

dosdediez

Guía bimestral de juego de rol



Presentaciones

OMBRE LOBO
LA APOCALIPSIS

Ravenloft



Módulos

20
system

FANPIRO

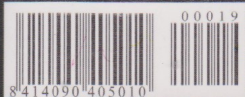


Ayuda

7^o Mar

especializadas

La Factoría • dosdediez 19 • 2,50 €



ELRIC
JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA

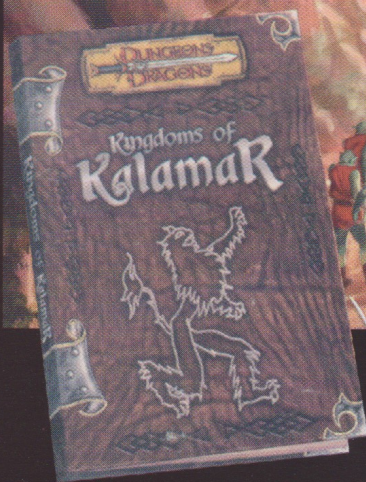
El regreso del Lobo Blanco

¡Los Reinos de Kálamar, un entorno
de campaña oficial para D&D
Tercera Edición!



¡Aumenta tu pasión por el Dungeons & Dragons!

¡Descubre Kálamar!
¡Experimenta fascinantes culturas en un
mundo de D&D totalmente desarrollado!



Después de todo, ¿no exige tu estupenda
campaña una soberbia ambientación?

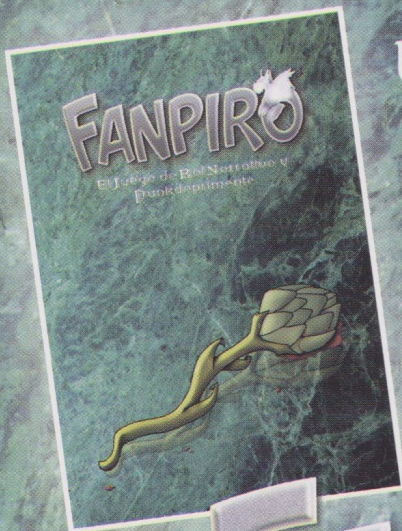
Kálamar. Un mundo ahito de poderosas hechicerías, razas extrañas, ejércitos en lid, letales maniobras políticas, héroes caballerescos, villanos maquiavélicos, dioses fantásticos y exaltados sacerdotes, antiguas lenguas, grupos de poder clandestinos y mucho, mucho más. Así son las tierras de Tellene. Se ha empleado toda clase de información geográfica e histórica para crear la topografía, la población, los ejércitos, las ciudades y las leyes de este mundo. Las escuelas de magia, órdenes religiosas y maravillas sobrenaturales de Tellene ejemplifican el ambiente de gran aventura que empapa los reinos kalamaranos.

Reinos de Kálamar detalla la historia de los pueblos y naciones de Tellene. Desde las profundidades de la misteriosa jungla de Vohven hasta la vasta sabana de los señores de los caballos en Drhokker, el libro describe cada reino, raza y rasgo topográfico. Este enorme suplemento contiene nueva información D20 e incluye un detallado mapa que muestra las mitades oriental y occidental del continente.



Visítanos en www.distrimagen.es

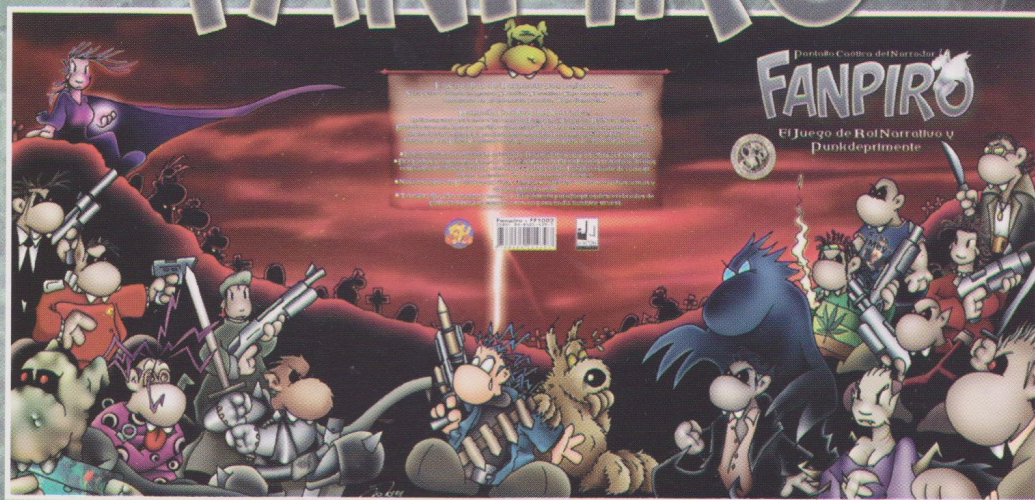
© Copyright 2000, Kenzer and Company, todos los derechos reservados.
Los Reinos de Kálamar y el logotipo de Kálamar son marcas registradas de Kenzer & Company, usadas con permiso.
El logotipo D20, DUNGEONS & DRAGONS, D&D y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., y Kenzer & Company los usa bajo licencia.



En el principio
sólo había tinieblas...
...y se hizo la luz

Fanpiro — Libro básico. 90 páginas con todo lo necesario para pasártelo en grande. Con más de 40 ilustraciones originales de Cels Piñol. 8,99 euros.

FANPIRO



Pantalla Caótica del Narrador — Pantalla y librito de 32 páginas con ayudas, armas, equipo y con muchas más ilustraciones inéditas de Cels Piñol. 7,18 euros.

¡MALDITA SEA...
LA PRÓXIMA
VEZ ELEGIRÉ
UN BLÍSTER
MÁS MANEJABLE...



Guía de la Camorra,
Sabadete y Clubes
Independientes
— Guía de ayuda. Nuevos datos,
rumores y todo lo que necesitas saber
sobre los clubes fanpiricos
8,98 euros.

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es



© 2001 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

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

Si quieres unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a:
fanpiro_subscribe@yahoo.com

ARTE.9

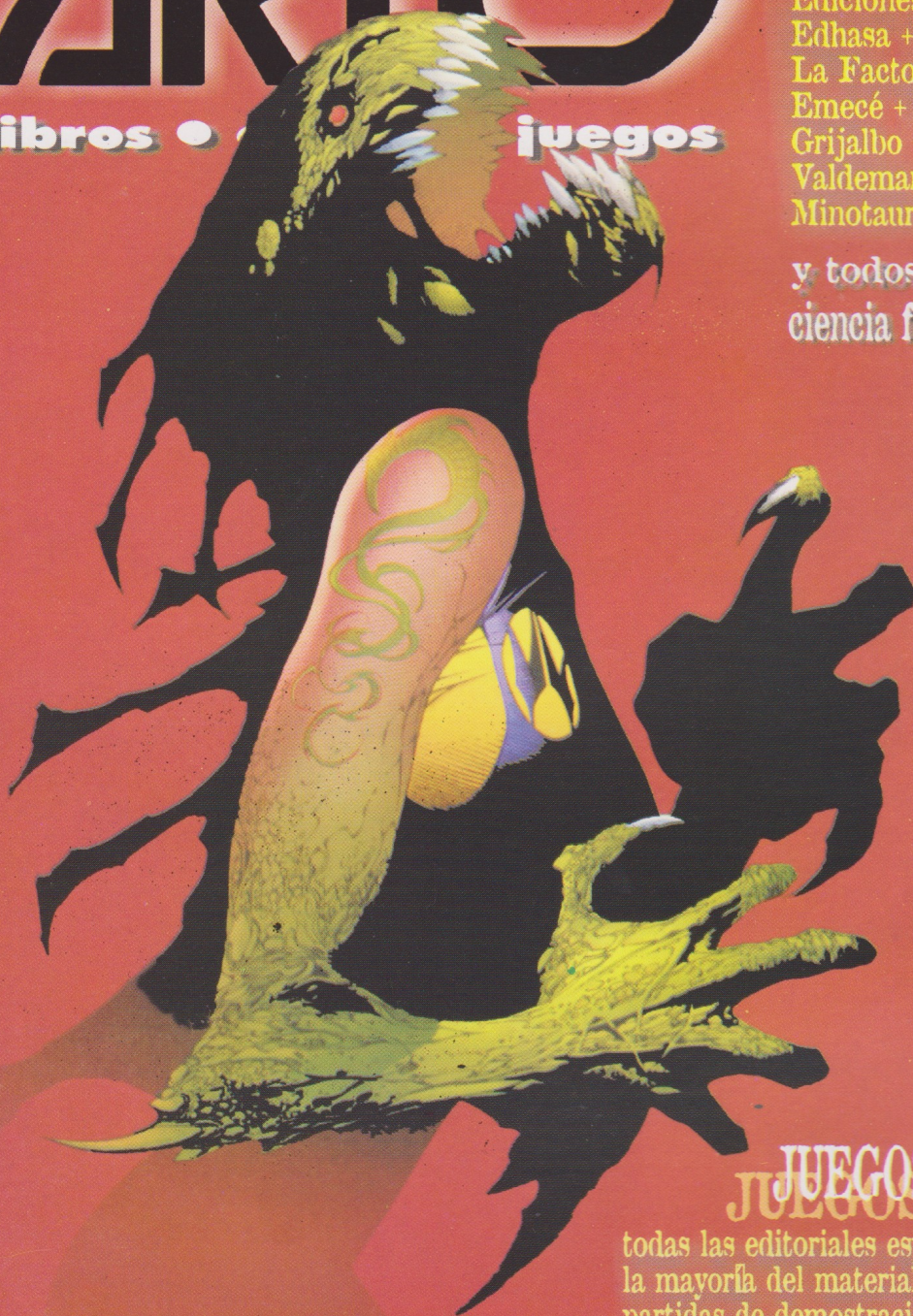
libros •

juegos

LIBROS
LIBROS

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

y todos en stock
ciencia ficción + fantasía



JUEGOS DE ROL
JUEGOS DE ROL

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

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

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe Carlos Lacasa

Colaboradores
Ana Álvarez
Luis de Pablos
Marcos Enviso
David Baños
Andrés González
Daniel Leguina
Iñaki Lillo
Francisco López
Juan Marón
Ángel Martínez
Murillo
Roberto Más

Manuel Mata
Juan Ortiz
Eliseo Pérez
Víctor Puig
Íñigo Robles-Eisner
Josep M^a Rosich
Santos Soto
Gerardo Vega
Juan Antonio Zamora

Portada John Snyder
© Chaosium Inc.
Elric

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: 91 871 82 72
Fax: 91 871 77 64

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 91 870 45 85

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

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Reseñas	15
Presentación Elric	24
Presentación Hombre Lobo Rev26	28
Módulo Ravenloft	30
Módulo Sistema D20	36
Ayuda para 7 ^o Mar	39
Expogames 221	40
Módulo Fanpiro	44
Baremos	

Nº 19

Febrero de 2002

EdiRol

Después de una demasiado larga espera, volvemos a la carga con más noticias, más reseñas, más ayudas y más módulos para vuestros juegos favoritos.

A la hora de elegir un tema para este editorial resulta difícil abstraerse del *ciclón D20*, que empieza a sacudir fuerte nuestro país con la llegada de *D&D* en castellano. Y, mientras que el asunto está teniendo todo tipo de consecuencias variadas en EE.UU. (uniendo el cierre de empresas y distribuidoras incapaces de adaptarse a las nuevas reglas del mercado a la supervivencia o auge de varias editoriales, gracias a los dividendos de los pocos productos D20 originales que llegan a las estanterías), en España el fenómeno, al menos de momento, está siendo muy positivo.

Porque, aunque ya era más que evidente antes de la aparición de *D&D3* que aquí las cosas marchaban mucho mejor que en los difíciles años recientes, con la aparición de algunas empresas y diversos juegos autóctonos, D20 va a permitir ampliar horizontes a dichas compañías, dotándolas de recursos para acometer otros proyectos. Por si fuera poco, ya hemos visto nuevas compañías nacionales que debutan con material D20, y no nos cabe duda de que, antes que alcancemos la inevitable saturación (que llega a ser asfixiante, viendo las novedades del otro lado del charco), otras con ganas de decir algo —esperemos que más original que lo que se estila— se sumarán al carro.

Y, como es evidente, del aficionado dependerá decidir quién se salva y quién no en el *mare magnum* que nos invade.

Ilustración del *jdr Vampiro*
© 2001, White Wolf

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



WARHAMMER

40,000

EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

DISPONIBLES A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 2001

En www.pandoraprime.com todo para el jugador:

Aprende a jugar: libretto de reglas.

Torneos: organización, fechas y resultados.

Noticias: todo lo que acontece aquí y ahora.

Reglas: actualizaciones, dudas...

Listados de cartas.

Clasificaciones nacional y mundial.

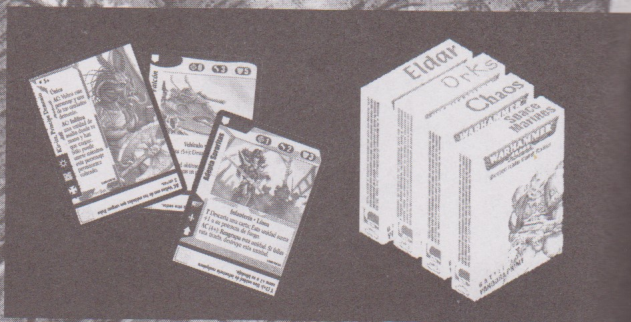
Mazos: cómo construirlos, biblioteca...

**GAMES
WORKSHOP**



Distribuido por
DISTRIMAGEN

Rio Mulsan, 24, P.I. Ind. El Alamo, 28200 Alcorcón del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 670 83 72 Fax: (34) 91 670 77 47 www.distribimagen.es info@distribimagen.es
Cádiz, 24, 06200 Puzosán, Spain. Tel: 34 956 81 65 Fax: 34 956 81 65 www.distribimagen.es



noticias

d e l m u n d o

En el paréntesis desde nuestro último número han sucedido bastantes cosas, que por supuesto os pasamos a reseñar a continuación: cierres de editoriales, ventas de licencias, anuncios, nuevos llegados, viejos conocidos... ¿Quién había dicho que aquí nunca pasaba nada?

Nacional

La Factoría

La Factoría sigue su desembarco en el sistema d20 con diversas novedades, sin abandonar, como es lógico, el resto de sus líneas.

Para el sistema de juego que más ha dado que hablar desde hace un año, se anuncian dos bombazos: *Ravenloft (D&D3, enero de 2002)* es un tomo, presentado en este mismo número, que resucita a este clásico de clásicos, un tétrico mundo de juego actualizado a la tercera edición y presentado por White Wolf. Pero la sorpresa es la edición de *Los reinos de Kálamar (D&D3, marzo de 2002)*, un espectacular mundo de fantasía creado por Kenzer & Co., y único universo "externo" que ha conseguido de WotC la licencia D&D. Viene presentado en un manual básico del que os daremos cumplida información en los próximos números.

Por si esto fuera poco, desde SSS nos llegan dos libros imprescindibles: *Compendio de criaturas Inquisición* (marzo de 2002) y *Reliquias y rituales* (abril de 2002), el primero cargado de agentes infernales y el segundo de nuevas reglas, conjuros y objetos mágicos. Por si fuera poco, *El Mal* (marzo de 2002) es un suplemento de AEG que contiene toda la información necesaria para dar cuerpo a villanos realmente tenebrosos.

Y pasamos al Mundo de Tinieblas, del que pronto tendremos nuevos básicos (consulta las noticias internacionales).

Para *Vampiro: La Mascarada* comenzamos con el *Libro del clan Nosferatu* revisado (febrero de 2002), que nos pone al día respecto a las andanzas de estas bellezas ambulantes. *Los vástagos más buscados* (marzo de 2002), por su parte, nos presenta a diversos vampiros que pueden formar el núcleo de tus crónicas. Y para aderezar éstas, nada mejor que *Revelaciones de la Madre Oscura* (marzo de 2002), que, en la mejor tradición de *El libro de Nod*, recopila los mitos vampíricos respecto a uno de los personajes más oscuros del Mundo de Tinieblas: Lilith.

Si tienes sangre más medieval, *Libellus Sanguinis IV (Vampiro: Edad Oscura, febrero de 2002)* destripa a tres nuevos y peligrosos clanes: Los Malkavian, los Nosferatu y los Ravnos, ladrones de la noche.

Y no dejamos el pasado para pasar a la siguiente línea, pues *La Orden de la Razón (Mago: La Cruzada, marzo de 2002)* pone al día a la Tecnocracia renacentista. ¿Qué te va la magia, pero en la actualidad gótico-punk? Ahí están *El precio del destino* (febrero de 2002) y *La mano derecha de la Ascensión* (abril de 2002); el primero nos muestra las más sórdidas calles de la ciudad, mientras que el segundo da un repaso a los aliados durmientes de los magos.

Hombre Lobo, por su parte, nos lleva de viaje por el mundo para descubrir a las nueve tribus de los *Bastet* (febrero de 2002), los misteriosos hombres felino a los que muchos creían perdidos. Por si fuera poco, *Libro de tribu: Garras Rojas* (marzo de 2002) nos explica por qué nos odian tanto estos Garou, y qué piensan hacer al respecto.

Wraith nos presenta uno de sus suplementos más tétricos y hermosos, *Amor después de la muerte* (marzo de 2002), todo un ejemplo de por qué *Wraith* es un juego de

una belleza incalculable y que dará una mayor profundidad a vuestras crónicas.

Y *Changeling* no se queda atrás con la publicación de uno de sus principales suplementos: *Nobles: La hueste resplandeciente* (febrero de 2002) desgrana todo lo que siempre quisiste saber sobre los dirigentes de las hadas, y sobre el pesado manto de su gobierno.

Para *Cazador*, las novedades son los *Libros de Cazador Inocente* (febrero de 2002) y *Juez* (abril de 2002), con dos perspectivas totalmente diferentes sobre el modo de tratar con lo sobrenatural.

Terminamos con el juego en vivo, que a la espera de *La ley de la Rabia*, el manual para interpretar a los hombres lobo (a ver quién se disfraza de Lu-

pino en verano), nos deja *Secretos del Elíseo*, que llevará vuestros politíques y manipulaciones a una nueva y tensa dimensión.

Por su parte, el megasuplemento *Momia: La Resurrección* está a la vuelta... del sarcófago. Con él se abre el Año del Escarabajo (como ya os informamos en anteriores números de la revista), centrado en el Oriente Medio.

