de la cómoda de su dormitorio hay un fajo de cartas enviadas por Sara Hoggermann. La primera de ellas data de siete años atrás y la última, de hace seis meses. Revelan que existía entre ambos una relación de amistad muy honda y duradera.

- Segunda tirada (dificultad 7): en la mesilla del salón, junto al teléfono, hay un cuadernillo para notas. La primera de las hojas no dice nada, pero si se difumina su superficie con un lápiz, podrá leerse lo que decía la nota anterior: "Sara, (una fecha, que corresponde a dos semanas antes de la llegada de los personajes), estación, 17:30 !!!!!".

- Tercera tirada (dificultad 8): uno de los libros de las estanterías del salón contiene una serie de fotografías; todas muestran a una misma mujer, en la Avenida Lexington, aunque es evidente que median varios años entre ellas. La mayoría parece tomada de forma clandestina (están desenfocadas y como envueltas en niebla; en realidad, fueron tomadas desde la ventana del dormitorio de Aarón), aunque hay algunas posadas. En éstas, la muchacha luce una sonrisa amable y deslumbrante. La más reciente la muestra entrando en la casa situada en el número 14 de la Avenida. Es Sara Hoggermann.

- Cuarta tirada (dificultad 9): dentro de una caja escondida bajo uno de los tabloncillos del suelo de la buhardilla, hay un pañuelo de seda verde manchado de sangre. Si cualquier personaje ha visto las fotos de Sara, una tirada de Inteligencia (dificultad 8) le permitirá recordar que es exactamente igual al que ella llevaba en la última (en realidad es el mismo. Era un regalo que el propio Aarón le hizo con ocasión de su graduación).

Aparte de 2500\$ escondidos en el congelador y un collar hecho de colmillos en un cajón del armario del dormitorio (es un souvenir sin valor que Aarón compró en el transcurso de un viaje a Puerto Rico, aunque los personajes podrían pensar que se trata de otra cosa), no hay nada más de interés.

Siguiendo a Aarón

Bien porque sospechen de Aarón o bien porque pretendan protegerlo, los personajes podrían decidir seguirlo cuando sale a trabajar por las noches. Sea cual sea el caso, su rutina es siempre la misma: se marcha de casa a las 23:30, llega a la estación de taxis a las 23:45 y comienza su turno a las 24:00. Dado que la empresa es pequeña (Aarón y otros dos taxistas) normalmente tiene trabajo toda la noche, pero si cuenta con un rato libre se marcha a una cafetería del centro, donde toma un café y lee el periódico mientras espera a la siguiente llamada. La jornada termina a las 8:00. No hay nada raro en todo ello. Sin embargo, después de salir de la estación, no se dirige inmediatamente a casa. Pasa antes por el vertedero y revisa el lugar en el que enterró los cuerpos de las cinco personas a las que ha matado. Llega a casa en torno a las 8:45.

Para seguirlo sin que él lo advierta, los personajes deberán realizar tiradas

de Destreza + Conducir o Destreza + Sigilo (según corresponda) enfrentadas a su tirada de Percepción + Alerta (ambas dificultad 6). Si es Aarón el que vence pero no obtiene más de un éxito de diferencia, sabrá que alguien lo ha seguido pero no se dará cuenta de que se trataba de los personajes. Es posible, incluso, que se lo comente a éstos más tarde.

Seguirlo por el desierto vertedero sin que lo advierta es prácticamente imposible (y así deberá hacérselo saber a los jugadores). No obstante, las huellas dejadas por él podrían rastrearse con una tirada de Percepción + Supervivencia (dificultad 6). Serán necesarios tres éxitos para localizar con exactitud el lugar en el que se detiene.

Cada noche en que se realice este seguimiento, permite a uno de los jugadores (o a cualquiera que sugiera la posibilidad) que realice una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Si tiene éxito, se dará cuenta de que no son los únicos que vigilan a Aarón. Cada noche, un joven de raza negra, alto y fornido, le sigue los pasos infatigablemente. Si se le examina con la visión o cualquier facultad de percepción, se verá que está "limpio".

Pesquisas - Los periódicos locales

Los personajes podrían tratar de encontrar el artículo del que les habló Aarón. Para ello sólo tendrán que realizar una búsqueda en la hemeroteca de cualquiera de las tres bibliotecas públicas con las que cuenta la ciudad. Para ello deben tirar Inteligencia + Documentación (dificultad 6). Si tienen éxito, el resultado será concluyente: no existe tal artículo. De hecho, si realizan una búsqueda más amplia (que podría llevarles todo un día), descubrirán que no se ha publicado nada sobre el yacimiento, ni en la prensa local ni en la nacional.

Si se pregunta a Aarón sobre ello, se pondrá muy nervioso y reconocerá que no recuerda dónde oyó hablar de la excavación.

Pesquisas - La Universidad de Filadelfia

Si los personajes quieren más información sobre el yacimiento, las condiciones de accesibilidad al mismo o el

equipo de investigadores que lo estudian, tendrán que dirigirse a la Universidad de Filadelfia, Departamento de Historia Moderna, Sección Antropología. Existen varios datos de interés que pueden encontrarse, así como varios medios de acceso a los mismos:

- El yacimiento: tal como dijo Aarón, la cueva contiene lo que parece ser el escenario de sacrificios rituales indios. La hipótesis sobre la procedencia europea de los sacrificados está por demostrarse, pero es cierto que en sus proximidades desaparecieron misteriosamente los integrantes de la expedición que en 1612 dirigió a la zona Lord Abercromby. El tema de las desapariciones de los primeros colonos europeos que arribaron a las costas de Norteamérica ha suscitado siempre gran interés en la comunidad ocultista y los rumores son numerosos (como sabrá cualquier personaje que realice con éxito una tirada de Inteligencia + Ocultismo, dificultad 6 o Inteligencia + Academicismo, dificultad 8). Esta información puede conseguirse a través de Internet (Inteligencia + Documentación, dificultad 6) o contactando personalmente con el Departamento de Historia Moderna de la Universidad de Filadelfia.

- Condiciones de accesibilidad al yacimiento: como de costumbre en los yacimientos con valor histórico, el acceso está restringido al personal académico e investigador con la adecuada acreditación y a quienes cuenten con un permiso expedido al efecto por la Universidad. Cualquier personaje lo sabrá con una tirada de Inteligencia + Academicismo (dificultad 5). También se le informará de ello a cualquiera que lo pregunte en la Universidad.

- Equipo de investigación: extrañamente, esta información no consta en la página web de proyectos de la Universidad (y sí en el caso de otros proyectos). Si los personajes tratan de descubrirla en la propia Universidad, se les responderá que no pueden facilitársela y no darán las razones para ello. La única manera de conseguirla es a través del Secretario del Departamento o cualquier profesor del mismo (en cualquier caso, tirada de Manipulación + Subterfugio u otra Habilidad apropiada, dificultad 8 modificada por los medios empleados) o en los propios archivos de la universidad (para lo que será necesario introducirse subrepticamente en el edificio. La situación dictará las tiradas necesarias). El equipo de investigadores estaba for-

mado por Desmond Nelson, profesor titular del Departamento y director del proyecto, su ayudante Craig Pozniack y sus becarios Peter Harris y Sara Hoggermann. Esta información también puede conseguirse a través de la Policía.

En todo caso, si los personajes indagan lo suficiente o se introducen de noche en el Departamento, podrían encontrarse con una sorpresa (véase "Fantasmas", más adelante).