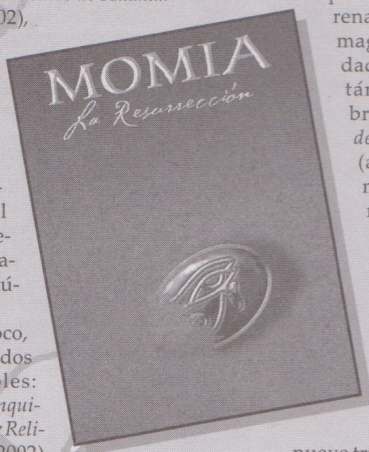
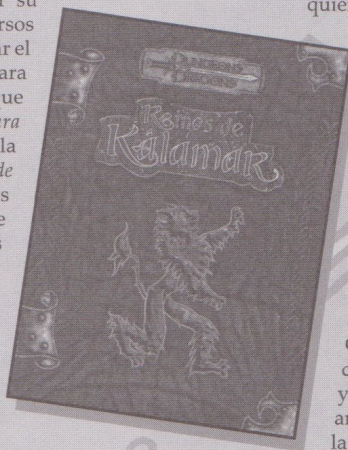
Y no perdáis de vista las novelas basadas en el Mundo de Tinieblas: mientras que las *Novelas de Tribu* comienzan su andadura, las de *Clan* se acercan a su emocionante conclusión.

Empezamos nuestro recorrido por el resto de las líneas con *Leyenda de los Cinco Anillos*, el juego de samurai para el que acaba de salir, en EE.UU., su versión d20 (ver noticias internacionales). Aquí tendremos, después de *La senda de la Sombra*, *La senda del Lobo* (marzo de 2002), con todo lo que los señores de los clanes quieren saber sobre los proscritos ronin, pero que no se atreven a preguntar. ¿Y tú?

Para su "hermano", el juego de piratas y mosqueteros *7^a Mar*, hay dos novedades: *El avío del villano* (febrero de 2002), cargado de material para que el DJ se las haga pasar canutas a los héroes, y *Kreuzritter* (abril de 2002), una sociedad secreta dedicada a proteger secretos que deben permanecer ocultos.

La llamada de *Cthulhu*, veterano incombustible de las mesas de juego, verá la segunda parte de la campaña *Más allá de las Montañas de la Locura* (febrero de 2002) y *El triángulo de las Bermudas* (marzo de 2002), para que los investigadores se "dejen caer" por uno de los puntos más misteriosos del planeta.

Fading Suns, otro juego del que acaba de aparecer edición d20 (y van...), se amplía con un libro imprescindible para los



Píldoras de aquí

- Un año más, la asociación Ludere Aude presenta el concurso de relatos de fantasía y ciencia ficción «Cristal Oscuro». Tienes las bases en la página <http://ludere.ual.es>, y puedes ponerte en contacto con ellos en el teléfono 950015628. ¿El plazo?: 31 de mayo. Podrás informarte también sobre el cuarto concurso ya de módulos de rol.

- Una excelente noticia: tras un largo hiato vuelven las clásicas jornadas Talazbrágoles. Se celebrarán en Majadahonda, Madrid, los días 9 y 10 de marzo. Si queréis más información, escribid a talazbragoles@yahoo.es.

- Y más jornadas, esta vez en Mollet del Vallès (Barcelona), y a celebrarse el 24 de febrero (son de un solo día). El que quiera ponerse en contacto con la organización (Club Hellfire) para acercarse a jugar o colaborar con ellos, puede escribir a la dirección clubhellfire@wanadoo.es

- El fanzine *La Rosa Negra* va a reeditar todos sus números en formato electrónico. Si no pudiste conseguirlos en su tiempo, podrás descargarlos en su tiempo, podrás descargarlos en <http://es.geocities.com/rnegra/>

de allá

- Steve Long, uno de los más reputados escritores de la industria (entre otros muchos libros, ha escrito el nuevo *El Señor de los Anillos*), ha comprado, junto a otros socios, Hero Games (que da más vueltas que una peonza). Pretenden editar la esperada 5ª edición del excelente *Champions*, escrita por el propio Long, en abril. ¿Será verdad?

- Games Workshop ha comprado Sabretooth Games, una editora de juegos de cartas coleccionables, con el objetivo que todos podemos imaginar.

- Ed Greenwood, creador de *Reinos Olvidados*, va a escribir un suplemento para *Reinos de Kálmara*, de Kenzer. ¿No cesarán las maravillas?

- No podía faltar: será Eden Studio quien publique el juego de rol basado en la serie de TV *Buffy Cazavampiros*. Temblando estamos.

- Y, hablando de licencias, parece que Rowling es dura de pelar y que, hasta que no estén publicados los siete libros de *Harry Potter*, WotC no podrá sacar el juego de rol que podría llegar a batir al eterno *D&D*.

- Y dos nuevas distribuidoras (Zocchi y Wargames West) se unen a las bajas provocadas por la crisis en el sector al otro lado del Charco. Esperemos que sean reemplazadas pronto.

DJ más macabros: *La oscuridad entre las estrellas* (febrero de 2002), con toda clase de información sobre el mundo ocultista.

Rolemaster no iba a ser menos y anuncia *Mentalismo* (febrero de 2002), con el que se cierra la trilogía de reinos de la magia. El siguiente libro, *Manual de criaturas* (abril de 2002), no necesita presentación.

Y tampoco se quedan sin ración los aficionados a *Ars Magica*, pues *El ángel caído* (febrero de 2002) es una aventura en la que los magos se enfrentarán a una amenaza que queda más allá de sus poderes. Y es que hasta la hechicería Hermética tiene sus límites.

Ya os anunciamos que 2002 va a ser, para La Factoría, un año lleno de proyectos y novedades. ¿Te gustó la película de *El Señor de los Anillos*? Pues espera a ver la nueva y espectacular edición del juego de rol basado en el universo de Tolkien...

Y no dejes de buscar el segundo e hilante tomo recopilatorio de las historias de *Dork Tower*, de John Kovalic, que llegará en marzo a las estanterías. Además, sólo

de la delirante imaginación de Kovalic podía surgir una mezcla de *Pokémon* y *Cthulhu*. ¿Qué no te lo crees? Pues espera a ver *Pokethulhu*, el nuevo lanzamiento de la Colección 2d10...

Devir

En *Devir*, a pesar de los traspiés de 2001 (parece que el básico de *D&D3* estaba gafado por los duendes), se han puesto las pilas y anuncian un 2002 espectacular.

Empezan con la publicación de *Reinos Olvidados* (marzo de 2002), el mundo de juego más famoso y de mayor éxito (ya se está preparando la serie de televisión). Este ingente volumen, con una presentación similar a la de sus hermanos mayores, incluye toda la información necesaria para adentrarse en un clásico

mundo de fantasía medieval en el que la aventura es inevitable.

¿Qué no tienes bastante? Pues acaban de llegar a un jugoso acuerdo para publicar el jdr del *Capitán Alatriste*, el célebre personaje de Arturo Pérez Reverte; y



Elric: Fantasía muy oscura

Por fin está aquí *Elric*, la esperadísima nueva edición del juego de Chaosium ambientado en los mundos creados por Michael Moorcock. Con él, los aficionados que se quedaron colgados en la edición de *Joc* podrán ponerse al día con las reglas corregidas y revisadas de este clásico de la Fantasía Oscura.

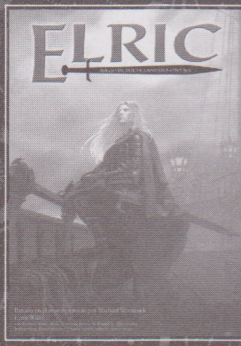
Los Reinos Jóvenes son un heterogéneo conglomerado de naciones unidas únicamente por su odio y su lucha contra un poderoso pero decadente enemigo, Melniboné, regido por Elric, el emperador albino, y la espada de éste, Stormbringer, en la que habita un demonio consumido por su sed de almas. Se trata de un ambiente siniestro en el que las invocaciones, demoníacas

están a la orden del día, en el que el Caos y la Ley libran una lucha eterna en la que ningún precio es demasiado alto a cambio de la victoria.

Elric se presenta en un completo volumen que incluye tanto la última edición del juego (*Stormbringer 5th Edition*), recién aparecida en EE.UU., como toda la información referente al sistema d20 (el de la tercera edición de *D&D*) y que Chaosium publicó en el libro *Dragonlords of Melniboné*. De este modo, el aficionado se lleva dos sistemas por el precio de uno, compartiendo ambos la misma información de trasfondo.

El juego aparecerá primero (febrero de 2002) en su versión de lujo encuadernada en guaflex, con logos y tintas doradas. Si reservas ahora tu ejemplar en www.distrimagen.es tendrás un descuento en el precio final. Los que se decidan por la edición normal

tendrán que esperar un poco más. Y si quieres saber más sobre el juego, no dejes de leer la presentación que tienes en este mismo número.



para escribirlo cuentan nada más y nada menos que con Ricard Ibáñez, autor de *Aquelarre*, de contrastada solvencia. Un juego que seguro merecerá la pena.

Ah, ¿que quieres más? ¿Y dices que te gusta *Star Wars*? Pues empieza a dar saltos de alegría, porque *Star Wars d20* verá la luz este mismo año (esperamos que el lanzamiento coincida con el estreno de la 2ª parte de la saga). Se trata de una lujosa edición que nos permitirá jugar en todas las eras de la saga galáctica.

¿Seguís ahí? Porque hay más. También van a editar *Gurps*, el veterano juego genérico de Steve Jackson, y nada mejor para empezar que *Discworld*, basado en las hilarantes novelas de Terry Pratchett.

Y, por si no les bastara con el aluvión de juegos de mesa que tienen previsto (como las ampliaciones de *El Señor de los Anillos*), han llegado a un acuerdo con Farsa's Wagon por el que esta firma pasa a formar parte de Devir; la primera consecuencia será la aparición de una nueva edición de *Fanhunter*, con una sustancial mejora en la edición.

En próximos números os concretaremos fechas y títulos.

Edge

Otra compañía que no levanta el pie del acelerador es Edge, que ha llevado a las estanterías novedades como el escatológico *Zombie: All flesh must be eaten*, el divertidísimo *Feng Shui* y el marciano *Frankenstein Factory*. Ahora nos anuncian un nuevo título de la línea New Style: *Puppetland/Powerkill*, dos originales y surrealistas juegos que darán mucho que pensar. ¿Cómo puedes volver luego a matar dragoncitos?

Magia posmoderna (Unknown Armies), por su parte, se adentra en los siniestros caminos mágicos de un juego realmente turbador.

Para *Heavy Gear* anuncian el primer libro de ficción (aquí no se libra nadie), *Confederación de la Aurora Boreal*, con información imprescindible para el buen aficionado a este juego.

Y, como no podía ser menos, *Witchfire 2: La sombra del exilio* continuará allá donde se quedó la primera parte de esta campaña para d20.

Pero no sólo de material extranjero vive Edge, pues ha llegado a un acuerdo con Ludotecnia y Astiberri para publicar una nueva edición de *Mutantes en la Sombra*, el juego de espionaje psíquico del que sin duda se hablará mucho en los próximos meses. Os mantendremos informados.

Sombra

Y seguimos hablando de nuevas ediciones, en este caso la tercera de *Comandos de Guerra* (febrero de 2002), que además de incorporar el probado sistema Sombra se verá acompañada por toda clase de suplementos ambientados en los distintos teatros de operaciones de la Segunda Guerra Mundial.

Para *Exo*, además, anuncian *Vettera*, una guía que describe al detalle la cuna de la República, un nido de intrigas en el que hay que andarse con mucho ojo.

Y gracias al éxito de CEP, el juego de tablero de combate entre naves, *Sombra* ya está diseñando *FEP (Flotas del Espacio Profundo)*, en el que daremos un paso adelante y manejaremos flotas enteras. Las partidas de *Exo* se hacen cada vez más interesantes.

Astiberri

Astiberri, además de publicar su propio material d20, con una excelente acogida de los aficionados, se lanza a la traducción de juegos extranjeros, comenzando con *Obsidian: La Era del Juicio Final*, un juego francés ambientado en un futuro apocalíptico en el que una humanidad diezmada deberá luchar para sobrevivir a la infestación demoníaca.

En próximos números de *2d10* os presentaremos esta interesante novedad.

Ludotecnia

De Ludotecnia tenemos noticias por partida doble. Aparte de la edición conjunta de la nueva edición de *Mutantes en la sombra* (ver las noticias sobre Edge), anuncian la preparación de *Quark*, un original concepto de juego en el que, partiendo de una sólida y mínima base común de reglas, se irá ampliando tanto el sistema como su trasfondo en una especie de "juego modular".

Cuando tengamos más noticias sobre el universo de este nuevo juego de ciencia-ficción os lo haremos saber.

Atlantis

Atlantis 2213 2ª edición es un juego de la Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica de León. Está ambientado en una Tierra assolada por un holocausto y en la que la humanidad ha tenido que refugiarse en un puñado de colonias submarinas, mientras la superficie es colonizada por fuerzas alienígenas. Emplea el sistema Sombra (el mismo utilizado en *Exo*), de modo que eso tenéis ganado.

...en la red

List@s de correo

El grupo G4, encargado de la creación del nuevo Superhéroes Inc (¿qué pasará con todos los maletines sin vender?) ha creado una lista de correo para recoger peticiones de los aficionados: <http://es.groups.yahoo.com/group/euromanresponde>.

Obsidian, el nuevo juego de Astiberri, también llega con su propia lista de correo: obsidian_es@yahooogroups.com

Navegando

- Distrimagen ha renovado una vez más su página web para hacer más cómoda su consulta: vete a explorar y busca www.distrimagen.es.

- La Posada Karkatana también ha remozado su página. Si quieres conocer sus nuevos contenidos, y saber más sobre el nuevo *Ravenloft* tercera edición, pásate por <http://go.to/posadak>.

- *Mochos*, el juego de humor de Libros Ucrónia, ya tiene página web. Si quieres más material para tus partidas, apunta: www.librosucronia.com/mochos

- ¿Te gusta *La leyenda de los cinco anillos*? Entonces no te pierdas www.kyuden-tora.da.ru, una página, que entre otras cosas, alberga *El desafío del daimyo*, un juego de estrategia en línea basado en él.

- Aunque no nos extrañaría que, dado los tiempos que corren, prefieras una partida por correo de *El Señor de los Anillos*. Si es así, mira a ver si quedan plazas libres en <http://php4rol.poliedros.net/>

- Pero volvamos a *L5A*. Si te gustan las cosas realmente originales, no dejes de visitar la página de *Rokugan 2000* (www.cowell.org/~r2k/), para saber cómo será el mundo del juego en el futuro. Absténgase los corazones débiles.

- En la página de *Odisea Astur* han colgado los módulos presentados a su concurso, así que no lo dudes y pásate por www.galeon.com/odisea.

Que/Pandora

Por desgracia, no todo son buenas noticias. Ediciones Caja de Pandora, que en su última etapa había destacado por sus encontronazos con los aficionados y la publicación de ediciones de más que dudosa rentabilidad (como la edición "jamonera" de *Aquelarre* a todo color -recién aparecida la anterior- y las seis cajas de *SHI*), tira la toalla.

Recoge el testigo *Que*, una nueva editorial creada por Sergio Sánchez, antiguo socio de Pandora, y que según el comunicado de despedida de ésta se queda con los derechos de *Aquelarre* y *Criaturas de leyenda*. El resto de las líneas (*Superhéroes INC*, *Fuzztons*, *Sulaco*) ha sido vendido a terceras partes, de las que sólo se ha oído hablar al "Grupo G4", que se encargará del primero de ellos.

Desde entonces, aún no se han tenido noticias de esta nueva editorial, a la que desde estas páginas deseamos toda la suerte en su nueva andadura.

Internacional

A pesar de que la crisis no parece remitir (todos los meses nos encontramos con nuevos cierres), desde EE.UU. comienzan a llegar señales positivas, como la refluotación de antiguas empresas o el éxito de juegos salidos de editoriales "minoritarias". Esperemos que siga la tendencia.

Atlas Games

Atlas parece totalmente volcada en el sistema d20, pues es a este sistema al que pertenecen todas sus novedades de las próximas semanas: *The Ebon Mirror* (febrero de 2002) es una aventura para niveles 8-10, *Seven Strongholds* (febrero de 2002) es una guía con la descripción de siete fortalezas diversas para usar en tus partidas, y *Ascension of the Magdalene* (sí, febrero de 2002) es un original suplemento que comienza en la antigüedad



como aventura de fantasía medieval, para transformarse en la actualidad en un módulo de *Unknown Armies*. Descubre los secretos de un cuadro más que misterioso...

Alderac

Como era de esperar, la aparición de *Rokugan d20* (dándose de tortas con el nuevo *Oriental Adventures*), del que os informaremos en el próximo número de *2d10*, ha traído detrás los inevitables suplementos de magia y monstruos para el sistema d20, que poco a poco irán llegando a las estanterías (*Magic of Rokugan* y *Creatures of Rokugan*).

Pero como no solo de d20 vive el aficionado, también tenemos *Way of the Samurai* (*Leyenda de los Cinco Anillos*, marzo de

2002), con nueva información, técnicas y sendas para ambos sistemas; además, pondrá al día la cronología del juego para reflejar los últimos acontecimientos.

Para 7º Mar tenemos *Swordsman's Guild* (febrero de 2002), con todos los secretos de los espada-chines, en la mejor tradición de los suplementos de Sociedades Secretas.

Y para el "d20 regular", además de una nueva ración de *minimódulos*, tenemos la continuación de las "monografías" con *War* (febrero de 2002) y *Monsters* (marzo de 2002). La Factoría comienza su publicación con *El Mal* (ver noticias nacionales).

Y más d20 (al que no le guste se va a tener que dedicar al punto de cruz), y bastante original: *Spycraft* es un manual sobre el espionaje en el mundo moderno, y *Shadowforce Archer* la descripción de una gran conspiración global. Juntos, estos manuales nos presentan un mundo de juego digno de las mejores novelas de John le Carre.

Decipher

Como ya os informamos en anteriores números de la revista, ha sido Decipher la que se ha llevado el gato al agua en la ob-

tención de la licencia de *El Señor de los Anillos*, perdida por ICE (aunque no dejes de leer las buenas noticias sobre esta compañía). Eso sí, no han llegado a tiempo de aprovechar el tirón de la primera película, ni siquiera con la versión de iniciación del juego, que acaba de aparecer.

¿Y cómo será la nueva edición? Está escrita por Steve Long (este hombre y Robin D. Laws no paran) y tendrá la forma de un solo básico de 300 páginas, a todo color. Disponiendo del material gráfico de las películas, podéis imaginar que se tratará de algo espectacular. La premisas de diseño han sido la diversión y la fidelidad al espíritu de la Tierra Media de Tolkien. ¿Lo conseguirán?