Pesquisas - La Policía

Desde hace apenas cinco días, la Policía de Bethlehem está investigando la misteriosa desaparición del equipo de arqueólogos. Un personaje que cuente con contactos en la Policía o que dé con una solución ingeniosa para ello podrá descubrirlo. Por el momento, todo lo que la Policía sabe es que los cuatro investigadores fueron vistos por última vez hace cinco días, cuando abandonaban el yacimiento. La desaparición fue denunciada dos días más tarde. Se han encontrado huellas, casquillos y manchas de sangre en los bosques cercanos, lo que permite sugerir que fueron asesinados, posiblemente por un hombre solo, que se llevó los cadáveres. Por el momento, nada de lo referente al caso ha sido hecho público. De hecho, la discreción que la Universidad mantiene al respecto se debe a una petición de la propia Policía.

En cuanto a los posibles móviles o al autor, la Policía maneja varias hipótesis, pero ninguna de ellas sólida.

Pesquisas - El número 13 de la Avenida Lexington

Esta casa pertenece a Sara Hoggermann (dato que podrá averiguarse fácilmente con una simple visita a la Oficina del Registro de la Propiedad y un poco de amabilidad). Si los personajes la visitan durante el día (no es difícil entrar. La puerta ni siquiera está cerrada con llave) encontrarán pocas cosas de interés. La casa aparenta haber estado desocupada durante mucho tiempo: la nevera está vacía, la mayoría de los muebles está cubierta por sábanas y hay una generosa capa de polvo por todas partes. No obstante, uno de los dormitorios, que parece pertenecer por su decoración a una adolescente, contiene una maleta me-

Pesquisas - El vertedero

Situado al NE de la ciudad, en una vaguada apartada a la que sólo puede accederse por carreteras secundarias que parten de la zona industrial, éste lugar es un inmenso campo de montículos formados por derrubios y basuras en el que acaban todos los desechos de la ciudad. Los personajes sólo llegarán a él si han seguido a Aarón o han tenido un

encuentro con alguno de los fantasmas y han conseguido rastrearlo. Como ya se ha dicho, para alcanzar el lugar en el que Aarón ha escondido los cuerpos, habrán de aparcarse sus vehículos y adentrarse en él a pie. Si logran seguir las huellas de Aarón o

siguen a un fantasma, acabarán llegando a una de las zonas más inaccesibles, situada bajo un enorme terraplén desde el que los camiones arrojan los desechos.

Si los personajes llegan durante el día y conocen el lugar exacto, permíteles realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7). Si tienen éxito, detectarán un lugar en el que la tierra ha sido removida recientemente. Si excavan, encontrarán cinco cadáveres a medio descomponer. Todos han muerto a consecuencia de heridas de bala. Uno de ellos (el de Sharon Evans, la chica poseída a la que Aarón asesinó) está en mejor estado que el resto. Otro, también de mujer (Sara), recibió un disparo en plena cara. El de uno de los hombres (Péter) recibió un disparo en cada extremidad, otro en la entrepierna y luego otro, el definitivo, en el pecho.

Sin embargo, si los personajes llegan de noche, podrían encontrarse con una sorpresa muy desagradable (véase "Fantasmas", más adelante).

Pesquisas - Andrew Vance

Andrew Vance era el novio de la chica a la que Aarón asesinó (Sharon Evans) y es el que le sigue los pasos. Hace tres noches, mientras se dirigía a casa de ella, se la encontró de frente en el portal. La muchacha parecía ausente y caminaba de una manera extraña. No lo saludó, como si no lo conociera. Cuando él le preguntó a donde se dirigía, ella replicó, con una voz que no era la suya, "A casa de Aarón Rodríguez". Confundido, él trató de conseguir alguna explicación más, pero ella lo ignoró y siguió su camino.

Dos días más tarde, sin tener todavía noticia alguna de ella, Andrew decidió investigar lo ocurrido. Buscó la dirección de Aarón y desde entonces lo ha estado vigilando.

A causa de ciertas experiencias pasadas (tiene antecedentes penales por posesión de estupefacientes), Andrew desconfía de la Policía. Si los personajes lo abordan y le preguntan la razón de la vigilancia a la que somete a Aarón, pretenderá no saber de lo que le hablan. No obstante, si lo convencen de que sus intereses coinciden o lo presionan lo suficiente, contará lo que sabe.

Andrew está completamente decidido a descubrir lo que ha ocurrido con su novia y nadie podrá persuadirlo para que abandone. Además, lo consumen la impaciencia y la incertidumbre. Podría actuar en cualquier momento. Cuando lo haga, ha decidido montar en el taxi de Aarón, raptarlo a punta de pistola, llevarlo a una cabaña de las afueras y sacarle la verdad como sea necesario.

Pesquisas - El yacimiento

El yacimiento se encuentra situado a 27 kilómetros al NE de la ciudad, en medio de una zona de colinas boscosas. Como ya se dijo antes, se trata de una cueva natural excavada en una pared rocosa. Normalmente, está custodiado durante el día por un par de guardias de seguridad y por otro durante la noche. Tienen órdenes de la Policía de guardar silencio absoluto sobre lo ocurrido y, en general, las cumplirán. No

dio llena, ropa usada en una bolsa de lavandería, una cama deshecha, un libro de poemas en la cabecera de la misma (de Walt Whitman; con una dedicatoria: "Con Cariño, Pete") y un cenicero lleno de colillas). Además, en el despacho contiguo pueden encontrarse libros de Historia y Antropología, un cuaderno de notas manuscritas referentes al yacimiento (aspectos técnicos como dimensiones y descripciones de los restos encontrados; nada de interés) y otro cenicero lleno. En la cocina reina un olor desagradable, a causa de los restos de comida que llevan sin recoger desde hace una semana. En general, el aspecto que transmite la casa es el de haber sido abandonada abruptamente.

Ahora bien, si los personajes la visitan de noche, podrían encontrarse con una sorpresa (véase "Fantasmas", más adelante).

obstante, el guardia del turno de noche, un hombre de 46 años llamado Bill, ha presenciado cosas extrañas desde la noche siguiente a la desaparición de los investigadores y tiene mucho miedo. Le contará a cualquiera que muestre interés por su historia, que todas las noches escucha ruidos y vislumbra luces provenientes del interior de la cueva. Todavía no se ha atrevido a entrar.

Entrar de día en el yacimiento es muy difícil. Los dos guardias suelen encontrarse en la caseta que se ha construido a la puerta de la cueva, charlando o leyendo. Desde que se produjo la desaparición de los investigadores, no obstante, han extremado las precauciones a instancias de la Policía y se muestran más vigilantes. Para conseguir pasar sin que ellos lo adviertan se habrá de recurrir a alguna treta ingeniosa.

De noche la cosa es más sencilla. Como ya se ha dicho, Bill, el guardia, está muy asustado y pasa toda la noche en la caseta. Hará falta un verdadero escándalo para que se atreva a abandonarla. No obstante, si llegara a hacerlo puede ser realmente peligroso. Si cree ver algo, lo más probable es que su miedo le traicione y dispare.

En todo caso, si los investigadores logran penetrar en la cueva, descubrirán que la descripción dada por Aarón es bastante certera, pero hay un par de diferencias significativas: las paredes no son naturales sino que están cubiertas de mampostería y los símbolos indios no están pintados sino grabados. Por lo demás, todo es correcto, incluyendo el gran bloque central, cubierto de manchas oscuras que, presumiblemente se utilizaba como altar de sacrificios. La atmósfera del lugar está muy cargada y reina un frío insólito. En una esquina hay restos cerámicos, utensilios y huesos, aparentemente ordenados y clasificados.

Si los personajes han llegado de noche, es posible que los espere una sorpresa (véase "Fantasmas", a continuación).

Fantasmas

Hay cuatro fantasmas en esta historia. La naturaleza abyecta y absurda de sus muertes es lo que los ha ligado al mundo de los vivos. No obstante, sus motivaciones últimas varían, por lo que reaccionarán de forma diferente a las circunstancias y podrían ser "libe-

rados" (si es que los personajes pretenden hacerlo) de maneras distintas.

• **Desmond Nelson:** el fantasma de este viejo profesor está consumido, como lo estaba él en vida, por la curiosidad. El descubrimiento del yacimiento le ofreció la posibilidad de culminar con éxito una investigación de años respecto al problema de las desapariciones de los pioneros. Como todos los demás, se doblega ante la más poderosa voluntad del fantasma de Peter y participa en los tormentos que infligen a Aarón. Sin embargo, lo que anhela de verdad es otra cosa. Después de varios días de deambular por el mundo ceniciento y triste de los muertos, se ha dado cuenta de que algo en su intelecto ha cambiado y no puede seguir adelante con sus trabajos. Si los personajes consiguen de alguna manera convencerlo de que su proyecto y todas sus voluminosas notas le serán encomendadas a un investigador de su confianza (él podría proporcionar un par de nombres) abandonará aliviado este mundo.

Al comienzo de cada noche, se reúne con lo demás en el vertedero y después marcha a casa de Aarón. No obstante, al cabo de varias horas regresa a la cueva. Si los personajes llegan a ella durante la segunda mitad de la noche, lo encontrarán allí, inclinado sobre las paredes, examinando cuidadosamente cualquiera de los símbolos o utensilios mientras apunta algo en una libreta tan etérea como él. Si se trata de llamar su atención, no responderá. Sólo después de una cierta insistencia contestará a sus interlocutores. Es amable y correcto, pero deriva cualquier conversación en la que se vea enfrascado al tema de sus investigaciones. Cualquiera que demuestre conocimientos importantes de Historia, Antropología o Arqueología (tirada de Manipulación + Academicismo) se ganará su aprecio.

Si se le amenaza o ataca de alguna manera, se desvanecerá y escapará por las grietas de la cueva.

Su apariencia es la misma que tenía en vida: un hombre de avanzada edad, con cabello cano y un poco crecido, aire distraído de sabio y una sonrisa afable y al mismo tiempo ausente.

• **Craig Pozniack:** en vida, Craig Pozniack era el clásico funcionario burocrata. Aunque académicamente preparado y muy erudito, por vocación estaba más interesado en la gestión y administración que en la investigación

y la docencia. Ahora que ha muerto, lo consume la absurda preocupación del descontrol que el abrupto fin del proyecto puede provocar en el Departamento de Historia Moderna de la universidad.

Pasa la mitad de la noche con sus compañeros espectrales y la otra mitad en el interior del Departamento, revisando formularios, facturas, tesis y memorandos. Como tantos fantasmas, vive en un estado de perplejidad en el que resulta difícil diferenciar la vida pasada de la muerte actual. Pero sabe, y eso lo desespera, que las cosas se le están escapando de las manos. Todo cuanto él hace cada noche es deshecho al día siguiente por el personal del Departamento (entre quienes, por cierto, comienzan a circular rumores sobre "el fantasma del archivo") y nadie responde a las sugerencias que periódicamente deposita en el buzón de la Secretaría.

Lo único que lo aliviaría de su carga y le permitiría descansar sería la certeza de que los problemas burocráticos relacionados con la investigación se han solventado. Para ello ha preparado un extenso informe que podría leer a los personajes (no entregárselo, claro) si éstos le convenceran de que pretenden ayudarlo. Si logran hacérselo llegar a la Secretaría del Departamento y ésta se decide a poner en práctica las recomendaciones contenidas en él, Craig abandonará este mundo.

El fantasma de Craig Pozniack también se parece mucho al hombre que fue en vida: alto, enjuto y de rostro severo, pulcramente vestido, transmite un aire a la vez inaccesible y huraño. Pero si se habla con él el tiempo suficiente, resulta ser un hombre amable, de conversación agradable y perfectamente educado.

• **Sara Hoggermann:** Sara Hoggermann no amaba a Aarón Rodríguez. Pero tampoco amaba a Peter Harris. Entre avergonzada y entristecida, recurrió a esta mentira cuando aquél le reveló sus verdaderos sentimientos. Por ello, mientras su antiguo amigo la arrastraba junto con el resto de sus colegas al bosque, mientras, haciendo oídos sordos a sus súplicas, disparaba al viejo profesor Nelson y al bueno de Pozniack delante de ella y mientras la apuntaba a la cara con su pistola, no dejaba de preguntarse, muy en el fondo, si todo aquello no sería en realidad culpa suya. Esta duda sobrevivió a su muerte y la ha amarrado al mundo de los vivos.

De una forma morbosa y siniestra, Sara cree que es la culpable de lo ocurrido. De los cuatro, es la que menos desea seguir con el tormento de Aarón. Pero, al igual que los demás, se somete a los designios de Peter. El resultado es que cada día que pasa su cordura se resquebraja un poco más.

Pasa buena parte de la noche en su antigua casa, deambulando de un lado a otro sin razón aparente. Si cualquiera se dirige a ella en tono normal, lo ignorará como si no estuviese allí. Sólo se comunicará si se la fuerza a ello de alguna manera. Y, aún entonces, su hablar será un galimatías confuso y atropellado muy difícil de comprender, en el que se mezclan a partes iguales el dolor, la culpa, el resentimiento y la autocompasión.

La única manera de conseguir que abandone el mundo (aparte de destruirla, claro) será convencerla de que no es culpable en ninguna medida de las acciones de Aarón. Cosa que, dado su actual estado mental, resultará bastante difícil de conseguir.

Su aspecto resulta escalofriante, dado que ha adoptado la misma apariencia de su cuerpo muerto: una muchacha vestida con vaqueros y jersey cuyo rostro es una enorme mancha destrozada de la que gotea lentamente la sangre.

• **Peter Harris:** la pasión que da vida al fantasma de Peter Harris es la más sencilla y la más poderosa de todas: la venganza. Cuando fue asesinado, comenzaba a vivir como siempre había deseado. Aparte del rechazo de Sara (que, además, él creía pasajero), no había aspecto alguno de su existencia que no lo satisficiera. Por ello, el que se viera truncada de manera tan inesperada y tan absurda lo ha inflamado con una pasión ardiente. Sólo tiene un objetivo: destruir al hombre que se lo arrebató todo. Para ello está dispuesto a sacrificar lo que sea necesario, incluyendo a sus camaradas, a los que manipula con su poderosa voluntad.

Lo único que podría conseguir que abandonara el mundo sería la ruina y muerte (cuanto más horrible, mejor) de Aarón. No descansará ni reparará en medios para conseguir su objetivo. Y entonces, ¿quién sabe? Lo cierto es que esta vida-después-de-la-muerte comienza a gustarle...

Salvo cuando está siguiendo a Aarón, se encuentra siempre en el vertedero. Normalmente, se aparece

como un hombre joven cuyos miembros están lisiados y retorcidos de forma espantosa. Camina tambaleándose, como una marioneta grotesca. Sin embargo, si se ve amenazado, adopta la apariencia terrorífica de un demonio. De los cuatro fantasmas, es sin duda el más violento y el más poderoso.