En cuanto le pongamos las zarpas encima os daremos todos los detalles sobre lo que promete ser el bombazo de 2002.

Fantasy Flight

Los chicos de Fantasy Flight se han embarcado en un ambicioso proyecto de estupendos libros para el sistema d20 (*Trampas y traición* aparecerá pronto en castellano), pero anuncian más. Después del *Seafarer's handbook*, llega *Spells & Spellcraft* (febrero de 2002), lleno de dotes mágicas, dominios y conjuros, muchos conjuros.

En marzo aparecerá *Guide to the Galaxy* para *Dragonstar*, su apuesta de ciencia-ficción d20.

Y, sin salir de este género, *Ancient echoes* (marzo de 2002) es la esperada guía para los cetáceos de *Blue Planet*, un excelente juego sobre el que pronto habrá noticias.

ICE

La veterana ICE intenta resurgir de las cenizas, y para eso ha sido comprada en subasta pública por aficionados a sus juegos y antiguos empleados. Los primeros planes son poner en marcha la venta de los libros en stock, pasando en una segunda fase a lanzar nuevos suplementos tanto para *Rolemaster* como para *Spacemaster*, del que se anuncia nueva edición.

Pagan

Parece que en los jdr pasa como en el cine: en cuanto uno tiene una idea original, todos se tiran a por ella. Después del *Gear Krieg* de Dream Pod 9 y del *Weird War* de Pinnacle, Pagan Publishing, que tan buen sabor de boca nos dejó con *Delta Green*, anuncia *Godlike*, presentado en el único libro y que nos muestra cómo fun-

cionarían los superhéroes en el sombrío entorno de la Segunda Guerra Mundial.

Con autores como Detwiler y Stolze, estamos ansiosos por ponerle las manos encima...

White Wolf

Y White Wolf, que parecía adormecida, acaba de pisar el acelerador (y es que parece que *Exalted* ha dado los resultados esperados). Para empezar, y después del mencionado *Exalted* y de *Adventure!*, el juego *pulp*, tienen tres básicos en desarrollo, a cuál más interesante: *Dark Ages*:

Vampire, la nueva edición de *Edad Oscura*, *Victorian Age: Vampire*, chupasangres ocultos por las decimonónicas nieblas londinenses, y *Demon: The Fallen*, séptimo juego del MdT moderno y que promete alcanzar nuevas cotas de oscuridad. Os mantendremos informados.

De todos modos, también hay malas noticias, como la firme posibilidad del cierre de Arthaus, el sello "alternativo" de WW para sus líneas menos comerciales, lo que pondría en serio peligro juegos como

Mago: La Cruzada

y *Changeling*.

Aparte, tenemos la ración habitual de novedades, de las que comentamos las más destacadas: *Cairo by Night* (*Vampiro: La Mascarada*, febrero de 2002) nos traslada al cálido Egipto, donde los conflictos habituales de los vampiros occidentales toman extraños gi-

Dragons (febrero de 2002) nos desvela los secretos de los Kuei-jin más cercanos a la vida.

Para *Hombre Lobo* se publica la revisión de un suplemento imprescindible, el *Storyteller's Handbook* (febrero de 2002), cargado de información que ayudará al Narrador en su tarea detrás de la pantalla.

Y *Mago: La Ascensión* también tiene revisiones, esta vez la del *Tradition book: Dreamspeakers* (marzo de 2002).

¿Y del nuevo *Exalted*? *Castebook Zenith* (febrero de 2002) nos amplía toda la información respecto a estos Solares. Sus hermanos modernos verán la aparición de *Hunter Book: Wayward* (Cazador, febrero de 2002), donde se nos habla de aquellos cazadores que no encajan en los credos "tradicionales".

Para d20, el despliegue es espectacular: además de *Demizens of Darkness* (*Ravenloft*, marzo de 2002), el *Manual de monstruos* de este remozado mundo, tenemos *Psionic Toolkit* (febrero de 2002), que seguro hará las delicias de muchos, las aventuras *Tomb of Abysthor*, *Maze of Zayene*, *Burok Torn* y *Vigil Watch*, y la interesante guía *Secrets & Societies*.

Wizards of the Coast

Y si White Wolf ha puesto velocidad de crucero, ¿qué decir de WotC, que marcha triunfal con el imbatible *D&D3*?

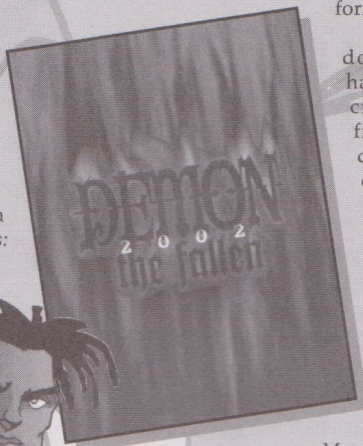
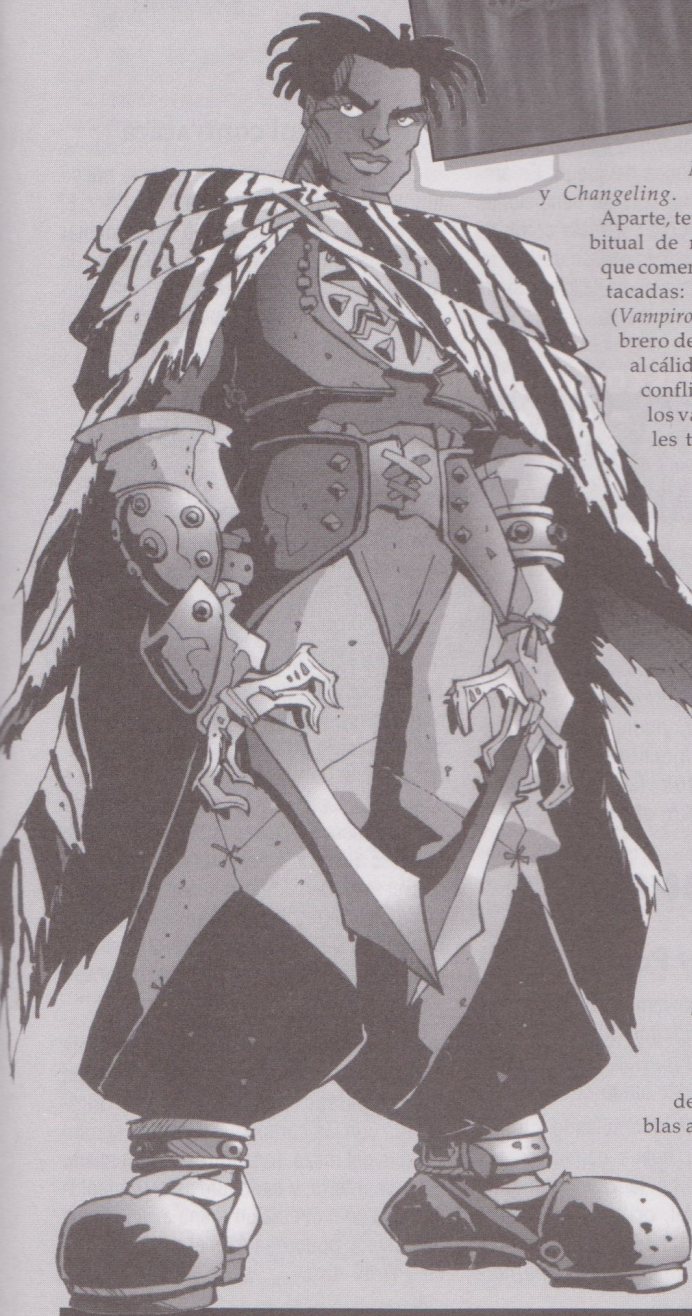
Pero la novedad más jugosa no tiene que ver con la fantasía medieval, sino con el horror de los Mitos de Cthulhu: *Call of Cthulhu* d20 llegará en marzo de 2002 a las estanterías, permitiéndonos observar qué tal se adapta el sistema de moda a una ambientación tan especial.

Para *D&D3* tenemos *Forgotten Realms Dungeon Master Screen* (febrero de 2002), *Master of the Wild* (febrero de 2002), el libro que amplía información sobre exploradores, druidas y

bárbaros, y *Bastion of Broken Souls* (marzo de 2002), una aventura para personajes de... sí, ¡de nivel 18! (tiene que dar miedo hasta tocar el libro).

Para *Star Wars* también hay novedades: *New Jedi Order Sourcebook* (febrero de 2002), con toda clase de información para que el DJ maneje a los místicos de la galaxia, y *Tempest Feud* (marzo de 2002), una completa aventura que abarca varias eras de juego y que tiene como protagonistas a los desagradables Hutt.

ros. También para *Vampiro*, *Guide to Anarchs* (marzo de 2002) actualiza a los contestatarios del Mundo de Tinieblas ahora que se acerca la hora de la verdad. Por su parte, *Dharma Book: Thrashing*



URZA

en

Dosdediez

Nacional

Warhammer 40k

El nuevo juego de cartas coleccionables, del que os dimos amplia información en nuestro último número, ha sido presentado y distribuido a lo largo del país en las últimas semanas. Las primeras Campañas (que es como se llaman en WH 40K a los torneos) tuvieron lugar el fin de semana del 14 y 15 de diciembre.

No te preocupes si no has llegado a tiempo: habrá más torneos en todas las tiendas Mundo Colmena cada 15 días. El número de estos establecimientos se incrementa cada semana, por lo que no debería resultarte difícil empezar a jugar y acumular puntos para ti y tu facción preferida. Ya se están ultimando los preparativos de la primera expansión del juego titulada "La Campaña de Coronis" en la que se da entrada a dos nuevos ejércitos: Tiránidos y Guardia Imperial. En www.pandoraprime.com podéis encontrar (e intercambiar) toda la información sobre mazos, torneos, clasificación de jugadores, listados de cartas... y mucho más.

Si tienes Internet cerca, ya tardas en darte de alta. En caso contrario, permanece atento a estas páginas...

Vampiros y Samurais en Madrid

En noviembre se celebró la cuarta edición de Hobbyland en Madrid; y sirvió de excusa fenomenal para organizar sendos torneos oficiales de Vampire: The Eternal Struggle y Legend of the Five Rings, que son de los pocos juegos de cartas de la primera hornada que todavía siguen en activo.

En ambos casos la ayuda de los aficionados de ambos juegos fue decisiva. Están

agrupados en torno a la Asociación de jugadores de L5R y a la lista de correo VTES Madrid (puedes suscribirte a cualquiera de ellas en www.yahogroups.com). En el caso de L5R se trató de un torneo *storyline*, que es como se denominan a aquellos cuyo resultado afecta de alguna forma a lo que suceda en futuras ampliaciones del juego. En ambos casos contaron con las bendiciones tanto de la distribuidora española como de los editores originales, lo que se tradujo en premios de mayor relevancia de lo que suele ser habitual en otros torneos.

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

WARHAMMER
40,000

Es de destacar el caso de algunos jugadores de L5R, ya que algunos aportaron también premios, pese a no representar a tiendas o empresas implicadas económicamente en los beneficios del mismo. La fiesta fue grande, que es de lo que se trataba y, sin duda, muchos de los jugadores del torneo y muchos también de los visitantes del evento se fueron a sus casas con plantas para otro año próximo.

Internacional

Harry Potter

A mediados de noviembre fue lanzada en Estados Unidos *Quidditch Cup*, una expansión que añade 70 nuevas cartas a la ya existente base de este juego.

Además, Devir se ha empleado a fondo para exprimir esta nueva gallina de los huevos de oro, y ha lanzado una gran cantidad de material, como por ejemplo, cartas de baraja francesa de diferentes formas y presentaciones. Nos espera-



chandising para parar un tren.

L5R: Oni contrataca

En diciembre saldrá a la venta la nueva ampliación de L5R, titulada Oni's Fury. El juego ha resurgido de forma espectacular desde su vuelta a Alderac y en poco más de medio año ha aparecido un nuevo set básico (Gold edition) y dos ampliaciones: Perfect cut y esta Oni's Fury.

Torment y Judgement

Son los títulos de las dos próximas ampliaciones de Magic: TCG que completarán el ciclo Odisea, iniciado por la ampliación del mismo nombre que apareció el pasado octubre.

El absoluto secreto con el que se procura rodear estos lanzamientos se ha visto presuntamente roto por el también habitual aluvión de rumores y comentarios sobre nuevas habilidades, reapariciones y desapariciones de cartas... Sobre Torment, que al parecer llegó a llamarse Vendetta (Venganza) durante un tiempo; ha trascendido una posible carta llamada Faceless Butcher (que podríamos titular *el carnicero sin cara*). Bueno «posible» no. Existe. De hecho la regalamos con este número por cortesía de Devir Iberia. Además también conocemos los logos de ambas ampliaciones.

¿Realidad o ficción?

No es un título alegórico. La potente carta de Invasión ha sido restringida en tipo 1 y prohibida en tipo 1.5. ¿Motivos? "Combinada con las cartas que permiten el robo masivo del mazo, los tutores y el reciclado del cementerio, y dado que es un instantáneo que sólo cuesta un maná azul la hacía demasiado poderosa para el entorno clásico", WotC dixit.

Solaris en dosdediez

Libros

Ediciones B

Para febrero anuncian *Criptonomicon* de **Neal Stephenson** (*Snowcrash*) que aparecerá, en dos volúmenes.

Más adelante planean publicar *Ciencia ficción: Nueva Guía de lectura* de **Miquel Barceló**, *Un abismo en el cielo* de **Vernor Vinge** (con la que ganó el Premio Hugo en 2000) y *El cálculo de Dios* de **Robert J. Sawyer** (obra finalista del premio Hugo en 2001).

La Factoría de Ideas

Tras el desembarco de la campaña de Navidad (con títulos como *La estación de la calle Perdido*, *El beso de Milena*, *El anillo de los cinco dragones*, *Ladrona de medianoche*, *Muero por dentro* o *Las 100 mejores novelas de ciencia ficción del siglo XX*) vuelve la cadencia de salidas habitual.

Lo primero que podremos degustar es *Nazareth Hill* de **Ramsey Campbell** (*La secta sin nombre*), que inaugura la colección Solaris Terror. A este título le seguirá *La saga de Dunwich* de la serie de «Los Mitos de Cthulhu» que pasa definitivamente a publicarse aquí.

En Solaris Ficción aparecen títulos como *Puerta al verano* de **Robert A. Heinlein** y *Todos sobre Zanzibar* de **John Brunner** (el gran clásico de la superpoblación y la manipulación genética), libros clásicos que acompañarán a *Child of the River* de **Paul McAuley** (una de las grandes apuestas de la editorial) y varias sorpresas más.

Solaris Fantasía incrementará sus títulos con *Dai-San* de **Eric Van Lustbader** (tercera parte de «El Guerrero del crepúsculo») y *La Rosa blanca* de **Glen Cook**, que cierra la primera trilogía de «La Compañía negra».

Mundo de tinieblas, mientras tanto, ofrece *Camada de Fenris/Señores de la Sombra* (primera entrega de la serie «Novelas de tribu» ambientadas en el jdr *Hombre Lobo*, y que contiene dos novelas cortas en cada libro) y *Guerra en los cielos*, que cierra la trilogía de «La guerra del horizonte».

Minotauro

Protagoniza una de las noticias del año en el ámbito de la literatura fantástica: la compra de esta editorial por el Grupo Planeta.

Antes de firmar con Planeta tenían planeado publicar: *Tiempo de Marte* y *Un escáner en la oscuridad*, tercera y cuarta entrega de la serie dedicada a **Philip K. Dick**. Tenían también firmado *Yo estoy vivo y vosotros estáis muertos*, una biografía del autor francés **Emmanuel Carrère** (*El adversario*) que considera a **Dick** uno de los escritores esenciales del siglo XX, *Todas las fiestas del mañana*, la última novela de **William Gibson** y *La guía del usuario para el nuevo milenio*, colección de relatos, artículos y reseñas de **J. G. Ballard**. También queda pendiente *La antología de ciencia ficción española* que ha seleccionado **Julián Díez**.

Timun Mas

En enero, y dentro de la colección Gorgona anuncian *Las islas de la guerra*, tercera entrega de la serie de «Las "islas del infierno" obra del autor gaditano **Ángel Torres Quesada**. En febrero publicarán *El apóstol del demonio*, quinto volumen de «Las Guerras Demoníacas» de **R.A. Salvatore**. Además preparan en bolsillo la reimpresión de *Los guardianes del oeste*, el primer volumen de «Las crónicas de Mallorca» de **Dave Eddings**.



La primera crónica y Sombras Fluctuantes

Glen Cook

La Factoría de Ideas. Domingo Santos. Novelas inéditas. *Solaris Fantasía* - 13 y 16. Medio. Rústica. 296 y 273 p. 1895 ptas. 11,39 euros.

El mundo creado por Cook es parcial, sugerente y con una perspectiva novedosa. Parcial porque, aún configurando un mundo de fantasía, no pretende abarcarlo todo. Sugerente porque ha hallado una civilización rica en detalles, y no exenta de cierta lógica, implacable como la de los hombres.

Y, la gran baza, es que ha conseguido ofrecer un punto de vista inédito, tanto en su obra anterior como en la fantasía en general. Plantea una fantasía bélica. Los personajes son austeros y reales, tallados por la guerra. El lenguaje dista de ser poético, cultiva una ironía bastante negra, menudea las palabrotas y refuerza la sensación de desamparo de honestos mercenarios sobreviviendo a lances que los sobrepasan con su acero, algo de testosterona y bastante miedo.

José Miguel Pallarés



Camino al infierno

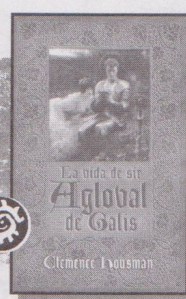
Robert Weinberg

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes. Novela inédita. *La Guerra del Horizonte* - 1. Bolsillo. Rústica. 260 págs. 1495 ptas. 8,99 euros.

Robert Weinberg es todo un veterano que cuenta con dieciséis novelas, treinta libros de temas diversos, numerosos relatos cortos, ediciones de relatos de Los Mitos de Cthulhu y ha ganado en dos ocasiones el Premio World Fantasy. Aquí es más conocido por la trilogía de «La Mascarada de la Muerte Roja», respecto de la cual (es justo y debe reconocerse) ha mejorado notablemente. También ha sido autor de *Vampire Diary: The Embrace*, la primera novela basada en la serie de televisión «Kindred» ambientada en un San Francisco habitado por los cainitas.

Camino al Infierno está basado en los fabulosos juegos *Mago: La Ascensión* y *Vampiro: La Mascarada* de White Wolf, editados en nuestro país por La Factoría de Ideas, y supone la primera parte de una interesante trilogía.

Andrés Díaz Hidalgo



La vida de Sir Agloval de Galis

Clemence Housman

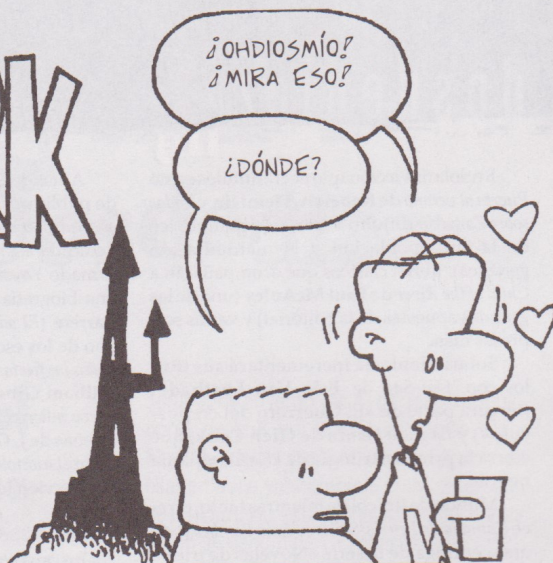
La Factoría de Ideas. Óscar Díaz. Novela inédita. *Narrativa* - 7. Grande. Rústica. 346 págs. 2820 ptas. 16,95 euros.

La escritora **Clemence Housman**, se centró en esta obra en un personaje gris de la Tabla Redonda. El libro nos lleva por una carretera secundaria de la literatura artúrica, un camino tortuoso, carente del glamour de la ruta principal que lleva a Camelot, pero igualmente apasionante al mostrarnos una visión alternativa, aunque respetuosa, de los usos y costumbres de los caballeros de la Tabla Redonda. Desde la ortodoxia del género, en la obra se incide en las consecuencias del deterioro moral, y en la hipocresía que rodea incluso a las instituciones más elevadas, como el código caballeresco, que acabó siendo una parodia de sus propósitos iniciales. Un enfoque original para un destacado añadido al corpus artúrico.

Gerardo Vega

DORK TOWER

JOHN
KOVALIC



novedades

D E L M U N D O

Vaya. Estamos fuera un ratito y se nos inundan las estanterías de novedades. Aunque, como viene siendo habitual desde hace unos meses, la sección nacional es mucho más interesante que

la internacional, absolutamente copada (salvo honrosas excepciones, como el estupendo y original *Adventure!* de White Wolf) por los inacabables y variados D20 de todo pelaje.

WotC ha anunciado que perseguirá todos aquellos D20 «renegados» que no se ciñan estrictamente a la Open Game License. ¿Servirá esto para que los diseñadores empleen sus jugos creativos en otros asuntos, o la llamada del dólar seguirá siendo demasiado fuerte?

Aquí quedamos a la espera de saber qué sucederá con Que, la heredera de la defenestrada Caja de Pandora, y con el desarrollo de sus líneas. ¿Veremos la enésima edición de *Aquelarre*? ¿Seguirá en pie el arriesgado *SHI* en seis cajas?

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

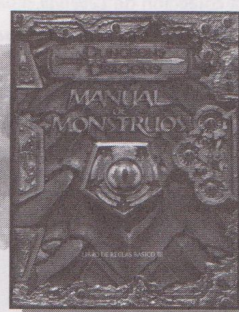
-  **Ambientación** La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
 -  **Utilidad** Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.
 -  **Presentación** Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, 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.



3
4
2
4



4
-
3
4



2
5
5
5

Compendio de criaturas I

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2001.
Suplemento para D20.
Cartoné. 224 páginas en b/n. 24,01 euros.

«¿Por qué debería comprar este suplemento, teniendo el *Manual de Monstruos*?», se preguntará mucha gente.

1) Porque tiene algunos bichos fantásticos que le dan muchas vueltas a los del MM.

2) Porque tiene algunos bichos que se bastan solitos para montar aventuras (por no decir campañas) a su alrededor.

3) Porque, a diferencia del MM, aquí los bichos incluyen un trasfondo, adaptable a casi cualquier universo, que les da una profundidad que ya quisieran los otros.

4) Porque incluye una mezcla excelente de niveles, desde los monstruos más inofensivos hasta algunos semidioses y avatares para salir corriendo.

A cambio, el aspecto gráfico está a años luz, y algunos VD están descompensados.

Carlos Lacasa

Hombre Lobo edición revisada

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2001. Libro básico.
Cartoné. 312 páginas en b/n y color. 25,54 euros.

Por fin. Más tarde de lo esperado aparece la ansiada edición revisada de HL, que da un buen lavado de cara al juego, especialmente reuniendo y aclarando el uso de ciertos Dones y recopilando información de diversas fuentes, lo que da como resultado un libro estupendo, ideal para adentrarse en este juego hermoso y naturalista (y brutal, sí), sin asustar a los recién llegados con el volumen de material publicado.

Los cambios en las reglas no son tan profundos como en otras revisiones, y los de trasfondo tampoco son tan radicales como sucediera en *Mago*. Se marchan los Contemplaestrellas, la Umbra sigue en pie (de nuevo, ver *Mago* 3) y el enemigo continúa donde lo dejamos. Lo dicho: una revisión mesurada para todo un clásico.

Luis de Pablos

Manual de Monstruos

Varios autores. Devir. Noviembre de 2001.
Libro básico para D&D.
Cartoné. 224 páginas en b/n. 30,02 euros.

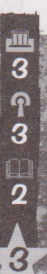
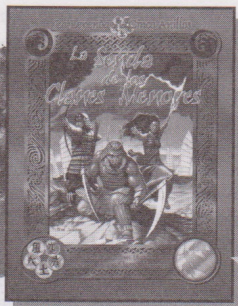
Si juegas a D&D, cualquier edición, vete a tu tienda y compra ya este libro. Si no, también: nunca lo lamentarás.

El *Manual de Monstruos* no es sólo imprescindible para jugar a D&D (otras compañías mediante, gracias a D20), sino que no querrás pasar sin él. La variedad es la de siempre (pocas sorpresas), pero la presentación es toda una maravilla.

Además, los bichos antiguos cobran vida con el nuevo sistema de Dotes y «normalización de características» de la nueva edición, ya que todos adquieren una luz (y una peligrosidad) que no estaban ahí antes. Que los veteranos listillos se anden con ojo. La idea de plantillas también es muy buena.

«Claseos» y otras lindezas aparte, los básicos de la 3ª edición son imparables.

Carlos Lacasa



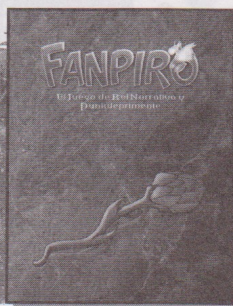
La senda de los clanes menores

Varios autores. La Factoría. Julio de 2001. Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*. Rústica. 128 páginas en b/n. 16,20 euros.

Aquí está la novena *Senda de Clan*, en este caso dedicada a los ignorados clanes menores. El libro nos presenta hasta once clanes (tres de ellos exterminados), con las estadísticas de los más importantes de cada familia y, sobre todo, poniéndonos al corriente de sus costumbres. Al juego le aportan ocho nuevas escuelas de bushi y cuatro de shugenja, aparte de un montón de armas nuevas, hechizos, ventajas y desventajas (lo mejor, las armas).

Destacar la sección dedicada a la Mantis (te abren nuevas rutas Gaijin). En fin, que es un aceptable complemento, que se suma a las nutrida colección de *Leyenda*.

Marce Andrade



Fanpiro

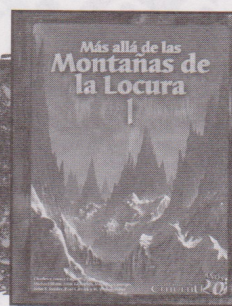
David Alabort. Fanhunter y La Factoría. Septiembre de 2001. Libro básico. Rústica pequeña. 88 páginas en b/n. 8,99 euros.

Menuda idea: cójase una de las ambientaciones de mayor éxito de todos los tiempos (la de *Fanhunter*, ¿qué os creáis?) y hágase con ella una parodia de *Vampiro*. Imbatible, ¿no?

Eso es *Fanpiro*, un juego desquiciado en el que *freaks* inadaptados se unen en «clubes» (como los Wargamian, los Trekkere o los Fanferatu. ¿Os suenan?) para combatir al Papa Alejo y disfrutar de sus vicios.

El juego funciona de maravilla, aunque quizá le sobren reglas para lo que persigue. Las ilustraciones son de las mejores que ha hecho Cels Piñol... y que cada uno se tome esto último como quiera.

Daniel Leguina



Más allá de las Montañas de la Locura 1

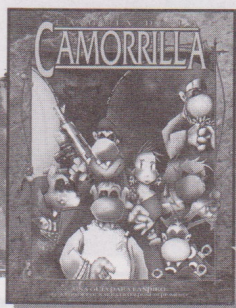
Charles y Janice Engan. La Factoría. Diciembre de 2001. Aventura para *La llamada de Cthulhu*. Rústica. 232 páginas en b/n. 25,54 euros.

Aquí tenemos la primera parte de una de las campañas más grandes que conozco. En ella, los PJ son sabios o técnicos embarcados en una expedición científica a la Antártida, lugar misterioso donde desapareció una partida anterior.

Contra este interesante trasfondo se desarrolla una enorme aventura, de ritmo excelente y detallada hasta el extremo, que captura el interés del jugador desde el primer momento.

Su aspecto más positivo es que la planificación está muy bien pensada, impidiendo que a la tercera sesión no quede un PJ vivo. A esperar toca la segunda parte.

Daniel Leguina



Guía de la Camorrilla e Independientes

David Alabort. Fanhunter y La Factoría. Noviembre de 2001. Suplemento para *Fanpiro*. Rústica. 68 páginas en b/n. 8,99 euros.

Esta guía para *Fanpiro* sigue el camino marcado por el básico, presentando reglas de armas marciales y un FAQ, así como ampliando el número de clubes, verdadero plato fuerte del suplemento.

Ahora tenemos a los Arsamitas, fanáticos de Bruce Lee; los Giallonni, mafiosos de pizzería; los Perseguidores de Teth, pornógrafos sin igual; los Robavnos, en la mejor tradición Maki; las Fángolas, guerreros pétreos; las Hijas de la Afonía, seguidoras acérreimas de Operación Triunfo; Reggaedi, reyes del petá; y los Sanubri, pacifistas *new age*. Cada uno lleva sus propias Disciplinas. Risas garantizadas.

Juan Carlos Arroyo



Guía de la Tecnocracia

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2001. Suplemento para *Mago: La Ascensión*. Rústica. 248 páginas en b/n. 24,01 euros.

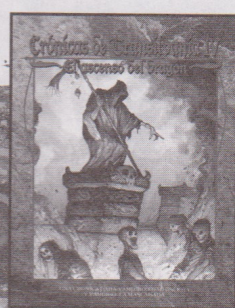
Mago no es lo que habías pensado. Bueno, o sí lo es, pero ahora ves facetas del poliedro que antes te estaban vedadas.

Porque eso es lo que hace esta fantástica *Guía de la Tecnocracia*, darte el punto de vista de los «malos». Y si no te decides a empezar una crónica tecnócrata (ya verás como sí), ten por seguro que no volverás a interpretar a esos fríos NPC del mismo modo.

Habilidades, magia, poderes, equipo, procedimientos, facciones, inquinas, enemigos internos y externos, Umbra, aprendizaje, historia, méritos y defectos, nuevas visiones de la Guerra de la Ascensión...

Tiene de todo, y todo bueno. Un 10.

Victor Puig



Crónicas de Transilvania 4: El ascenso del Dragón

Varios autores. La Factoría. Julio de 2001. Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*. Rústica. 120 páginas en b/n. 16,20 euros.

Y aquí terminan ochocientos años de luchas y maquinaciones. Lo mejor de esta cuarta entrega de las *Crónicas de Transilvania*, que se desarrolla tanto en Viena como en otros puntos del mundo, es la gran cantidad de cosas que revela, y la aparición de escenas brutales (Antediluvianos despiertos y enfadados, por ejemplo).

Como siempre, existe el grave peligro de que los PJ se conviertan en meras comparsas, por lo que el Narrador debe hilar fino. No puedes perderte los acontecimientos desencadenados tras la activación de la vieja Red Geomántica. Una adecuada conclusión a una gran crónica.

José Ignacio León



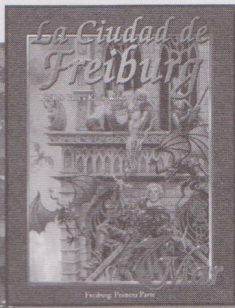
Castillo Drachenfels

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 112 pág en b/n. 16,20 ptas

Drachenfels es una aventura ambientada en la fortificación descrita en la novela homónima. *El Castillo Drachenfels* es al tiempo una aventura autoconclusiva (que puede integrarse en campañas en curso) y un suplemento de ambientación en el que se describe con detalle el indestructible y malévolo edificio.

Y este es el aspecto más notable del libro, pues muchas veces las motivaciones y las acciones de los personajes no quedan lo suficientemente claras en el transcurso de la aventura. Sin embargo, sigue siendo un suplemento más que correcto, fuente de un buen número de horas de diversión.

Gerardo Vega



Freiburg

Vaux y Wilson. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento en 2 libros para 7º Mar.
Rústica. 144+72 pág. en b/n. 16,20+10,79 euros.

La caja *Freiburg* ha sido separada en dos libros para su publicación en castellano (¿?), y, por supuesto, contiene una detallada descripción de esta ciudad eisenia.

La originalidad del suplemento, que por desgracia no se acerca a la gloria de *Ciudad de las Mentiras*, estriba en la propia naturaleza de la misma: una urbe regida por un anarquista ateo dedicado a realizar experimentaciones sociales. Si sumamos a esto toda una pléyda de PNJ, lugares interesantes y misterios, además de una campaña de esas con serias repercusiones globales, tenemos un excelente estofado de aventura. No está redondeado del todo.

Ana Álvarez



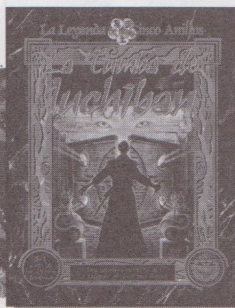
Guía de Shadowrun

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2001.
Suplemento para *Shadowrun*.
Rústica. 136 páginas en b/n, 16,80 euros.

La *Guía* completa el tridente de lujo (calificativo que se está poniendo de moda) en el que se sustenta la 3ª edición, junto con el manual básico y la pantalla. En primer lugar, resulta útil tanto para jugadores como para directores de juego. Para los primeros incluye reglas adicionales para crear el trasfondo de un personaje (como las 20 preguntas o las virtudes y los defectos), mientras que para los segundos se incorporan reglas para creación de campañas y aventuras, y datos adicionales acerca de contactos y enemigos, entre muchas otras cosas.

En resumidas cuentas, 136 páginas aprovechadas al máximo y llenas de información.

Gerardo Vega



La tumba de Iuchiban

Rob Vaux. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 152 páginas en b/n. 17,50 euros.

Un «dungeon» para *L5A*, qué cosa más rara. Sería casi ridícula de no estar hablando de uno de los villanos más canallas del juego, el perverso mago Iuchiban. El asunto va de que se tienen pruebas de que el individuo va a despertar, y, por supuesto, ya sabéis quién tiene que meterse en su tumba, llena (pero llena) hasta arriba de trampas.

La verdad es que el asunto es tan emocionante como complicado, y funciona bastante bien. Eso sí, andad con cuidado, a ver dónde pisáis. Y un tirón de orejas para La Factoría: ¿por qué no han puesto separado el «Diario de Kuni Vesten»? Qué gracia, meterle un corte al libro.

Eliseo Pérez



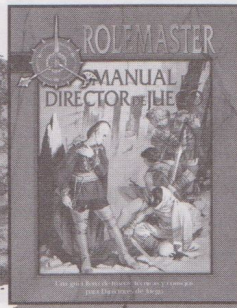
Las gentes de Gondor Meridional

Varios autores. La Factoría. Julio de 2001.
Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 192 pág. b/n. 21,61 euros.

Este enciclopédico suplemento es un interesante compendio de los pueblos que habitan este reino del Sur de la Tierra Media. Como en los demás volúmenes similares, la información es minuciosa y aborda asuntos tan variados como la historia de la región, los habitantes de la misma y sus respectivas sociedades y religiones.

Para redondear el libro, seis aventuras breves, un capítulo dedicado a los corsarios de Umbar y los bucaneros gondorianos y un exhaustivo apéndice. Como en otros libros, puede asustar un tanto al jugador ocasional, pero resulta imprescindible para los incondicionales del mundo de Endor.

Gerardo Vega



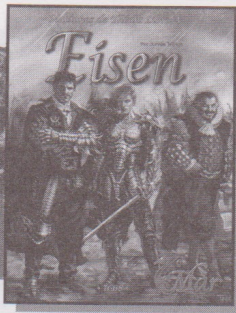
Manual del DJ de Rolemaster

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para *Rolemaster Fantasía*.
Rústica. 192 páginas en b/n. 16,20 euros.

No puedes dirigir *RMF* y no tener esta guía, porque es que tiene de todo. En «Intangibles» nos hablan de lo clásico (PNJ, creación de historias, diseño de campañas, dirección, etc.). En «Tangibles» tenemos numerosos artículos sobre temas tan variados como la creación de razas y profesiones, las ilusiones, los venenos, la economía y el mundo de juego (una sección estupenda y perfectamente detallada).

En resumen, representa un vademécum tan variado como útil. Quizá se le pueda reprochar que algunos temas estén más que trillados, pero nunca está de más verlos desde la órbita de *Rolemaster*.

Juanjo Hervás



3
3
2
3

Eisen

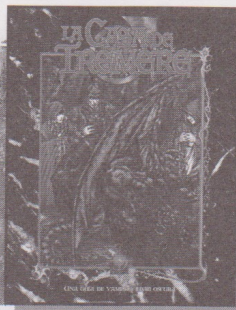
Kevin Wilson. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para 7º Mar.
Rústica. 128 páginas en b/n. 16,80 euros.

Eisen no es el mejor de los libros de nación, pero sin duda tiene el interés suficiente como para merecer su compra.

En el lado negativo, faltan misterios, secretos devastadores... aunque se apuntan algunos importantes desarrollos futuros.

En el lado positivo, *Eisen* es una nación con un sabor muy especial, criadero de personajes con fuertes caracteres y motivaciones. Además, la sección de reglas incluye cosas tan divertidas como reglas avanzadas de batalla (je je je), el uso del espadón y nuevas reglas y piezas de acero eiseno. Desde luego, como no venga pronto un Bismarck, éstos no levantan cabeza.