Sólo se comunicará con los personajes si cree que puede utilizarlos para conseguir su objetivo de destruir a Aarón.

Trucos fantasmales

En efecto, desde la misma noche de su llegada, los personajes podrán comprobar el acoso a que los fantasmas someten a Aarón. Practican sobre él una especie de guerra psicológica, mezcla de burla y tortura, que está minando sus fuerzas y crispando sus nervios. Por el momento no realizan ataques letales contra él y se limitan a atormentarlo, pero esto podría cambiar cualquier noche.

Como Narrador, deberás graduar estos episodios y los encuentros que pueden desencadenar, en función de la actitud de los personajes y lo que éstos vayan averiguando. De hecho, los fantasmas podrían incluso utilizar sus capacidades para hacer recaer las sospechas de éstos sobre Aarón (esto es, para acercarlos a la verdad). Lo que el escenario pretende es plantear un conflicto moral: Aarón es un asesino y sus actos resultan injustificables. Pero también es un cazador, como los personajes, y los fantasmas son responsables, al menos en parte, de una muerte (la de Sharon). ¿Van a tomar partido? Y si es así, ¿Por quién y por qué? En último caso, utiliza las acciones y las apariciones de los fantasmas para plantear este conflicto de modo que recaiga sobre los personajes la responsabilidad de la decisión (incluso si ésta consiste en marcharse y no tomar partido) y, por tanto, la resolución del escenario. Si deseas un clímax más clásico, puedes decidir que Aarón, desesperado, decida dirigirse en plena noche al vertedero, mientras los personajes lo siguen, o que los fantasmas lo atraigan al lugar con sus trucos o que Andrew lo arrastre a punta de pistola. Sea cual sea el caso, una vez allí se produciría el "gran enfrentamiento final" en el que, presumiblemente, los personajes tendrán en sus manos el desenlace de los acontecimientos.

Algunos ejemplos de las acciones de los fantasmas (aparte de las clásicas llamadas de teléfono misteriosas, los ruidos y movimientos de objetos de la casa) podrían ser:

- Uno de los fantasmas aparece frente a Aarón y lo señala en silencio durante unos segundos. Acto seguido, desaparece.

- En cualquiera de las paredes de la casa aparecen, pintadas en rojo, las palabras "¿Por qué?". Unos instantes después, de las letras empieza a rezumar sangre.

- Una mañana, aparece en la mesa de la cocina el pañuelo de seda verde de Sara. Casualmente, cuando uno de los personajes lo encuentra, Aarón hace su entrada por la puerta.

- Mientras Aarón sale de su casa para trabajar, se enciende una luz en la casa de Sara. Parece haber alguien en el salón: dos siluetas, una masculina y otra femenina, resultan visibles detrás de las cortinas. Parecen estar besándose y acariciándose. Cuando Aarón hace ademán de acercarse, la luz se apaga y las sombras desaparecen.

- Uno de los fantasmas adopta la forma de Sharon y se muestra ante Aarón. Enfrentado a lo que cree un nuevo fantasma, éste se vuelve loco. Si Andrew se encuentra en las proximidades (cosa muy probable) es buen momento para que aparezca.

Etc, etc...

Notas

1) Por conveniencia, el escenario se ha situado en la Bethlehem, una pequeña ciudad de Pennsylvania, al NO de Filadelfia. No obstante, puede trasladarse con facilidad a cualquier ciudad de EEUU (cambiando los nombres de los escenarios) o del mundo (cambiando los nombres de personajes y escenarios). Lo importante es que se encuentre próxima al lugar en el que se desarrolle tu crónica, porque esa es la única razón que hará que tus personajes se involucren en la historia).

2) Aunque en este escenario no se te proporcionan puntuaciones para los protagonistas, si las necesitas puedes considerar que todos los fantasmas son equivalentes a lo más jóvenes que se te presentan en el Manual de **Cazador**, mientras que el de Peter corresponde, por su mayor poder, a uno de edad mediana.

por Manuel Mata

ALGO ACECHA EN LA NOCHE

El Rastro de la Sangre

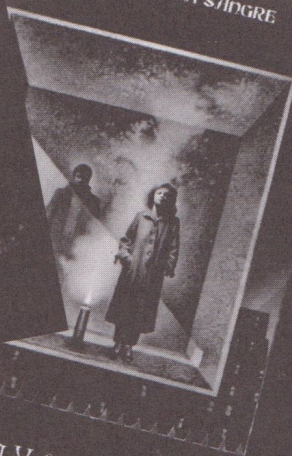
LA SAGA DE LA SANGRE LIBRO 2



TANYA HUFF

El Precio de la Sangre

LA SAGA DE LA SANGRE



TANYA HUFF

Una novela de Tanya Huff que te adentra en un mundo lleno de misteriosos y salvajes asesinatos que desembocan en un antiguo secreto.



El Oso

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνωμοατλκμζμν

M Ó D U L O

*El oso es una aventura de iniciación para soltar a tus personajes por las inhóspitas tierras de la Europa Medieval, y descubrir así el nuevo mundo que se abre ante tus ojos en **Hombre Lobo: Edad Oscura**.*

La aventura que estás a punto de empezar a leer está pensada para un grupo de entre tres y cinco personas formado exclusivamente por miembros escandinavos de la Camada de Fenris. Sí, lo has adivinado, esta aventura va de vikingos (más o menos), y aunque las actividades de piratería de este temible grupo tuvieron lugar principalmente entre los siglos VIII y IX, el carácter marineroy comerciante (mucho más duradero) de los pueblos escandinavos puede servirte como excusa perfecta para situar esta historia en un periodo algo posterior de la Edad Media.

El hecho de que la manada tenga que componerse exclusivamente a-

mente de Camadas es “negociable”. Si alguno de tus jugadores no quiere hacerse un hombre lobo de esta tribu, no te preocupes: habla con él y convéncele para que comience la aventura llevando un PNJ; esta es la historia de un Rito de Iniciación; es una especie de introducción para una campaña más larga, y tras ella habrá numerosas posibilidades para permitir que miembros de otras tribus puedan unirse al grupo (eso sí, no podrás asegurarle que la unión se produzca de un modo especialmente alegre ni en condiciones de igualdad con respecto a los Camadas, o viceversa).

Como el objetivo básico de la aventura es la cohesión de un grupo de principiantes de cara a una crónica, tendrá más importancia la interacción de los personajes jugadores entre sí que la de éstos con PNJ.

Te facilitaría mucho las cosas que todos los protagonistas procedieran de la misma aldea (y además podrían surgir relaciones muy interesantes desde el principio: hermanos, primos, parentela, enemigos familiares, amantes...).

Escena 1. Las piedras hablan

Esta primera escena servirá como introducción a la aventura. Si tus personajes ya han experimentado el Primer Cambio, tal vez quier a s

hacerles un pequeño preludio al respecto, en el que un mentor les explique qué son, lo básico sobre la sociedad Garou y su posición en la misma (ninguna hasta que no superen un Rito de Iniciación). Si alguno de ellos no lo ha experimentado, no te preocupes, ya tendrá ocasión de hacerlo a lo largo de la presente historia.