Juan Marón



3
2
3
2

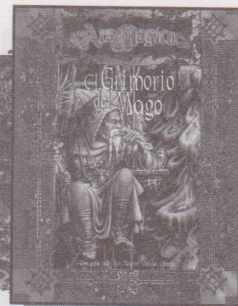
La Casa de Tremere

Robin Laws. La Factoría. Noviembre de 2001.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 18,00 euros.

Como podrás imaginar, después de 144 páginas dedicadas en exclusiva a la historia, objetivos, procedimientos y sede de la Casa Tremere, acabas doctorado en la materia (y, sin embargo, echas de menos alguna revelación brutal). Como podrás imaginar, si no te interesa profundizar tanto, más te vale huir de este suplemento.

Es más que recomendable para aquel Narrador que esté planificando una próxima crónica, pues te da una base más que sólida sobre la que asentarla: mapas, PNI, rencillas, ideas para historias, monstruosidades de los talleres... Imprescindible para los muchos aficionados a los Usurpadores.

Víctor Puig



5
5
1
4

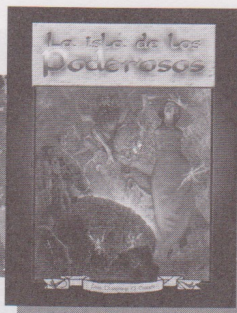
El grimorio del mago

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2001. Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 176 págs b/n. 21,01 euros.

Defendamos ese 5 en utilidad (especialmente si no conociste la 2ª edición del juego): un suplemento de *ArM* que incluye información tan definitiva para el juego como el funcionamiento de los Tribunales y la ley hermética, o la magia feérica, es imprescindible. Punto.

Si además le añades notas sobre la vida diaria de un mago, nuevas Virtudes y Defectos (de estos nunca tenemos suficientes, ¿verdad?), familiares, experimentación arcaica, objetos mágicos, nuevos tipos de libros y nuevos hechizos... ¿qué haces que no lo tienes ya? ¿Crees de verdad que puedes seguir jugando así? Yo no.

Matías Sánchez



4
3
3
4

La isla de los poderosos

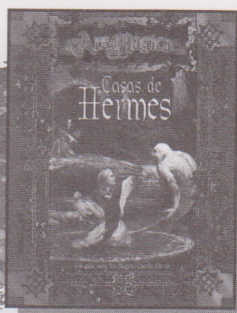
Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2001.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 196 páginas en b/n. 22,81 euros.

La Inglaterra feérica. ¿Qué más se puede pedir? Aquí tenemos el entorno natural de *Changeling*. ¿Hadas americanas? Brrr. ¿Qué lugar más mágico que Stonehenge, que las praderas irlandesas, que las Highlands escocesas, que las antiguas colinas de los pictos?

Cada uno de los capítulos nos desgrana una país, hablándonos de sus lugares mágicos (rebosa Glamour), moradores, historia y posibilidades. Y, de postre, nuevos linajes. No volverás a salir de las islas.

Tengo que destacar que contiene un montón de información sobre *Mago*, por lo que merece que sus jugadores lo valoren.

Ana Álvarez



5
4
1
4

Casas de Hermes

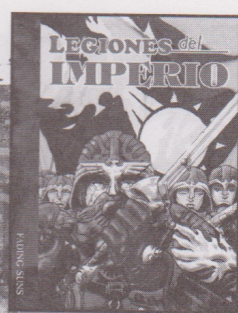
Varios autores. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 152 págs b/n. 19,80 euros.

Para los veteranos que conozcan el fabuloso *Order of Hermes*, este libro será una pequeña decepción, pues no es tan redondo como su antecesor.

Cada casa recibe un capítulo en el que se describe su historia, organización, características especiales, etc., adaptadas a la 4ª edición. Y los cambios no son sólo sistemáticos, pues los jefes de todas las casas han cambiado. Aunque algunos de los ejemplos de personaje dejan bastante que desear, hay otros con grandes posibilidades.

Imprescindible para profundizar de forma seria en *Ars Magica* y su mitología particular.

Matías Sánchez



4
3
2
3

Legiones imperiales

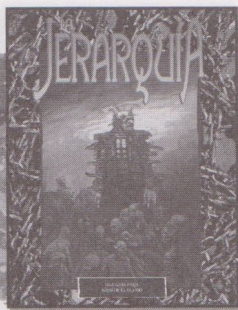
Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2001.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 128 págs. b/n. 18,00 euros.

Si quieres ver *Legiones Imperiales* como un simple compendio de armas, nuevas unidades militares, tácticas y armamento pesado, tú mismo. Como prácticamente todos los suplementos de *Fading Suns*, la fuerza de este libro se encuentra en la riqueza que aporta al trasfondo general.

Cada orden de batalla, cada unidad especial (las hay emocionantes), cada descripción de viejas batallas, despierta la imaginación y proporciona numerosas semillas de aventuras. Lo mejor de todo, el sabroso capítulo de puntos conflictivos.

El aspecto general del libro deja algo que desear, no obstante.

Carlos Lacasa



5
3
3
4

La Jerarquía

Cassada y Tower. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento para *Wraith: El Olvido*.
Rústica. 120 págs b/n. 15,60 euros.

Las Legiones de Estigia no son para los débiles, pero si no te unes a ellas, o acabas convertido en alquitrán de derrotero o te condenas a ser un proscrito.

La *Jerarquía* presenta la historia de esta noble organización, a sus miembros y los escalafones que ocupan, sus puntos de vista y un montón de secretos que nunca habrás de contar en voz alta. Por último, además de los ejemplos de personaje, observará los poderes y artefactos de los que hacemos gala en nuestra lucha contra el Olvido. Y más vale que te creas lo que te cuentan sus páginas, ¿o acaso te iba a mentir una página parlante del Espíritome de las Legiones?

Ángel Martínez Murillo



4
3
2
3

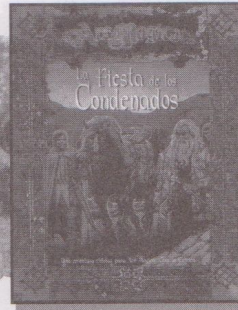
Sangre y seda

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para *Mundo de Tinieblas*.
Rústica. 176 págs. en b/n. 21,61 euros.

Primero, aclarar que *Sangre y Seda* se trata de *Estirpe de Oriente: Edad Oscura*. Y como tal, incluye lo que cabría esperar: la transposición al medio asiático de los Catayanos, una ambientación totalmente original que, bien usada, puede dar muchísimo juego.

El problema del libro es que, como le sucedía a *Estirpe de Oriente*, al tratar un entorno relativamente desconocido se llega a hacer bastante denso en los capítulos descriptivos. A cambio, si te sientes capturado por el escenario, toda esa información te parecerá caída del cielo. Si piensas un poco en las posibilidades, picarás seguro.

Carlos Lacasa



2
3
1
4

El festival de los condenados

Nephew y Tweet. La Factoría. Septiembre de 2000.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 104 págs b/n. 15,00 euros.

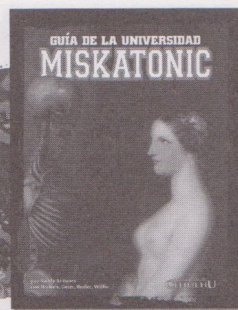
El *festival de los condenados* incluye dos viejas aventuras de *ArM* adaptadas a la 4ª edición, con la posibilidad de enlazarlas para lograr una mayor profundidad.

«El necrófago de San Lázaro» es un estupendo módulo de investigación que tiene lugar en la aldea de Vézay, y en la que, por supuesto, la potencia de fuego tiene un papel más que secundario.

Después viene «El festival de los condenados», toda una experiencia moral que demuestra hasta dónde pueden llegar los juegos de rol si uno se esfuerza un poco.

Dos aventuras inolvidables que pueden adaptarse a otros juegos con facilidad.

Matías Sánchez



4
3
2
4

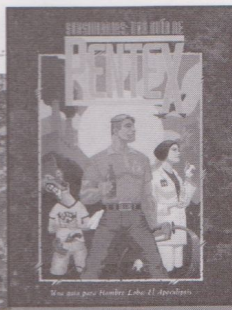
Universidad Miskatonic

Sandy Antunes. La Factoría. Julio de 2001.
Suplemento para *La llamada de Cthulhu*.
Rústica. 80 págs. en b/n. 11,99 euros.

Universidad Miskatonic era un libro que en principio no me hacía especial gracia, y que por eso precisamente me gustó tanto. Y es que, detrás de una exposición de aspecto soso, departamento por departamento, de la geografía y las gentes de la universidad, se ocultan montones y montones de ideas para desarrollar aventuras.

Y, lo que es más importante, la propia universidad sirve a la perfección como raíz de una campaña en la que los personajes son profesores o alumnos. Visto desde esta perspectiva, el libro empieza a ganar enteros y cobra un enorme interés (siempre que no te quedes con las horrendas ilustraciones).

Carlos Lacasa



3
3
3
4

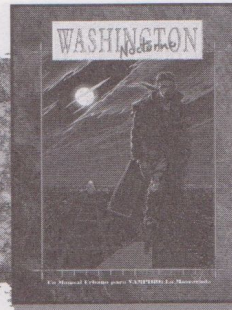
Pentex: Subsidiarias

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2000.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 136 págs b/n. 18,00 euros.

Subsidiarias es un compendio de subempresas de Pentex, a cual más perversa, que hará auténticas maravillas para animar tus alicaídas partidas de *Hombre Lobo*.

Tenemos a la petrolera Endron (ecología), a la farmacéutica Magadon (salud), a Destilerías King (vicio), a Juguetes Avalon (infancia) y a Tellus (ocio), campos muy diversos en los que desplegar toda la corrupción posible. Las detalladas descripciones abren enormes posibilidades para toda clase de aventuras. Mención aparte merece el capítulo de Black Dog, una sátira con la que se habrán reído mucho (y está muy bien, y te ríes), pero a la que le falta chicha.

Carlos Lacasa



3
3
2
3

Washington nocturno

Harry Heckel IV. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 120 págs b/n. 17,40 euros.

De nuevo se rescata uno de los viejos nocturnos del baúl de los recuerdos. ¿Qué tiene *Washington* que no tengan los otros? ¿Te parece poco ser la capital de los EE.UU? Pues tiene tanto un príncipe muuuuy interesante, con unas «hijas» aún más interesantes, como una curiosa combinación de brutalidad salvaje (en las zonas bajas) y política del más alto nivel (en el Washington gubernamental).

Al contrario de lo que sucede en otras ciudades (bueno, en algunas), Washington no es el mejor lugar del mundo para tener colmillos, pues los intereses superpuestos llegan a ser asfixiantes. Avisado quedas.

Daniel Leguina



2
2
2
3

Rappan Athuk: Los niveles superiores

Peterson y Webb. Necromancer. Septiembre de 2001. Suplemento para D20.

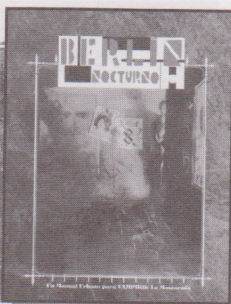
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,99 euros.

«Reglas de la tercera edición, sabor de la primera», prometen en la portada. Lo primero está hecho, y lo segundo lo consiguen construyendo una generosa mazmorra sin muchos miramientos por la «ecología»: exactamente lo que quiere la gente.

La excusa de los personajes es dar caza a un archi-lich que se oculta en unos legendarios subterráneos. Desde aquí, y con la clásica y limpia división por niveles, los aventureros se enfrentarán a toda clase de trampas y criaturas.

Ésta es la primera entrega, pues prometen ir profundizando (en el sentido literal de la palabra). Apaga la cabeza y disfruta.

Roberto Calvo



3
3
3
3

Berlín nocturno

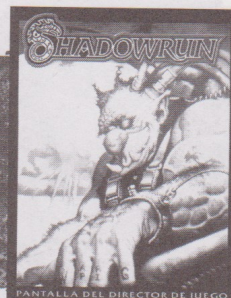
James A. Moore. La Factoría. Junio de 2001. Suplemento para Vampiro: La Mascarada. Cartoné. 128 páginas en b/n. 16,80 euros.

Por fin un «nocturno» europeo (aunque ya tenga algunos años). *Berlín nocturno* tiene un sabor distinto no sólo por su especial escenario (la Alemania recién reunificada, con las tensiones entre las dos partes trasladadas al mundo de los vampiros), sino por la presencia de dos príncipes en litigio, uno todo un atractivo occidental, el otro un oriental de la vieja guardia.

Aparte de esta interesante premisa (que no es poco), los PNJ son buenos, pero sin reseñar nada en especial, y no hay grandes sorpresas... salvo, claro, la aparición del mismísimo Caín en la aventura incluida.

Otro buen nocturno para leer y usar.

Daniel Leguina



4
3
4
4

Pantalla de Shadowrun 3ª edición

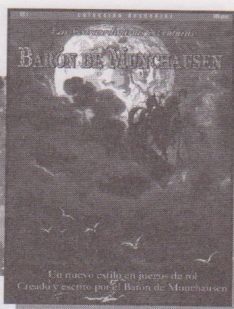
Varios autores. La Factoría. Abril de 2001. Suplemento para Shadowrun.

Rústica. 48 págs b/n + pantalla. 10,79 euros.

La pantalla de un jdr es un suplemento habitualmente ineludible y que en muchas ocasiones aporta poco al juego, salvo la consabida recopilación de tablas y referencias.

Sin embargo, en este caso la pantalla en sí (con una correcta selección) viene acompañada por un libretto de 48 páginas bastante jugoso. En el libretto, bajo el título genérico de «Criaturas» se incluyen reglas para los poderes y debilidades de las criaturas despertadas y tóxicas (criaturas despertadas mutadas por la radiación) y la descripción de más de 130 criaturas despertadas, algo que se echaba en falta en el libro básico. Un buen complemento para el *Shadowrun 3ª*.

Gerardo Vega



5
4
4
5

Barón de Münchhausen

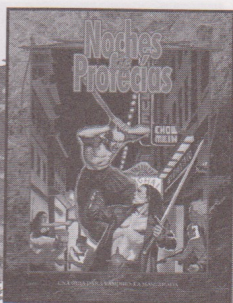
James Wallis. La Factoría. Mayo de 2001. Libro básico.

Rústica pequeña. 32 páginas en b/n. 3,58 euros.

«Un juego de apuestas, vino y concursos de mentiras». Este resumen podría bastar para describir este producto de la New Line de Hogshead, pero se perdería por el camino gran parte de este juego NARRATIVO (sí, con mayúsculas).

Porque en el juego recuperamos la tradición de contar historias, sin necesidad de los artificios propios de los juegos más extendidos. Además, el carácter superlativo viene marcado por el estilo caústico, las ingeniosas explicaciones y un sistema agradecido. Por supuesto, estas bondades se deben a la participación en la elaboración del mejor fabulador de la historia: el Barón de Münchhausen.

Gerardo Vega



3
4
2
3

Noches de Profecías

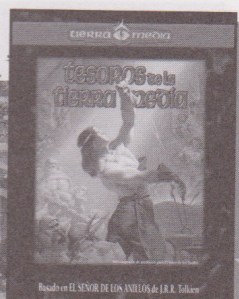
Varios autores. La Factoría. Junio de 2001. Suplemento para Vampiro: La Mascarada. Rústica. 160 páginas en b/n. 18,00 euros.

Aunque te digan que *Noches de Profecías* es un conjunto de aventuras para *Vampiro*, no te lo creas. En realidad es una serie de episodios en los que los personajes principalmente hacen de espectadores, pues se trata de trasfondo puro y duro, y del bueno.

La muerte de Baba Yaga, el asalto a Montreal, la invasión de California por los Catayanos, el Succubus club renacido y una guerra en Las Vegas.

Es mediante estas cinco historias que nos indican lo que ha pasado últimamente en el Mundo de Tinieblas, y donde nos dejan entrever hacia dónde se va a dirigir. Por tanto, estupendo para Narradores.

José Ignacio León



4
3
3
3

Tesoros de la Tierra Media

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2001. Suplemento para *El Señor de los Anillos*. Rústica. 176 páginas b/n. 21,01 euros.

Tesoros toma el testigo del *Criaturas*, publicado en este mismo año, y emula sus planteamientos, si bien esta vez las páginas de este libro son una recopilación minuciosa de todos los tesoros aparecidos hasta la fecha en las páginas de todos los suplementos de *El Señor de los Anillos*, desde la célebre *Dardo a los anillos* de poder.

Además de la descripción alfabética de armas, armaduras, ropajes, joyas y otros objetos, se incluyen las reglas para integrar cada uno de estos asombrosos artículos, y como complemento se incluye un repaso a todos los creadores de tesoros mágicos y los materiales que utilizaron en su elaboración.

Gerardo Vega



2
2
2
3

Portadores de Jade: Tierras Sombrías 2

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2001.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 152 páginas en b/n. 16,80 euros.

Comparado con el primer *Libro de las Tierras Sombrías*, este *Portadores de Jade* está menos enfocado, tocando más palos distintos. Sentadas ya las bases, descubrimos diversos detalles sueltos, con el formato de diarios e informes de diversos samurai, sobre múltiples aspectos de las Tierras Sombrías, como la geografía (cuidado con los mares de Fu Leng), objetos y escuelas perdidas, criaturas (con oni bastante interesantes, como el devorador de sueños), maho, perversos y útiles PNJ...

Al final hay un pequeño capítulo dedicado a afinar las reglas de *L5A* para su uso en las Tierras Sombrías.

Santos Soto



3
2
3
3

Ladrón de Cenizas

Varios autores. La Factoría. Julio de 2001.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 15,00 euros.

Ladrón de Cenizas se adentra en los «bajos fondos» de la sociedad medieval, en los parias y proscritos, del mismo modo que *Caballero... lo hizo con la nobleza*.

Tras dar un generoso y completo repaso a la ley de la época, a la vida en los márgenes y a los nichos que en este estrato llena cada uno de los clanes, pasamos a los consejos para construir una crónica alrededor de esta idea.

Después empieza la parte divertida, en la que se nos indican los distintos tipos de tiranos... y cómo derribarlos. Esta sección es la que da vida de verdad a un libro al que, aunque bien escrito, le falta pegada.

Vicente García



3
3
3
3

Pantalla de Hombre Lobo 3ª Edición

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2001.
Suplemento para *Hombre Lobo*.
Rústica. 64 páginas en b/n + pantalla. 14,39 euros.