La acción comienza durante uno de los inviernos más crudos jamás recordados por los ancianos de la pequeña aldea que se asoma al Mar del Norte entre los fiordos noruegos. Todos los personajes serán introducidos en la aventura del mismo modo: durante una tormenta de nieve, alguien llamará a la puerta de sus respectivos hogares. Al abrir, cada uno se encontrará con un fornido hombretón rubio arrebujaado en una capa de pieles sin curtir y con el bigote y la barba teñidos de blanco por efecto de la escarcha. Su pálida piel tendrá un ligero tono azulado por causa del frío. Sólo se dirigirá a los personajes en persona; si es atendido por cualquier otra persona expresará su deseo de hablar con el protagonista. Éste gigante rubio tan sólo pronunciará las siguientes palabras: “El godi quiere verte. Ahora”, y a continuación se dará media vuelta para adentrarse de nuevo en la ventisca. Los personajes no tienen por qué conocer al hombretón, pero él sí parecerá conocerles a ellos. Rechazará cualquier gesto de hospitalidad (compartir el hogar, una cerveza, un bocado, etc.) gruñendo entre dientes un “aún tengo cosas que hacer” y desaparecerá en la fría y nada silenciosa oscuridad. La figura del godi es muy respetada, así que todos los personajes deberían salir inmediatamente a su encuentro (el hecho de no haberle visto nunca a pesar de su prestigio debería alimentar su curiosidad).

Si hay algún lupus, su introducción será ligeramente distinta. Como ya hemos dicho antes, éste es uno de los inviernos más crudos de los últimos años, así que la caza no será muy abundante. Habla con tu jugador y recrea en su sensación de hambre: la angustia de un estómago vacío desde hace semanas, la aspereza de una lengua que cuelga entre los caninos. Descríbele cómo sus costillas se distinguen muy claramente bajo su pelaje hirsuto, y luego descríbele el más dulce y cálido de los olores. El aroma de la carne y la sangre activarán inmediatamente unas glándulas salivares largo



tiempo resacas, y podrá anticipar en su boca el dulce sabor del alimento. Todos sus sentidos se inundarán con el perfume a sangre, y su instinto le empujara a seguir tan dulce rastro. El olor provocará de una enorme pieza de carne muerta colocada sobre dos palos cruzados, pero el hambre será tan intensa que, a menos que el jugador saque con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 9, no podrá hacer otra cosa que lanzarse a por la pieza. En el mismo instante en que el lupo hinque sus dientes en la carne, saltará una trampa preparada por el mismo hombretón que ha visitado a los personajes homínidos, de manera que el pobre animal quedará colgando de la rama de un enorme árbol, atrapado en una red (que tendrá entretejidas hebras de plata, por si acaso) y balanceándose al capricho del viento. Lo mal que le ha sentado el hecho de tener que sacrificar a uno de sus bueyes para cazar al lobo quedará patente en el poderoso golpe con el que el hombretón dejará inconsciente al protagonista (que despertará más tarde encerrado en una jaula de hierro y plata situada en una caverna iluminada por antorchas, aunque con suficiente comida como para aliviar ligeramente su más que probable mal humor tras la experiencia sufrida)

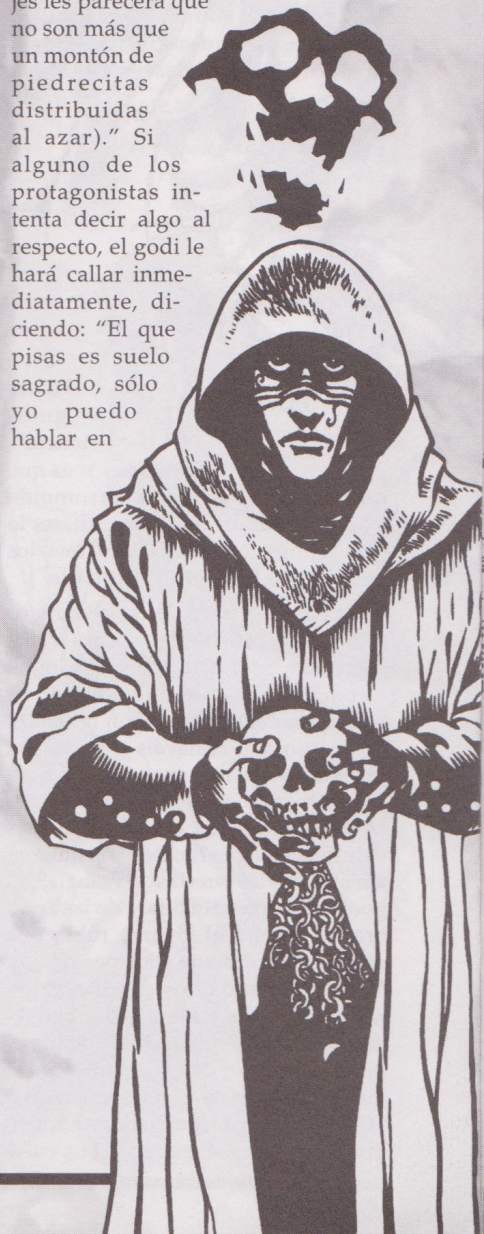
El godi al que hizo referencia el gigante rubio es el sacerdote de la aldea (y un Theurge de Rango 3), y vive a las afueras de la población, en una caverna en cuya entrada están esculpidos en roca bajorrelieves que muestran varias escenas de la mitología escandinava. Uno de ellos, el más espectacular, muestra la cabeza de un lobo mordiendo la mano de un hombre. La cueva, húmeda y cálida en comparación con las temperaturas en el exterior, resultaría muy oscura de no ser por las antorchas dispuestas a lo largo de sus paredes. Al principio resultará un tanto estrecha y angosta, pero irá ensanchándose progresivamente hasta convertirse en una espaciosa sala circular de roca. Las paredes estarán totalmente llenas de extraños símbolos y grabados, por lo demás, la estancia parecerá vacía (a excepción de un extraño bulto de pieles del que salen unos terribles gruñidos, en caso de que esté aquí nuestro amigo, el personaje lupo). Inmediatamente después de que el último de los protagonistas entre en la sala, el godi, un anciano encorvado y con el cabello y la

barba tan blancos como la nieve del exterior, aparecerá por el mismo pasadizo por el que acaban de llegar ellos (aunque ninguno habrá reparado en su presencia).

Se moverá con lentitud y dificultad y mantendrá silencio en todo momento, ignorando cualquier pregunta que se le haga. Se aproximará a los personajes que ya hayan experimentado su Primer Cambio y les dirá: "Vuestro momento a llegado. Así me lo han dicho las piedras. Acompañadme". Todo el mundo podrá sentir el poder y la autoridad del viejo, y no será necesario que nadie tire nada para entender que ese momento al que se refiere es su Rito de Iniciación.

Si hay algún personaje que aún no haya cambiado por primera vez (o si está el lupo), la intervención del godi será algo distinta; en lugar de "Acompañadme", se volverá hacia dicho personaje y le dirá, "Pero antes tú tienes algo que hacer. Desnúdate y acompáñame" Si el protagonista no lo hace voluntariamente, el anciano le pedirá a los demás que le desnuden, o bien cambiará a forma Crinos y lo hará el mismo, despejando cualquier duda que pudieran albergar los allí presentes acerca de la personalidad del godi (si el protagonista de esta escena es el lupo, evidentemente, no hará falta desnudarlo, pero sí podrías hacer que tus jugadores homínidos pasaran un mal rato llevando a hombros la jaula con la enrabietada bestia). Sea como sea, el novato terminará siendo conducido a una estancia en cuyo centro se abre una especie de alberca llena de perros que, por su apariencia y actitud parecen no haber comido en bastante tiempo. Obviamente, el personaje será arrojado en su interior: el ataque de los perros será suficiente para provocar el Primer Cambio. Cuando todos los canes estén hechos pedazos, tal vez el recién cambiado Garou no se encuentre de muy buen humor... Como Narrador, eres libre de bajarle los humos como quieras (sugerencia: resulta muy humillante ser subyugado por un viejecito), pero inmediatamente después, haz que el godi le explique escuetamente lo mismo que les explicaste a los jugadores ya cambiados en sus preludios (respecto al lupo, no olvides hacer que el godi le proporcione un modesto Fetiche [a tu elección] que le permita expresarse más o menos bien en la lengua de los humanos).

Después de esto, el anciano Garou conducirá al grupo a otra sala en cuyo centro se yergue una pequeña estalagmita truncada sobre la que descansan unos cuantos cantos rodados, cada uno de ellos con una runa distinta grabada en su superficie. El godi se presentará por primera vez: "Soy Snorri Gunnarson, otrora llamado Snorri el Temerario, ahora llamado Snorri el Sabio o Snorri el Viejo. Soy un orgulloso miembro de la Camada de Fenris; aún está por ver si se puede decir lo mismo de vosotros. Os conozco desde que nacisteis, y ya entonces sabía lo que erais. Ahora las piedras me han hablado y me han dicho que ha llegado vuestro momento (al decir esto señalará a las runas, como si resultara evidente que lo que acaba de decir está, efectivamente, escrito en ellas; a los personajes les parecerá que no son más que un montón de piedrecitas distribuidas al azar)." Si alguno de los protagonistas intenta decir algo al respecto, el godi le hará callar inmediatamente, diciendo: "El que pisa es suelo sagrado, sólo yo puedo hablar en





nos estarán, efectivamente, llenos de sangre mezclada con vino. El líquido, espeso y sabroso, bajará por las gargantas de los personajes produciéndoles una sensación de calor y bienestar... fundido en negro.

Escena 2.

El oso

Los personajes despertarán del sueño narcótico en medio del bosque, solos, desnudos y... ¡unidos por una cadena de plata sujeta a su cuello! Esta es una parte del Rito que al godi "se le olvidó" mencionar. La cadena estará fijada a sus cuellos por unas argollas, también de plata, decoradas con hermosos grabados (la cadena les restará a

todos un punto de Gnosis permanente mientras la lleven puesta y aumentará en uno todas las dificultades de tiradas relacionadas con maniobras físicas). Es una obra de los Nibelungos (boggans nórdicos), y se caracteriza por ser elástica (dando un área de maniobra de unos 10 metros de diámetro) e irrompible (la única manera de quitársela es pidiéndoselo por favor a la propia cadena, algo que, aunque muy feérico, probablemente nunca se le ocurriría hacer a un hombre lobo). El objetivo de la cadena es representar físicamente el vínculo de unión que debe existir en una manada, enseñándole a sus miembros las relaciones de dependencia, confianza y trabajo en equipo que deben forjarse entre ellos (a parte de recordarles aquel viejo axioma que dice que la cadena es tan fuerte como su eslabón más débil). Deja que Snorri les explique todo esto a ellos cuando regresen (si regresan). Disfruta unos momentos de la confusión y el enfado de tus personajes y después recuérdales para qué están donde están.

El escenario en el que se desarrollará esta escena será un típico bosque boreal: coníferas orgullosas erguidas

hacia el cielo, coníferas combadas por el peso de la nieve, coníferas que se mecen con la ventisca, coníferas, coníferas... y nieve, mucha nieve. Si no quieren morir de frío, lo primero que deberían hacer los personajes es cambiar a una forma más calentita: Crinos, Hispo o Lupus, la cadena se adaptará mágicamente al cambio; después podrán empezar su tarea. Deja que se las apañen como puedan para encontrar el rastro del oso.

Lo único digno de mención en el bosque es la existencia de una pequeña cabaña de leñadores, ya al borde de los fiordos, en cuyo interior una mujer y un pequeño se afanarán en mantener encendido el hogar y en otras tareas domésticas. No habrá nada más de interés en la cabaña (aunque una tirada lo suficientemente alta de Percepción + Instintos Primarios podría revelar un cierto olor a... oso) Haz que tus jugadores encuentren la casa, pero intenta que no se acerquen a ella demasiado (argumentos: "no es vuestra misión", "sois cinco tíos en pelotas unidos por una cadena, ¿cómo creéis que van a reaccionar?",... si no funciona, atrae su atención hacia otro lado: "¡mirad! ¿no es aquello un oso?")

Después de haber visto la cabaña, haz que el rastro descubierto por los jugadores (o si no lo han descubierto todavía, haz que lo hagan ahora) les lleve hasta una hermosa cueva de hielo situada no muy lejos, en lo más alto de los fiordos. Las estalactitas y estalagmitas de agua congelada brillarán como diamantes. Del interior de la caverna saldrá un olor que resultará inconfundible a los PJ... el de un oso. Aquí es cuando se producirá la sorpresa: Sin quererlo, el grupo habrá descubierto el rastro de un Gurahl, de lo que sólo se darán cuenta demasiado tarde, una vez estén enzarzados con la inmensa bestia. Describe un combate de proporciones épicas en el interior de la gruta helada, asegurándote de hacer hincapié en las enormes estalactitas que se desprenden del techo y del gemido que la enorme masa de hielo emite cada vez que se produce un encontronazo.

Aprovecha para eliminar a los "Camadas a la fuerza" de tus jugadores menos convencidos durante la pelea. Una vez el Gurahl esté muerto, los supervivientes tendrán que arrancarle la cabeza con sus propias manos para llevarse el trofeo y demostrar su hazaña. Mientras estén haciendo esto,

é l.

Tú has de guardar silencio".

Esto no es más que un truco para no ser interrumpido (como Narrador, eres libre de hacer lo que estimes oportuno para que los personajes respeten el "santuario").

"Escuchad pues, lo que Fenris os pide como prueba de vuestra valía. Dentro de tres lunas seréis dejados en el bosque, solos y desnudos, y habréis de regresar a este lugar con la cabeza de un oso al que hayáis matado con vuestras propias manos. Quienes sobrevivan serán recibidos con gozo entre los Fenrir. Los que mueran más vale que lo hagan luchando si quieren ver abiertas las puertas de Valhala". El godi dará una palmada y de las sombras aparecerá el gigante rubio que visitó anteriormente a los personajes. Nadie se habrá dado cuenta hasta ahora de su presencia. Llevará una bandeja con tantos cuernos como miembros tenga el grupo y dos más, uno para él mismo y otro para el godi, quien dirá: "Celebremos este momento con la sangre de nuestros enemigos" Los cuer-

los Fenrir se sorprenderán al escuchar cómo una voz anfiada y quebrada por el dolor les grita: "¡Bastardos, habéis matado a mi padre! ¡Os mataré!" Los personajes se sorprenderán al descubrir al niño de la cabaña de leñadores. Se trata, en efecto, del hijo del Gurahl muerto. Éste, al oír la algarabía procedente del santuario de su padre y desobedeciendo a su temerosa madre, salió corriendo hacia allí para ver qué ocurría. Al encontrarse con la escena de los personajes decapitando a su padre muerto, el muchachito, rubio y de unos once años de edad, se lanzará hacia el grupo insultándoles y jurando su muerte mientras empieza a experimentar su primer cambio. Los protagonistas sólo tendrán dos opciones: matar al niño-oso o bien neutralizarle de algún modo sin acabar con su vida (inmovilizándolo, dejándole inconsciente, etc.).