Qué manía de sacar pantallas cada dos por tres. La de la edición revisada de *Hombre Lobo* incluye retales bastante útiles, como información sobre los desaparecidos Contemplaestrellas, los tótems y las imprescindibles reglas de Renombre ampliadas, con una útil tabla para asignar puntos.

También tenemos la trillada información sobre los demás cambiaformas y criaturas del Mundo de Tinieblas.

La pantalla es de cuatro cuerpos y cartón algo endeble, y la verdad es que es bastante útil en este juego, en el que el combate es habitual. Hasta incluye la Letanía, para que te la aprendas bien...

Daniel Leguina



5
5
4
5

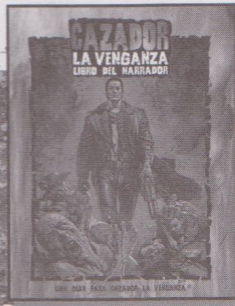
Marienburg

Varios autores. La Factoría. Junio de 2001.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 21,01 euros.

En la línea del magnífico *Middenheim*, *Marienburg* nos ofrece un repaso de este puerto ubicado en la desembocadura del Reik, nido de corrupción y fuente de innumerables aventuras.

Marienburg como guía urbana contiene toda la información necesaria para que un DJ dirija aventuras y campañas en esta ciudad durante meses (descripciones, mapas, historias, datos políticos y religiosos, además de un análisis exhaustivo de los ocho distritos más importantes de la ciudad y de cerca de sesenta PNJ. Para culminar, una aventura completa, ideas para otras quince y un plano-póster de toda la ciudad.

Gerardo Vega



3
4
3
3

Pantalla del Narrador de Cazador

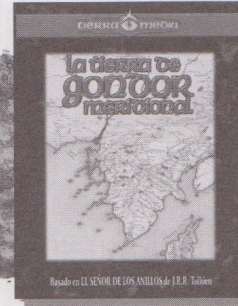
Kraig Blackwelder. La Factoría. Octubre de 2001.
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 64 páginas en b/n + pantalla. 14,39 euros.

Según gustos, aquí tenemos una estu-penda pantalla del DJ o un libro con material que debía haber estado en el básico.

¿Y por qué es tan bueno el libro? Porque incluye una detallada descripción, desde el punto de vista de *Cazador*, de todos los bichos del MdT. Qué tontería, ¿no? ¡Pues no! No sólo sirve para que alguien a quien le guste sólo *Cazador* no tenga los otros juegos pueda funcionar a la perfección, sino que da una visión particular de todos esos monstruos que tan bien conocemos, animándote a saltarte las ideas preconcebidas para tener a los sufridos cazadores en ascuas.

La pantalla es útil, pero ho-rro-ro-sa.

Iñaki Lillo



5
4
3
4

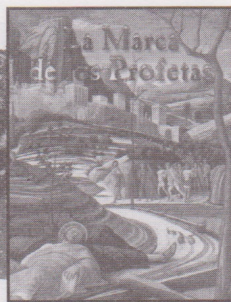
Las tierras de Gondor Meridional

Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2001.
Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 172 págs b/n. 20,95 euros.

El hermano del anteriormente comentado *Las gentes de Gondor Meridional* se centra en el aspecto geográfico y topográfico de la región, incorporando un exhaustivo diccionario geográfico de las provincias costeras de Gondor.

Además de las completas descripciones de las principales ciudades y puertos de la región, se incluyen dos aventuras que pueden convertirse con relativa sencillez y pocas modificaciones en campañas con todas las de la ley ("La Elendilmir perdida" y "El Alzamiento del Pretendiente"). Como punto y final, dos imprescindibles mapas a color de las zonas descritas en el libro.

Gerardo Vega



3
4
2
4

La Marca de los Profetas

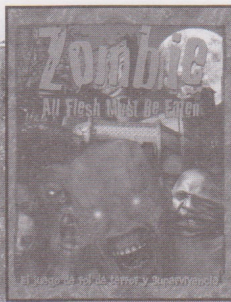
Antonio Álvarez. Ucronía. Junio de 2001.
Suplemento para Anno Domini.
Rústica. 112 páginas en b/n. 14,27 euros.

¿Cómo no iba a ocuparse Anno Domini de una de las zonas de mayor importancia teológica del mundo? *La Marca de los Profetas* es una guía regional para este juego medieval demoníaco que se ocupa de una zona que va desde Antioquia hasta Gomorra, desde Jerusalén hasta Ur.

Si al eterno conflicto entre el Islam y el Cristianismo unimos a los demonios que han conquistado la Tierra, tenemos un fregado digno... de una campaña de rol.

La Marca... es un excelente suplemento en el que no se echa nada a faltar (ni siquiera una aventura). Ojalá toda la línea de Anno Domini siga por este camino.

Matías Sánchez



4
-
4
3

Zombie

Varios autores. Edge. Noviembre de 2001.
Libro básico.
Rústica pequeña. 232 páginas en b/n. 19,80 euros.

Zombie: All flesh must be eaten es un juego que recoge la larga tradición cinematográfica del cine gore y de terror para presentarnos distintas ambientaciones en las que los personajes, gente más o menos normal, debe enfrentarse a los voraces apetitos de los no muertos.

¿Por qué más o menos normal? Porque los héroes pueden ser normales, supervivientes o iluminados, con crecientes capacidades para crear distintos «sabores».

El juego es ágil y divertido, sin especiales sorpresas en lo tocante a mecánica. Donde destaca es en la presentación e ilustraciones, bastante por encima de la media.

Ana Álvarez



3
3
2
3

TCM: Tiempo Cero de Misión

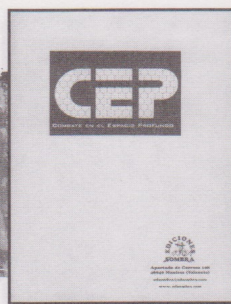
Varios autores. Sombra. Septiembre de 2001.
Suplemento para Exo.
Rústica. 162 págs b/n. 11,72 euros.

El esperado TCM es imprescindible si juegas a Exo, porque viene cargado de información de todo tipo.

La idea básica es la presentación de los «Grupor Exo» de la República, una mezcla de marines y exploradores, y lo hace en gran detalle (llegando a cartografiar las distintas instalaciones de adiestramiento). Pero, de paso, nos llevamos a casa un montón de equipo nuevo, algunas naves espaciales con sus planos correspondientes, unas excelentes reglas de supervivencia llenas de ideas para historias crueles y una extensa aventura.

¿A qué estás esperando?

José Ignacio León



1
4
1
4

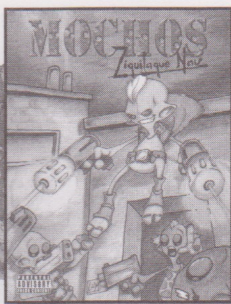
CEP: Combate en el espacio profundo

Juan Carlos Herreros. Sombra. Septiembre de 2001. Juego de tablero para Exo.
Libreto de reglas + tablero y fichas. 7,51 euros.

CEP es un juego de tablero de combate entre naves espaciales que dobla como suplemento para las partidas de Exo, permitiendo ampliar el alcance de éste.

Cada nave está representada por dos fichas (una la de vector, pues la inercia tiene gran importancia en la maniobra) y una hoja de control en la que se distribuye el diverso (y numeroso) equipo disponible. Los diversos daños a todos estos sistemas a lo largo de la partida irán mermando nuestra capacidad de combate y nuestros nervios, creando una tensa atmósfera. El juego, cuyo aspecto gráfico deja que desear, es sencillo y muy, muy ameno. Recomendable.

José Ignacio León



1
-
2
3

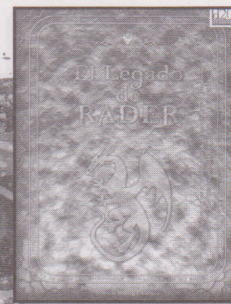
Mochos: Ziquitake Nau

Manuel Sueiro. Ucronía. Junio de 2001.
Libro básico.
Rústica. 40 páginas en b/n. 7,51 euros.

Mochos es un juego absurdo. Por otra parte, es tremendamente divertido. ¿Qué son los «mochos»? Una raza alienígena con una esperanza de vida de 2 semanas que se dedica a dar la brasa allá por donde pasa (¿qué jdr tiene como referencias «Sin noticias de Gurb» y «Marciano vete a casa»? y a matarse entre ellos.

Y en eso consiste el juego, una original mezcla de *Paranoia*, *Worms* y *Lemmings* «bélico» en el que, con un reglamento sencillo y eficaz, se nos enseña a emplear a los distintos tipos de mocho para organizar el caos. Un juego imprescindible si te va el rol ligero.

Ana Álvarez



2
2
1
2

El legado de Rader

Juan Antonio Huerta. Ucronía. Junio de 2001.
Aventura para D20.
Rústica. 42 páginas b/n. 7,51 euros.

La larga tradición de «aventuras detectivescas» recibe un empujón con *El legado de Rader*, diseñada para niveles 4-6, y en la que la especial naturaleza de los contrincantes y de la situación planteada (el grupo está aislado del resto del mundo en una vieja fortaleza, ahora posada, en busca de los restos de unos viejos hechiceros) harán que sea preferible tener la espada bien guardada.

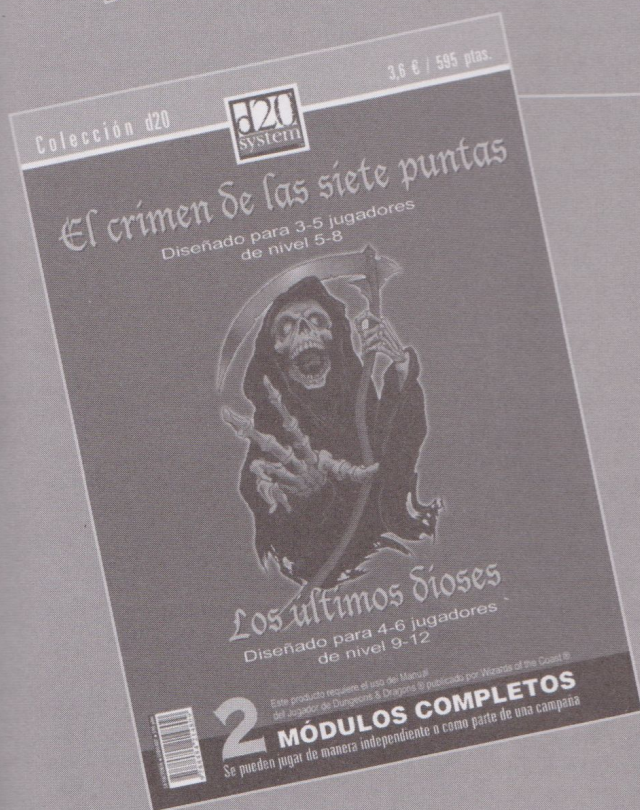
En este lugar remoto se irán sucediendo los asesinatos, y, como no podía ser menos, los sospechosos y los peligros abundan.

Una aventura bien construida con una traca final excesiva.

Daniel Leguina



Dungeons & Dragons® es un producto de la Wizards of the Coast®. Este libro contiene material basado en el sistema d20. El Sistema d20 y el logotipo d20 System son marcas registradas de Wizards of the Coast® y están usadas bajo las condiciones de uso de la licencia de la Factoría de Ideas.



La Colección d20 de La Factoría de Ideas

Pequeñas aventuras a un precio asequible para Sistema d20, rápidas de preparar y para cualquier grupo de jugadores.

Úsalas como unión entre tus aventuras, como relax en una gran campaña, o simplemente para jugar una tarde. Tienes horas enteras de entretenimiento.

Dedícate a disfrutar del rol y déjanos a nosotros el resto.



Visítanos en www.distrimagen.es

Elric: Es un mundo hostil

P R E S E N T A C I Ó N

Después de varios años de sequía en castellano (y bastantes en inglés), los aficionados a los Reinos Jóvenes estamos recibiendo un aluvión de material del albino condenado. Incluso Michael Moorcock ha vuelto a escribir novelas, cosa que Chaosium ha aprovechado para sacar nuevas versiones del juego, una para D20 (hoy en día todo tiene su versión D20) y una que mantiene el sistema de toda la vida del juego, la última variante del sistema D100 de Chaosium.

Fantasia Oscura

Pero antes de seguir hablando del sistema, vamos a hacerlo un poco sobre la ambientación.

La verdad es que *Elric* es todo un decano en esto de la fantasía oscura. Fue bastante novedoso cuando aparecieron las novelas (la primera de ellas es de finales de los 60) y lo fue

también en su versión rolera (el juego es de más o menos 1983).

La idea principal de la fantasía oscura es que, aunque también se trata de un entorno medieval, es una especie de reverso tenebroso de la fantasía heroica. Si, por ejemplo, en cosas como *El Señor de los Anillos* (libro glorioso por otra parte) tenemos un grupo de héroes casi sin tacha y unas fuerzas del mal bastante definidas, en las novelas de *Elric* tenemos un protagonista que en ocasiones tiene un comportamiento despreciable. Y eso sin contar con que padece leucemia, es albino, drogadicto, y, para rematar, es el mejor hechicero de su época y tiene una espada devoradora de almas. Un dechado de virtudes. Otro detalle importante es que, si en la fantasía heroica más común abundan los finales felices, o al menos el mal pierde (porque quedarse por el camino nunca es bueno), en el mundo de los Reinos Jóvenes suelen abundar los finales tristes o moralmente dudosos.

Una de las cosas que mejor logran los autores de las aventuras oficiales, es dejar al final a los jugadores con un extraño sabor de

boca, como si no hubiesen hecho lo más correcto. Otra cosa importante sobre la fantasía heroica es que los protagonistas (o los PJ) suelen ser buena gente. Puede que con algún defectillo, pero, en general, las sesiones de juego suelen ser contra las fuerzas del mal. En este juego de fantasía oscura, los jugadores pueden ser los mayores bastardos del mundo. No hay ninguna regla ni es necesario comprarse una guía adicional para poder jugar con una banda de hechiceros caóticos que darían miedo al mismísimo Ariocho.

Por ser todo tan sumamente... hostil, por decirlo de alguna forma, el reto de la fantasía oscura reside en querer actuar bien a pesar de todo, a pesar de no obtener apenas recompensa alguna. En otros juegos se tiene el colchón bondadoso de "como soy bueno, tengo objetos maravillosos" o "como soy bueno, ya me resucitarán". Aquí no. Si escoges ser bueno o ser un infecto malnacido, es tu decisión: no hay mecanismos internos en el juego que te lo impidan.

Y un último detalle sobre la fantasía oscura: los protagonistas no es que tengan mala suerte, lo suyo es grave. La mortalidad de este juego, para qué negarlo, es muy alta. Al utilizar el sistema de Chaosium, es raro que un personaje pase de 16 puntos de vida. El Hacha Lormyriana, un arma del juego (que cualquiera puede utilizar), inflige 3d6 de daño. Calculad. ¿Alguien quiere quitarse la armadura?

Ahora vamos a ver por donde se van a mover los aventureros (normalmente mercenarios)...

Los Reinos Jóvenes

El Imperio de Melniboné, anterior gobernante del plano de los Reinos Jóvenes, está en una profunda decadencia. Sus habitantes se dedican a vivir un drogado sueño y a ignorar al resto de las naciones que han nacido de sus entumecidas cenizas. A estas naciones se las llama Reinos Jóvenes, ya que la más antigua sólo tiene 400 años. La variedad de culturas no es tan radical como en otros juegos y tienen bastante puntos en común, aunque también las diferencias suficientes como para resultar atractivas para los jugadores.

Desde la salvaje y brutal Pan Tang a la civilizada Ilmiora, tenemos una mezcla que combina bastante bien, quedando lo suficientemente creíble como para no tener que hacer demasiados esfuerzos de fe.

Religión

La religión es quizá lo más logrado del juego (que, no olvidemos, es una adaptación de las novelas de Elric de Melniboné). Los dioses se dividen en Caos y Ley. Una tercera fuerza, la Balanza, intenta mantener el equilibrio, pero no dispone de dioses ni de agentes (al menos tan activos) como las otras dos. Lo más interesante es que, en la cosmología de Moorcock, ni el Caos es el Mal ni la Ley el Bien. Se trata de un giro de tuerca que hace que el juego tenga otra dimensión, ya que nos podemos encontrar con agentes del Caos que luchan para derrocar imperios, o con seguidores de la Ley que no tienen problemas en ejecutar a un niño por robar un pan. La Balanza es la única fuerza bondadosa en su totalidad en el juego, pero si tenemos en cuenta lo poco que actúa, tampoco es que se puedan tirar cohetes.

En el plano de los Reinos Jóvenes hay un desequilibrio hacia el Caos, aunque la Ley poco a poco va cobrando fuerza, debido al declive de Melniboné y el auge del resto de las culturas humanas.

Pero no todo es tan bonito. Los RJ están al borde de la destrucción, y al contrario que en otros juegos, en los que la "Destrucción-Definitiva-De-Todo" no llega nunca, en *Elric* esto no es así. Siete años.

Ése es el tiempo que le queda al plano antes de ser totalmente arrasado por las fuerzas del Caos, siendo todos sus habitantes asesinados o transformados en seres caóticos. Posteriormente, el plano alcanza el Equilibrio, pero no queda nadie para verlo. Todo gracias al Campeón Eterno, en este caso, el propio Elric.

Multiversos, emperadores albinos y espadas demoníacas

La idea del Multiverso (copiada hasta la saciedad) de Moorcock es

otro de los ejes centrales del juego. Básicamente, en el Multiverso coexisten millones y millones de planos (o esferas) entre las cuales se puede viajar. Eso sí, es extremadamente difícil, y son pocas las ocasiones en las que el propio Elric (el hechicero más poderoso del mundo) lo hace.

Siguiendo con los ejes del juego, llegamos a la propia magia. La magia es Caótica, y acaba acercando al Caos a todo aquel que la utiliza. No hay una magia "buena": incluso los hechizos Legales aumentan la lealtad del hechicero al Caos.

Una de las formas más poderosas de magia (y que los jugadores se mueren por usar) es la de invocar y atar demonios. A través del Multiverso se invoca a una criatura de otro plano para que realice una tarea. Yendo un poco más allá, y a costa de un poco del propio poder del hechicero, lo puede atar en un objeto, logrando así un objeto demonio (normalmente, espadas y armaduras). Por supuesto, los demonios son seres Caóticos que odian con toda su negra alma a su dueño. El objeto más poderoso del mundo es la espada de Elric, Stormbringer, que devora las almas de todos aquellos que mata (y mata a muchos).