Si el niño es asesinado, el ejecutor (y todos los testigos) podrían convertirse en presa fácil para los coqueteos del Wurm o el Harano: al fin y al cabo, sólo se trataba de un niño (unas cuantas pesadillas serían muy apropiadas en este caso). Si no lo matan, las decisiones que podrían tomar los jugadores son las siguientes: llevárselo consigo, devolvérselo a su madre o dejarlo allí. No importa qué decisión tomen, porque no tendrán oportunidad de ponerla en práctica. La montaña de hielo se habrá resentido tanto del combate librado en su interior y de la muerte del Gurahl (con el que tenía establecido un vínculo místico) que la gran masa helada empezará a crujir mientras se separa del continente. Deja que los Garou intenten escapar del derrumbamiento, pero no permitas que lo consigan. En última instancia, la cueva se derrumbará sobre los supervivientes y les dejará inconscientes... otro fundido en negro.

Epílogo

Los personajes recobrarán el sentido tiempo después de que sus naturalezas lupinas hayan regenerado los daños causados por el derrumbamiento de la caverna, sólo para encontrarse a la deriva en medio del océano sobre un inmenso iceberg y sin tierra a la vista, en compañía de un Gurahl muerto (que pueden utilizar como alimento) y, probablemente, con un gran problema en forma de niño (que, para empezar, se negará a subsistir

comiéndose a su padre). Haz que los personajes se sientan muy mal por lo sucedido; haz que se sientan responsables del niño (será muy divertido ver cómo intentan pescar desde una masa de hielo en movimiento para darle de comer).

Si quieres acabar aquí la aventura, no seas muy malo y permite que los personajes puedan volver a la costa con la cabeza del oso y sean reconocidos por Snorri como auténticos Fenrir (si el grupo lleva con ellos al muchacho, que, por cierto, se llama Olaf, podrías representar la confusión que producirá su presencia en la comunidad Garou de tus jugadores). En caso contrario, aprovecha las infinitas posibilidades que te ofrece el iceberg: podrías hacer que la manada terminara llegando a alguna costa lejana (muy útil para introducir nuevas tribus en tu grupo y para pasar un buen rato a costa de tus jugadores: imagínate el pitorreo de los Fianna señalando con el dedo a un grupo de Fenris desnudos y hambrientos flotando sobre un trozo de hielo que se derrite mientras navega mansamente hacia las verdes costas inglesas o gallegas), o podrías introducirles en un banco de niebla en el Canal de la Mancha y hacerles salir en un lugar algo más exótico, como, por ejemplo, Trollheim...

Nota sobre la cadena

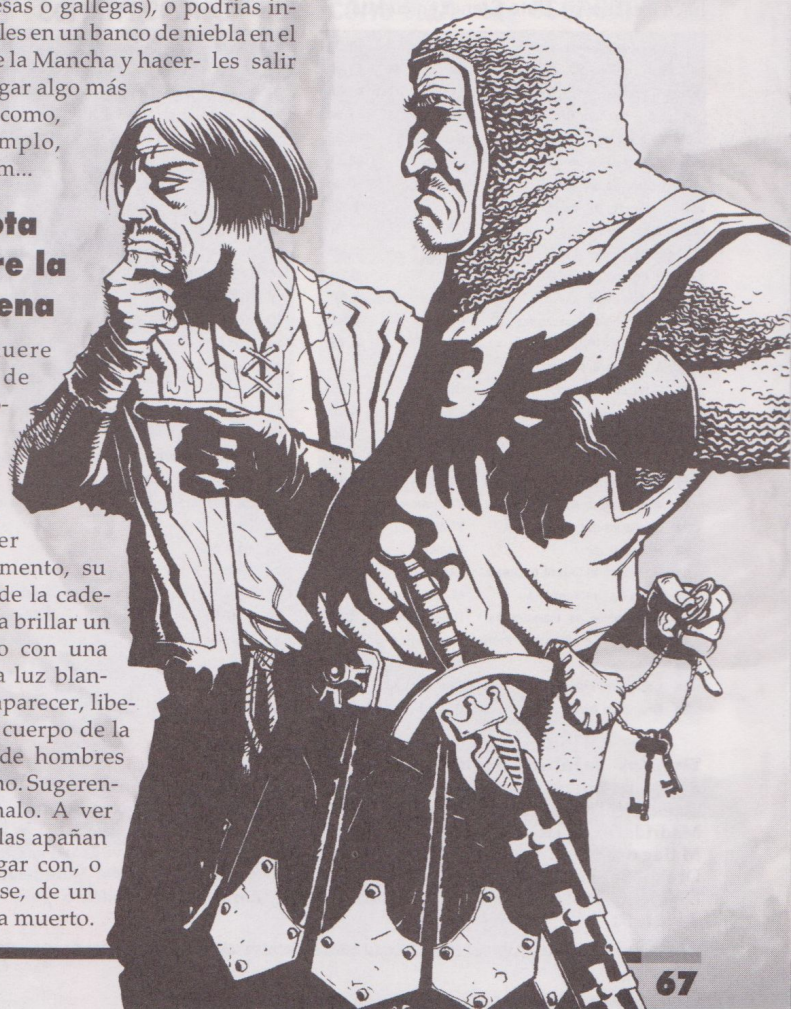
Si muere alguno de los personajes durante el combate, o en cualquier otro momento, su porción de la cadena podría brillar un momento con una luminosa luz blanca y desaparecer, liberando el cuerpo de la retahíla de hombres lobo... o no. Sugerencia: sé malo. A ver cómo se las apañan para cargar con, o deshacerse, de un camarada muerto.

Nota del autor al Narrador

Esta historia ya no es mía; ahora es tuya, y por eso aún tendrás que trabajar un poquito en ella. Yo no conozco a tu grupo (a veces ni siquiera conozco al mío), y creo que deba tomar decisiones que sería mejor que tomaras tú. Si tu grupo se compone de tres Theurge con todo a Mentales, probablemente tengan bastantes problemas en acabar con un Gurahl de Rango 1, pero si se compone de cinco Ahroun con Rabia 10, la cosa cambiaría bastante. Haz los PNJ a tu medida (si te caen bien Snorri o el gigante rubio, desarróllalos; si no, lo que se dice sobre ellos es todo lo que necesitas saber), encontrarás mucha información útil para tal menester en **Hombre Lobo: El Apocalipsis, La Guía del Jugador de Hombre Lobo** y en el nuevo **Hombre Lobo: Edad Oscura** (¡recién salidito del horno!).

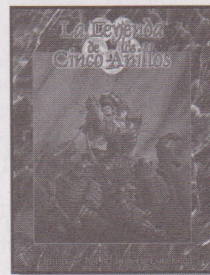
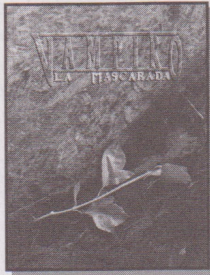
Espero que te guste.

por **Fernando López Guisado** y **Francisco Garrigós Mayo**



Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Tras unos meses de retraso en nuestra salida, vemos cómo se han difuminado algunas de las salidas de básicos de Navidad. *Shadowrun*, *Namekeeper*, *Delta Green*, *Cazador* o *Unknown Armies* están algo por debajo en ventas de lo que estarían si esta lista se hubiera propuesto a las tiendas hace tres meses. Dato a tener en cuenta.