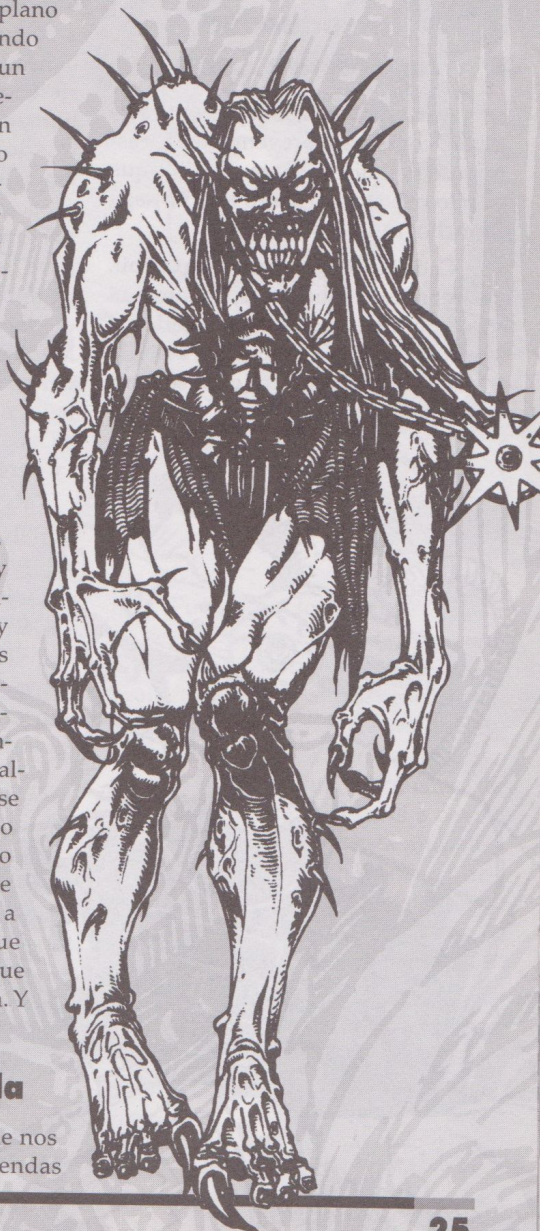
Para terminar, tenemos la Lealtad. Al contrario que el sistema de alineamientos más clásico, en donde escoges uno y lo sigues a lo largo de las partidas, en *Elric* la libertad es total y absoluta. Dependiendo de sus acciones, el personaje va ganando unos puntos de Caos, Balanza o Ley. Si logra unas puntuaciones especialmente altas en alguna de ellas, puede convertirse en un Aliado de esa fuerza, o incluso en un Campeón. Pero siempre manteniendo el libre albedrío del personaje. Queda a discreción del jugador lo que quiera hacer, pero que sepa que todo acto tiene su consecuencia. Y rara vez suelen ser buenas.

La edición española

Toca ahora hablar de lo que nos vamos a encontrar en las tiendas

dentro de muy poco. La edición española combina los dos libros de reglas que han aparecido hasta el momento, el *Stormbringer 5ª Edición* (con el sistema de juego tradicional de la editorial Chaosium) y el *Dragon Lords of Melniboné* (la versión adaptada para D20). Esta última versión se ha incluido como un anexo al libro, ya que la ambientación de ambos en ambos casos es la misma (evidentemente). Esto se ha hecho así para evitarle al comprador final un gasto doble, que aunque en otras latitudes la gente compre libros como gorrinos, aquí estamos todavía acostumbrados a no comprar dos veces lo mismo (al menos, eso creo yo).

por César Ayala



La hora del Lobo

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ ΚΑΙ ΠΡΟΜΩΣΗ

P R E S E N T A C I Ó N

En julio de este año, La Factoría publicó finalmente la versión de lujo de *Hombre Lobo revisado*. Aquellos afortunados que compraron una copia del mismo pudieron disfrutar durante el verano de esta nueva edición, que es, en mi modesta opinión, la mejor de todas; los que no lo hicieron, tuvieron que esperar a finales de octubre. Pero ahora ya todo el mundo debería tener su ejemplar de este libro... pues la ira de los Garou caerá rápida y salvaje sobre los renegados.

Una breve introducción a *Hombre Lobo*

Antes de analizar la presente edición, comentaré brevemente el trasfondo del mismo, para aquellos que no lo conozcan (espero que no sean muchos).

Cada jugador encarna a un Garou, nombre con el que se autodenominan los hombres lobo. Fueron creados al principio de los tiempos por Gaia, la Madre Tierra, para que fuesen sus protectores, y bendecidos (o maldi-

tos) con la Rabia por Selene, que les hace ser físicamente muy superiores a cualquier humano. Pueden cambiar su piel por la de un lobo, o adquirir la forma de Crinos, un híbrido de humano y lobo, de más de dos metros de altura, con una fuerza y resistencia sobrenaturales. A la vez, son capaces de tener tratos con los espíritus gracias a su capacidad de caminar a través de la Celosía, una especie de muro que separa el mundo físico del espiritual (al que llaman Umbra). Mediante este trato pueden aprender poderes denominados Dones, que les ayuden en su misión de proteger a Gaia, una misión dura y peligrosa, y veremos por qué.

Todo juego de rol tiene su villano principal, y en este caso es el Wyrn. El Apocalipsis, el fin del mundo y de todo lo que lo puebla, es inminente, y hoy en día quedan pocos Garou sobre la Tierra. El "Wyrn" es una entidad espiritual que se rebeló contra Gaia

y el orden establecido, y que creó espíritus malignos, llamados perdiciones. Según los Garou más ancianos, sólo destruyendo al Wyrn podrán evitar el Apocalipsis y salvar a Gaia. Pero no es una misión fácil, pues el mal tiene muchos brazos y se extiende muy rápido.

¿Animales gregarios?

Los Garou se aferran con gran fuerza a las tradiciones transmitidas por sus mayores, aunque puedan parecer obsoletas, anodinas o sin sentido para los más jóvenes entre ellos. Están organizados en diferentes "Tribus", o grupos sociales que comparten unas mismas raíces culturales. Con un sistema social que va desde la organización de las tribus de lo más profundo del Amazonas hasta los más modernos sistemas corporativos, sin duda los Garou no son nadie por sí mismos. Necesitan, más que otros seres del Mundo de Tinieblas, de la fuerza que crea la unión... aunque no se den cuenta muchas veces.

El libro

Esta edición de *Hombre Lobo* tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. El conjunto es sensacional, pues ha sido revisado para adaptarlo al sistema de juego de las versiones revisadas de *Mago: La Ascensión* y *Vampiro: La Mascarada*, ya existentes en el mercado español. Mirando por encima el interior del libro, podremos descubrir que se han incluido nuevas ilustraciones que nos dan una mayor idea de cómo son los Garou, y un diseño más agradable. En general, se ha hecho una revisión de todo el material de trasfondo, aclarando apartados oscuros (como la Umbra) y añadiendo enemigos nuevos (como la Mano del Difunto o Cibernéticas, S.A.) a la ya de por sí variopinta galería de villanos de los hombres lobo.

También tiene, por fin, un capítulo propio para los Dones y los Rituales. Se ha añadido una buena cantidad, algunos sacados del



Hombre Lobo: Salvaje Oeste y **Hombre Lobo: Edad Oscura**, y otros cosechados para la ocasión. Se han revisado muchos de ellos, sobre todo aquellos que eran confusos, para conseguir que se integren mejor en el sistema de juego nuevo. Como muestra, decir que aquellos Garou que tienen Espíritu de la Refriega ya no ganan automáticamente la iniciativa, sino que suman 10 a la misma. En general, les hará ganarla, pero siempre habrá una mínima posibilidad de que no sea así.

Además, se ha revisado el uso de la Rabia, limitando más el número de acciones que se pueden realizar en un turno al menor valor de Destreza o Astucia, entre otras modificaciones que consiguen mejorar mucho el uso de la bestia interior de los Garou.

Por el contrario, se nota que White Wolf intentó sacar rápidamente una versión revisada de este juego, con unos pocos meses de preparación. Puede que haya sido la mano de Ethan Skemp, el coordinador de la línea de **Hombre Lobo**, el causante de las cosas malas que tiene. Entre otras, y la más importante, el que no se hayan homogeneizado las reglas en todas las ambientaciones revisadas de la compañía. El sistema de combate es muy parecido al de la edición anterior; se ha reducido ligeramente el daño de las armas, pero diferentes armas suelen tener diferentes dificultades para impactar (en lugar de tener todas dificultad 6, lo normal en las ediciones revisadas), y los éxitos adicionales en el combate cuerpo a cuerpo se suman también al daño, del mismo modo que con las armas de fuego. Aquellos que me conocen saben que este hecho me ha molestado mucho, pero es que en cuestiones de **Hombre Lobo** soy muy perfeccionista.

Vale, es un punto malo, pero no desprestigia, en absoluto, el conjunto del libro, aunque molesta y evita una homogeneización de todas las líneas del Mundo de Tinieblas de White Wolf. Si se les ocurre revisar alguno de los otros básicos, espero, sólo pido, que usen las mismas reglas que aparecen en la edición revisada de **Vampiro**.

¿He dicho que la edición de lujo incluye 16 páginas a color que no incluye la versión normal? Pues no os las perdáis.

Un juego para todos

He comentado por encima el trasfondo del juego (el cual es muy amplio como para resumirlo en unos pocos párrafos) y los cambios más importantes del libro en cuanto a trasfondo y reglas. Y creo que ahora toca hacer una recapitación sobre el mismo juego.

Mucha gente cree que **Hombre Lobo** consiste en llevar felpudos con patas, de bajo cociente intelectual en contraposición a una gran musculatura, y que todas las partidas van de cazar a sus enemigos y destruirlos. Es una equivocación muy común para aquellos que, o bien han empezado hace poco con el juego, o sólo lo conocen de oídas.

Permitidme ahora que me ponga un poco filosófico con este tema, pero hay mucho joven confundido, y no tan joven. **Hombre Lobo** consiste en la lucha continua que mantienen los Garou contra un mal que saben que terminará, inevitablemente, por destruir el mundo, y que se ven impotentes para pararlo. Tiene un drama inherente que no igualan otros juegos, como **Vampiro**, y que hace de la interpretación de un Garou un arte en sí mismo. Aparte de tener que relacionarse con la sociedad humana, lo tienen que hacer con los de su misma especie, y la dicotomía de su alma les hace sentir que no pertenecen a ninguno de los dos mundos.

Vale, puede que sea el que llevo seis años jugándolo, y que cada vez

me gusta

más. Puede que los demás no vean más allá de los felpudos con patas llenos de músculos. Pero os prometo que, si leéis aunque sea unas meras diez páginas de trasfondo del libro, empezareis a pensar de una manera muy distinta sobre ellos, y quizá, sólo quizá, empecéis a comprender que el mundo está muriendo, y que los Garou son los héroes de leyenda que tienen por misión encontrar el Santo Grial.

Pero tened en cuenta que esto, como todo, es un simple juego. Uno tan sencillo como otros tantos. Aunque uno de los mejores...

Que Gaia os proteja en vuestro viaje.

por David Baños Expósito



Aquí huele a muerto

000T .010T10N0U00T1K1U3T1Y

P R E S E N T A C I Ó N

Muchos han sido los huérfanos y damnificados de la celeberrima tercera edición de *D&D* y el nuevo "enfoque Hasbro": *Planescape*, *Dark Sun*, *Dragonlance*, *Mystara*, *Spelljammer*, *Birthright*, *Ravenloft*... ¡No! ¡Alto ahí! ¡Rebobinen! ¿Qué pasa, que WotC suelta lastre y renuncia a editar cuarenta universos que se ponen la zancadilla los unos a los otros? ¿Qué se "limita" a forrarse con los *Reinos Olvidables*? No pasa nada. Los aguilillas de White Wolf están ahí, humildes ellos, dispuestos a aceptar las migajas de papá. Y, creedme, todos los aficionados al horror gótico de *Ravenloft* salimos ganando...

En buenas manos

Lo primero que pensó casi todo el mundo (yo incluido) al saber que White Wolf, mediante Arthaus, había comprado los derechos de *Ravenloft*, fue: "Se lo han cargado. A partir de ahora, Vecna dejará de buscar sus pedazos para sucumbir a la angustia interna de su pérdida, y Strahd descuidará sus dominios para ponerse a escribir poemas mientras deshoja una rosa de color sangre".

Pues no, porque dejaron el desarrollo de este interesantísimo *Ravenloft* 3 (llámemoslo así) a los chicos

de Kargatane, encargados de la página oficial del mundo (no os la perdáis: www.kargatane.com), con lo que su calidad quedaba asegurada.

El enfoque del libro ha tenido cierta polémica, y es el siguiente: *Ravenloft* 3 incorpora todo lo necesario para jugar en un único libro en tapa dura de 224 páginas, incluyendo una estupenda sección sobre el origen, desarrollo y aplicación del género gótico al *D&D* (aquí se nota la mano de White Wolf, sin llegar a las paridas filosóficas de *Vampiro*) y abundante material de trasfondo. El resultado es un libro ideal para sumergirse en este tétrico universo, pero en el que los más veteranos

echan cosas de menos, como las características de los Señores Oscuros (que no de sus secua-

ces). Por supuesto, todo este material tendrá su correspondiente suplemento (a sacar la cartera). Desde este punto de vista, *Ravenloft* 3 podría verse como un "Manual del Jugador", viniendo después los del DM y el de bichos. Pero, como he indicado, el libro contiene todo lo necesario para montar una buena campaña de *Ravenloft*. Y si los PJ se quieren pegar con el Nigromante, están muertos, ¿no? ¿Cómo que no? ¿Pero es que regalas los PX, o qué?

Ajo, agua (bendita) y resina

Ravenloft es un libro de esos que te dejan contento y con la sonrisa en la cara, pues se trata de un mundo que, por disparatado (distintos y macabros reinos de los muertos pugnan por tratar peor que los vecinos a sus sufridos habitantes, sumiéndolos en una desesperación perenne), resulta terriblemente atractivo. Para presentárnoslo en todo su gótico esplendor, nos lo dividen así:

- **Capítulo 1: El mundo:** aquí se explican las premisas básicas del mundo y su relación con *D&D*, así como un glosario de términos.

Ha habido alteraciones respecto a las anteriores ediciones, y aquí va según gustos. Lord Soth ha desaparecido, toda una señal del principal cambio de "sabor": ahora

Ravenloft es un mundo mucho más "privado", en contraposición a sus anteriores encarnaciones, en las que era más que nada un universo pensado para emplearse junto a los demás.

De este modo se ha ganado mucho en coherencia (poned aquí todas las comillas que queráis), sentando unas bases más sólidas sobre las que desarrollarlo.

También se explica la historia (de nuevo, con alteraciones, como el re-



greso de Azalin) y la geografía general (y variable) del lugar, dividido en dominios que reflejan la personalidad de sus respectivos señores oscuros.

• **Capítulo 2: Personajes:** aquí, como no podía ser de otro modo, se nos indica cómo adaptar los personajes de *D&D* al juego en *Ravenloft* (explicando, por ejemplo, el destino de los hmpf... jejeje... los paladines...). También nos encontramos con nuevas Dotes, religiones, dominios clericales y equipo. Al no haber orcos (como en *Griffin Island*), los semiorcos son sustituidos por los *calibanes*. Para terminar, tenemos a los *vistani*, unos interesantes cín-garos que encajan como un guante en *Ravenloft*.

• **Capítulo 3: Reglas:** aparte de indicar cómo queda alterada la magia (por ejemplo, la nigromancia es mucho más poderosa, y los clérigos sufren ciertas restricciones) y los conjuros individuales, encontramos toda clase de reglas para dar sabor, como las de miedo, horror, locura o las excelentes maldiciones. Por supuesto, todo esto encaja a la perfección en cualquier otro universo con un DM con mala leche. Ah, y cuidado, que las *pruebas de poder* hacen que, cuanto más capullo seas, más se fijen en ti los señores oscuros para ficharte, como a Zidane, pero gratis. Tú verás a quién vendes tu alma, y a qué precio.

• **Capítulo 4: Dominios:** en esta sección se encuentra lo mejor de *Ravenloft*, la descripción detallada de cada uno de sus dominios, a cuál más siniestro que el anterior. Como suele ser habitual en todos los grandes libros, mientras lees se te llena la cabeza de ideas, hasta tal punto que no tienes ni idea (valga la redundancia) de por dónde empezar tu campaña. Llegados a este punto, derramar una lagrimita por el dominio desaparecido procedente de *Dark Sun*. RIP.

Este capítulo es el más extenso y, sin duda, el más interesante, al constituir el núcleo central de *Ravenloft*. Lo consultarás con frecuencia.

Conociendo a White Wolf, ¿tardarán en sacar el *Landbook: Barovia*?

• **Capítulo 5: Horrores de la noche:** otro excelente capítulo, reco-

mendable para cualquier DM de *D&D*, en el que se muestra a los malos de la película: los vampiros, espectros, momias, liches, licántropos, gólems y demás ralea. Olvidate de Tremeres y demás patetismos *vampíricos*: aquí tenemos a excelentes villanos para hacer que tus personajes se defequen encima de miedo. Los distintos, variados, terribles y maliciosamente inspiradores poderes de todas estas criaturas vienen explicados a la perfección, aunque nunca está de más romper las reglas y dar poderes inusuales (por capacidad o raza) a malos que no deberían tenerlos. Estamos hablando de *Ravenloft*, ¿no? Si lo que querías era tomar el té con "Chispas" Drizzt, ya sabes dónde te esperan.

• **Capítulo 6: La campaña:** aquí tenemos un conciso y *vampírico* (y, aun así, interesante) capítulo sobre cómo meterle el miedo a los jugadores (y a los personajes, ya puestos), creando una atmósfera adecuada para jugar a *Ravenloft*.

¡Ah, qué susto!

¿Que qué fallos tiene? ¿Después de haber estado a punto de quedarnos sin *Ravenloft* quieres ponerle perros? Bueno, quisquilloso, a ver:

• Aquí, por lo que he leído, creo que voy contrarcorriente, pero el aspecto gráfico no me ha gustado mucho. La portada me parece sosa, y lo mismo sucede con la maqueta interior. Aunque las ilustraciones son bastante buenas (en blanco y negro, por supuesto, que aún hay clases... y talonarios), el degradado gris, por querer ser elegante en su sencillez, se queda corto. Menos minimalismo, por favor (y menos borde de página desaprovechado).

• Lo dicho antes: aunque el básico es ideal para iniciarse en este universo, se echa en falta cierta información que aparecerá puntualmente en futuros suplementos. El de *Reinos Olvidables*, a mi pesar, es un libro más completo (y más bonito, claro). Qué ojo

tienen estos de White Wolf, qué ojo...

• Echo de menos una hoja de personaje específica para *Ravenloft* (aunque sólo sea para que no me estafen con el timo de las Hojas oficiales. Viva el PDF).