1	La senda del Escorpión	L5A	14.00
2	Libro del clan Gangrel Rev.	Vampiro:LM	12.38
3	Shadowrun 3ª Edición	Básico	11.88
4	Libro del clan Brujah Rev.	Vampiro:LM	11.50
5	Libelus Sanguinis 3	Vampiro:EO	11.38
6	Cazador: La venganza	Básico	10.88
7	La senda del León	L5A	10.50
8	La noche de los mil gritos	L5A	8.88
9	Delta Green	Cthulhu	8.75
10	Montaigne	7ªMar	8.38
11	El código de Bushido	L5A	6.75
12	Namekeeper	Básico	5.50
13	Delta Green Aventuras	Cthulhu	6.50
14	Naciones Piratas	7ªMar	6.13
15	Ars Magica 4ª Edición	Básico	4.88
16	Guía de El Cairo	Cthulhu	5.25
17	La flecha del cielo	7ªMar	5.00
18	La ciudad de las mentiras	L5A	4.50
19	El libro de Nod	Vampiro:LM	4.38
20	Superheroes Inc. 2ª Edición	Básico	4.13
21	Warhammer Apócrifo 2	Warhammer	3.88
22	La locura del rufián	7ªMar	3.50
23	Heavy Gear	Básico	3.50
24	Horror en el Orient Express	Cthulhu	3.25
25	Circo de medianoche	M. tinieblas	3.25
26	Rolemaster: M. Personajes	Rolemaster	3.00
27	Tribunales de Hermes: Iberia	Ars Magica	2.88
28	Anno Domini	Básico	2.75
29	Los 1.000 infiernos	Vampiro:LM	2.63
30	Unknown Armies	Básico	2.50

Los más vendidos (Líneas)

Vampiro sigue dominando claramente en cuanto a las mejores ventas de líneas. Es lógico, habida cuenta de la cantidad de suplementos disponibles y los que aparecen todos los meses. *L5A* sigue subiendo, también gracias al apoyo constante en ampliaciones. Todo lo contrario le sucede a *AD&D*, a la espera del gran lanzamiento de *Devir*.

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	19.57
2	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	17.29
3	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	16.43
4	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	15.86
5	El Señor de los Anillos	La Factoría	15.29
6	7ªMar	La Factoría	13.14
7	Fanhunter	Farsa's W.	11.57
8	Warhammer Fantasía	La Factoría	10.43
9	Rolemaster Fantasía	La Factoría	9.29
10	Aquelarre 2ª Edición	Pandora	8.86
11	Changeling	La Factoría	8.29
12	Cyberpunk	M+D	7.57
13	Hombre Lobo: El Apocalipsis	La Factoría	7.43
14	AD&D	M. Roca	7.14
15	Fading Suns	La Factoría	6.14
16	Mago: La Ascensión	La Factoría	5.86
17	Mago: La Cruzada	La Factoría	5.57
18	Barrio Xino	La Factoría	5.29
19	Wraith: El Olvido	La Factoría	4.14
20	Battletech	Zinco	3.29
21	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	2.43
22	Exo	Sombra	2.29
23	Star Wars	Joc	2.14
24	Mekton Z	M+D	1.86
25	Ert	Hastur	1.71
26	GURPS	La Factoría	1.57
27	Deadlands	La Factoría	1.43
28	RuneQuest	Joc	0.86
29	Elric	Joc	0.86
30	Kult	M+D	0.71

Los más jugados (Clubes)

Y los clubes siguen siendo soberanos. Lejos de modas, campañas de publicidad, etc. siguen jugando a lo que les gusta. Aunque no se publique un suplemento desde hace meses. Así vemos, juntos a los incombustibles, a *Star Wars* en el 11, *Pendragon* en el 17 o *Elric* en el 24, todos ellos por encima de novedades significativas.

1	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	12.90
2	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	12.14
3	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	11.38
4	AD&D	M. Roca	11.28
5	Warhammer Fantasía	La Factoría	8.10
6	7ªMar	La Factoría	7.66
7	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	7.55
8	Aquelarre 2ª Edición	Pandora	7.07
9	Ars Magica	La Factoría	7.03
10	El Señor de los Anillos	La Factoría	6.45
11	Star Wars	Joc	6.38
12	Hombre Lobo: Apocalipsis	La Factoría	5.93
13	Mago: La Ascensión	La Factoría	5.86
14	Rolemaster Fantasía	La Factoría	5.41
15	Fanhunter	Farsa's W.	4.00
16	Fading Suns	La Factoría	3.69
17	Pendragon	Joc	3.66
18	Superheroes Inc	Pandora	3.59
19	Cyberpunk	M+D	3.52
20	Barrio Xino	La Factoría	3.48
21	Wraith: El Olvido	La Factoría	3.38
22	Shadowrun	La Factoría	3.21
23	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	3.21
24	Elric	Joc	3.03
25	Exo	Sombra	3.00
26	Unknown Armies	Edge	2.69
27	Mago: La Cruzada	La Factoría	2.66
28	Piratas	Ludotecnia	2.62
29	Heavy Gear	Edge	2.59
30	GURPS	La Factoría	2.48

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Rolegame. Burgos: Grendel Juegos. Ceuta: Vicente Martínez. Córdoba: Ala Delta. Gijón: Capua Hobby's, Manso. Granada: Flash. Las Palmas de Gran Canaria: Game Over. Madrid: Akira, Alcalá Comics, Arte 9 (Cruz, Dr. Esquerdo, H. Eslava), El Corte Inglés. Málaga: Centro Mail. Palma de Mallorca: Kenia Hobby. 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: Símbolo Arcano, Exploradores del Averno, Los Caballeros de la Rosa Negra, Illuminati, Arcan, Plata Mithril, Sajar, El Estudio de Lovecraft, A.C. Line of Sight, Estrategia y Simulación, Mordor, Sueños de Goblin, Imago, Embajada de Al Amarja, El Dado de Hierro, Asgard, El Batallador-Azies, A.L. Necronomicon's, White Smurf, A.J. Odisea, Yesod, Arkham, Druidas de Montevindio.

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

SHADOWRUN

tercera edición

La esperada y premiada versión ampliada, actualizada y revisada del original juego de fantasía cyberpunk. Con un nuevo y espectacular diseño.

Entra en el año 2060, un mundo donde la más avanzada tecnología, la magia y los seres fantásticos conviven bajo el yugo de las grandes corporaciones que controlan la economía global y contratan shadowrunners para hacer el trabajo sucio...



FASA
CORPORATION



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

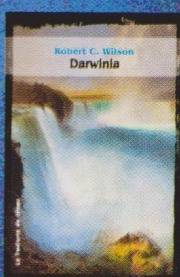
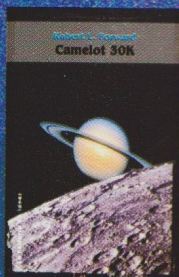


Solaris

ficción



Un clásico
imprescindible
para comprender
la evolución del
género.



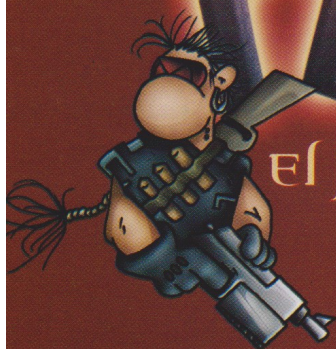
Solaris
ficción

En Solaris Ficción os estamos ofreciendo las obras de los autores que están triunfando en estos momentos en todo el mundo, junto a los clásicos más sobresalientes que ha desgarnado el género durante el siglo pasado



FANPIRO

El juego de rol narrativo y
punkdeprimente



ya a la venta en las
mejores farmacias

o en www.fanhunter.com y www.distrimagen.es



Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