Pues haber elegido muet-te

¿El resultado? Una gozada. Cuando crees que vas a tener que comerte hasta los muñones viendo cómo salen para *Reinos* montones de preciosos libros actualizados, nos llega caída del Infierno la mejor edición de *Ravenloft* hasta la fecha: densa, clara, útil, ordenada, inspirada, actualizada... y sí, de aspecto soso, bueno, qué pasa.

Si eres un viejo aficionado de *Ravenloft*, no te la pierdas, que te va a encantar. Si no habías oído hablar antes de Strahd y Van Richten (¿de debajo de qué piedra decías que salías?), déjate de dragoncitos y elfitos felices y ven a sudar sangre (literalmente) a uno de los mundos más personales de *D&D* (*Dark Sun* mediante).

¡Y lo que nos queda por ver!

por Pedro Portero



M Ó D U L O

Cerraduras CD 20). Todas las habitaciones cuentan con al menos una ventana, que pueden atrancarse con postigos (1 cm de grosor, Dureza 5, pg 7, Romper CD 15).

Personajes

En el momento en el que los PJ llegan a la posada, hay en ella cinco inquilinos, además del posadero y su familia.

• **Tarlik**, el posadero (AL LN), es un hombre de 49 años, delgado y enjuto, calvo, moreno y de ojos negros. Reservado y con tendencia al pesimismo, es sin embargo un patrón servicial, sensato y completamente honesto. Ama a su familia y le gusta la vida apartada y apacible que le proporciona su negocio. No está dispuesto a ponerlos en peligro por ninguna razón.

• **Ariana** (AL NV), su esposa, es una mujer de 44, gorda y morena. Gran cocinera y trabajadora incansable, es tan locuaz como su marido parco en palabras. Le gusta la vida que lleva y quiere a su marido y sus dos hijos pero es una mujer muy avariciosa. Si ve peligrar su prosperidad o amenazado su dinero, podría reaccionar de cualquier manera.

• **Perle** (AL NM), de 27 años, es el mayor de los dos hermanos. Alto, fuerte, moreno de mirada ceñuda y carácter sombrío, siente un gran resentimiento por no haber podido formar su propia familia. El resultado es que odia tanto a sus padres como a la posada. Se interesa de forma lujuriosa por todas las mujeres hermosas a las que ve aunque es demasiado tímido como para tratar de cortejar a una. Sin embargo, si se le presenta la ocasión, puede llegar a ser peligroso.

• **Duan** (AL CB), de 19 años, más bajo y delgado que su hermano pero también más inteligente e ingenioso, tiene alma de aventurero. Para él no existe nada más sugerente que la idea de una vida errante y un mundo lleno de hazañas y peligros. Siente verdadera devoción por todos los aventureros a los que conoce y, dado que posee un carácter agradable y una inocencia encantadora de tan cándida, éstos suelen recompensarle con alguna historia o consejo. Ama a sus

padres, pero no se lleva demasiado bien con su hermano.

En cuanto a los inquilinos presentes en la posada en el momento de la llegada de los personajes, son cinco, a saber:

• **Feeriel Feneris**: una bardo llegada de una importante ciudad del sur, que tuvo que abandonar después de despojar a un importante magistrado de algunas de sus más valiosas pertenencias. A pesar de sus 18 años, cuenta ya con notable experiencia con su oficio y con los hombres. Delgada, hermosa, con un resplandeciente cabello rubio y un rostro angelical, es en realidad una manipuladora egoísta que no conoce más pasión que el oro. Ni su destreza con la lira ni su voz resultan excepcionales. Si alguno de los PJ parece especialmente importante, rico o poderoso, tratará de seducirlo (con su aparente inocencia, claro) para aprovecharse de él.

Feeriel Feneris, Humana, Bar2: Tm Humanoide Mediana (1,58 m.); DG 2d8+2; pg 15; Inic +5 (Des, Iniciativa Mejorada) ; Vel 30; CA 16 (+4 armadura, Des,); Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d6-1, estoque); AL NV; TS Fort +2, Ref +5, Vol +4; Fue 9, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 16.

Habilidades: Atisbar +4, Averiguar Intenciones +4, Engañar +7, Conocimiento de Conjuros +6, Diplomacia +8, Escuchar +5, Interpretar +5, Moverse Sigilosamente +6, Piruetas +6, Uso de Cuerdas +5.

Lenguajes: Común, Élfico.

Dotes: Iniciativa Mejorada, Sutileza con un Arma (estoque).

Poseiones: Camisa de mallas, Estoque, 23 mo, 132 mp, gemas y joyas varias (el botín del magistrado, escondido en su mochila, valor total 1220 mo).

• **Alustris Thorodin**: este paladín viaja desde las pacíficas tierras del sur por una razón elemental para alguien de su profesión: buscar aventuras. Alto, bien parecido, de aspecto poderoso, mirada noble, voz tronante y exquisitos modales, demasiado joven y fogoso, a la vez que demasiado poco



sensato e inteligente, es un guerrero que no conoce el miedo, un juez que no conoce la duda o la tolerancia

y un pobre desgraciado que no conoce nada del mundo. Tiene la mala costumbre de discutir con cualquiera cuyo comportamiento o palabras le parezcan cuestionables y no dudará en llegar a usar la fuerza si lo cree necesario. Ahora bien, tampoco vacilará en ayudar a cualquiera que lo necesite. Su más preciada posesión es la espada larga de excepcional calidad que le regaló su padre.

Alustris Thorodin, Humano, Pal1: Tm Humanoide Mediano (1,90 m.); DG 1d10+3; pg 13; Inic 0; Vel 20; CA 17 (+5 armadura, +2 escudo); Atq +7 Cuerpo a Cuerpo (1d8+4, espada larga de gran calidad); AL LB; TS Fort +7 Ref 0, Vol +1; Fue 18, Des 10, Con 16, Int 7, Sab 9, Car 15.

Habilidades: Curar +3, Montar +2.

Dotes: Soltura con un Arma (espada larga).

Posesiones: cota de bandas, espada larga de gran calidad, escudo grande de madera, 35 mo, 27 mp.

• **Grennal Aldecott** aparenta ser un mercader de paños que viaja hacia el sur después de haber vendido sus mercancías en las tierras del norte, pero esta historia es falsa. En realidad es un espía de [pon la región o país que corresponda en tu campaña] que recorre la zona recabando información. De 48 años, bajo, calvo, regordete, dicharachero, simpático y, aparentemente una persona sin dobleces, es un sujeto peligroso y sin escrúpulos. Viaja acompañado por dos supuestos guardaespaldas que son en realidad soldados de su país a quienes se ha encomendado su custodia. El primero de ellos, **Herrman**, le es completamente leal pero el segundo, **Tertius** (AL LN) siente cada día mayor desprecio por su ocupación y su jefe.

Grennal Aldecott, Humano, Pírc3: Tm Humanoide Mediano (1,55 m); DG 3d6+3; pg 19; Inic +3 (Des); Vel 30; CA 13/ 15 (Des +2/ con armadura +2); Atq +4 cuerpo a cuerpo (1d4 daga de gran calidad) o +7 a distancia (1d4 ballesta de mano de gran calidad, alcance 30); AL NM; TS Fort +3, Ref +7, Vol +1; Fue 10, Des 17, Con 13, Int 13, Sab 8, Car 15.

Habilidades: Tasación +5, Equilibrio +4, Engañar +4, Trepar +3, Decifrar Escritura +2, Diplomacia +6, Disfrazarse +3, Escapismo +4, Reunir Información +8, Escondersse +7, Escuchar +4, Moverse Sigilosamente +6, Abrir Cerraduras +7, Hurtar +6, Buscar +5, Atisbar +5, Piruetas +6, Usar Objeto Mágico +5, Uso de Cuerdas +4.

Dotes: Esquiva, Movilidad.

Posesiones: armadura de cuero de gran calidad (no suele llevarla), daga de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad, 850 mo, gemas de 50 mo [x10], símbolo de su verdadero reino (escondido).

Escoltas de Grennal Aldecott, Humanos, Com1: NA ½; Tm Humanoide Mediano; DG 1d8+2; pg 7; Inic +2 (Des); Vel; 30 CA 15/ 14(+2 armadura, +1 escudo, Des/ sin escudo); Atq +2 cuerpo a cuerpo (1d6+1 espada corta) o +3 a distancia (1d8, ba-

llesta ligera); TS Fort +3, Ref +2, Vol +1; Fue 13, Des 14, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 9.

Habilidades: Trepar +2, Trato con Animales +1, Intimidar +1, Saltar +4, Montar +3, Atisbar +2, Nadar +2.

Dotes: Esquiva.

Posesiones: Armadura de cuero, escudo pequeño de madera, ballesta ligera con 20 virotes, espada corta, 1d4 mo, 2d6 mp.

Acontecimientos

Como ya se ha dicho, los personajes llegan a la posada a lo largo de la tarde. Poco después de que lo haya hecho el último de ellos, estalla una furiosa tormenta. Se prolongará hasta bien entrado el día siguiente. Por ahora, mientras Tarlik y sus hijos se apresuran a cerrar y asegurar puertas y ventanas y su mujer enciende la chimenea del salón común, ocurren algunas cosas. Feeriel baja al salón y se acomoda cerca de la chimenea. Viste un traje que permite adivinar, casi de forma inconsciente, su hermoso cuerpo. Saca el laúd y comienza a tocar una melodía melancólica.

No dejes de subrayar a los jugadores que es una visión de inocencia, belleza y desamparo. Ahora bien, si alguno de ellos supera un Prueba de Averiguar Intenciones (CD 25, es preferible que la realices en secreto) descubrirá que en sus ojos hay un brillo extraño cuando se posan en algún personaje especialmente apuesto u opulento.

Poco después aparece Alustris, ataviado con su mejor traje y su espada pero sin armadura ni escudo. Se sienta cerca de la muchacha y la observa con arrobó. Salta a la vista que está admirado. Cualquier interrupción o ruido provocará una respuesta airada por su parte.

Es posible que Perle entre en cualquier momento y la mire de soslayo con un brillo lujurioso en los ojos (Atisbar, CD 18). Ella termina la canción y el paladín se apresura a pedir otra. Feeriel enrojece ligeramente (finge, claro) y acepta. Cae la noche mientras ella canta y poco después, bajan al salón Grennal y sus guardaespaldas para cenar. Los personajes tienen algo de tiempo para relacio-

narse con los demás inquilinos y conocerse entre sí.

La llegada de Fenegar

Al cabo de un par de horas, y mientras en el exterior descarga la tormenta con todas sus fuerzas, llega un nuevo viajero a la posada. Se trata de un hombre de avanzada edad, pelo cano y mirada asustada. Viste ropas de viaje y parece muy fatigado. Lleva consigo un fardo de pequeño tamaño que protege con los brazos. Nada más entrar en la posada se aproxima a la chimenea y entonces, mientras aparta las mantas que lo cubren y lo acerca un poco al fuego, todos los presentes advierten con sorpresa que se trata de un niño pequeño.

Inmediatamente, el recién llegado se vuelve hacia el posadero, que acaba de aparecer, y le pide que le venda un caballo. Su voz es grave y resonante pero está teñida de miedo. El posadero contesta que es una locura salir en medio de la tormenta y que si quiere, puede alquilarles una habitación al niño y a él. El hombre insiste y el posadero vuelve a negarse. Sobreviene una discusión pero, a pesar de la evidente agitación del recién llegado y de su insistencia (llega a ofrecer un precio desorbitante por el caballo y muestra varias pepitas de oro para demostrar que su oferta es cierta; en este momento atrae la atención de Feeriel), el posadero se muestra inflexible y aquél debe al final ceder. Pide una habitación para su "hijo" (así lo llama, aunque la diferencia de edad es muy grande) y para él y sigue al posadero a su interior.

Hay varios detalles interesantes en el extraño y el niño:

- Con una tirada de Atisbar (CD 20) se descubrirá que, debajo de la larga pelliza que lleva el anciano, asoma lo que parece ser una túnica sacerdotal.

- Una segunda tirada de Atisbar (CD 25) descubre bajo sus ropas el símbolo sagrado de un dios del mal (el que sea apropiado para tu campaña). No obstante, cualquier método de detección de alineamiento revelará que el hombre es Legal Neutral.

- Fenegar lleva consigo una bolsa de terciopelo con pepitas de oro. Su valor total es de 1875 mo.

• En cuanto al niño, no puede tener más de un año, tiene el pelo rubio y los ojos claros y en su rostro hay pintada permanentemente una sonrisa beatífica. Ahora bien, si se le examina cuidadosamente, se descubrirá en su axila derecha una extraña marca de nacimiento: un círculo redondo del que salen sendas rayas formando un ángulo de 60°. Nadie conoce su significado.

El hombre sube a su habitación con el niño y no vuelve a bajar. Si cualquiera trata de interrogarlo o hacerle preguntas, sólo dirá que se llama Fenegar y que el muchacho es su hijo. No dará su nombre y se negará a contestar más preguntas. No obstante, no habrá demasiado tiempo para hacerlo, porque Fenegar no es el último visitante que trae la noche.

El asesino

Casi una hora después de la llegada de Fenegar, aparece en la puerta de la posada un nuevo visitante. A esas horas de la noche, la tormenta sigue arreciando y resulta raro que alguien haya logrado llegar hasta allí.

El recién llegado viste una pesada capa de pieles que le cubre todo el cuerpo y parte del rostro. Entra en el salón, se quita las pieles y muestra su cara: moreno, ajado, de mediana edad, con una gran cicatriz que recorre toda su mejilla derecha. Lleva una espada larga y una corta. A juzgar por sus ropas y su impedimenta, es alguna clase de explorador o montañero. Observa a la concurrencia con suspicacia, toma asiento en la mesa más alejada de la luz y llama al posadero con una seña. Sobreviene una conversación mantenida entre susurros.

Cualquiera que realice una tirada de Escuchar (CD 20) sabrá que el

extraño está preguntando al posadero si ha llegado hace poco un anciano con un niño y que, después de que éste le responda que eso no es de su incumbencia, alquila una habitación para pasar la noche.

Si alguien trata de trabar conversación con él, lo alejará con una mirada feroz. Sin embargo, no se dejará arrastrar a ninguna clase de enfrentamiento. En todo caso, permanecerá en el salón hasta que el último de los presentes se haya marchado.

La noche

Cuando todos los inquilinos se han marchado a dormir, se hace el silencio en la posada. En el exterior, aúlla el viento y nieva con fuerza.

Sin embargo, al cabo de un par de horas, se escucha por todas partes un grito de terror: es la voz de Feeriel. Los personajes que estén dormidos (la mayoría, presumiblemente, si no todos) tardan una ronda en levantarse. Pídeles que realicen una tirada de Escuchar (CD 15) para determinar la procedencia del grito. No viene de su habitación, sino de otra, la ocupada por Fenegar. Quien se dirija hacia allá inmediatamente (ha de estar despierto), se encontrará con el siguiente panorama: la muchacha (vino aquí para robar y se encontró con la escena) en el umbral, con el rostro demudado por el horror.

En el interior, el ex-

traño montaraz está inclinado sobre la cama del viejo, cuya garganta acaba de rebanar de parte a parte. La ronda siguiente, el asesino recoge al niño de la pequeña cuna en la que descansaba y sale corriendo hacia las escaleras. Aparece entonces Alustris, espada en mano y se enfrenta a él. Si nadie interviene, el asesino acaba con el paladín en 2 rondas y huye. Sólo tarda otra ronda en llegar a la puerta y una más en salir, así que si los personajes pretenden impedir que escape con el niño, deberán apresurarse. Ni Grennal ni sus guardaespaldas intervienen.

Es importante recalcar que el asesino pretende, por encima de todo, que el niño no sufra daño alguno, hasta el punto de anteponer su seguridad a la suya. Si se enfrenta a una oposición resuelta, abandonará al muchacho y tratará de escapar arrojándose por una ventana.

Si es capturado e interrogado, no dirá nada, aunque sea sometido a tortura. Se limita a mirar fieramente a los personajes y a decirles que están condenados y que no sobrevivirán al fin de la tormenta. Sin embargo, es poco probable que puedan capturarlo, porque está determinado a quitarse la vida antes de permitir que tal cosa ocurra.

El asesino, Humano, Exp3: Tm Humanoide Mediano; DG 3d8 + 6;



pg 22; Inic +6 (Des, Iniciativa Mejorada); Vel 30; CA 17/ 18 (+4 armadura, Des/ Esquivar); Atq Cuerpo a cuerpo +5/ +5 (1d8+2, espada larga/ 1d6 +2, espada corta); Enemigo racial: elfo; AL LM; TS Fort +4, Ref +3, Vol +2; Fue 14, Des 16, Con 13, Int 11, Sab 12, Car 7.

Habilidades: Atisbar +11, Esconderse +9, Escuchar +5, Moverse Sigilosamente +11, Supervivencia +6.

Dotes: Iniciativa Mejorada, Esquivar.

Posesiones: Camisa de malla, espada larga, espada corta, abrigo de pieles, 3 dosis de veneno (TS Fort DC 20 ó 1d8 pg; su espada corta está untada en este veneno, que hace efecto dos rondas después de que haya golpeado con ella. La capa de la espada sólo hace efecto 1 vez.).

El día siguiente

El día comienza como terminó la noche: sigue nevando y la tormenta no amaina hasta el

mediodía. Para entonces, todo el bosquecillo está cubierto por una densa capa de nieve y el paso está bloqueado por completo. Los personajes tienen tiempo para desayunar y comentar lo sucedido la pasada noche.

Sin embargo, poco después de terminar la tormenta, aparece un hombre por el camino. Si alguien estaba vigilando, lo verá a la altura del puente. Si no, los personajes se enterarán de su presencia al escuchar su llamada. En efecto, al llegar junto a la posada, el extraño llama a sus ocupantes a gritos y exige que se le entregue el niño, sano y salvo. De no hacerse así, dice, todos sufrirán una muerte atroz.

El mensajero no viene a parlamentar: dice que dejen el niño en la puerta y que se aparten. Si se cumplen sus demandas, recoge al niño y se marcha. Si no, se marcha al cabo de unos minutos, no sin antes advertir a los ocupantes de la posada que van a pagar cara su osadía.

Se produce una discusión dentro de la posada: Grennal es partidario de cumplir con las demandas del mensajero. Alustris está determinado a impedirlo. Feeriel calla y espera. El posadero, después de titubear unos instantes, se une a Alustris.

En todo caso, la decisión queda en manos de los PJ. Pero no tienen demasiado tiempo para discutir. A menos que entreguen al niño antes de 15 minutos, se produce el ataque a la posada.

El ataque

Es presumible que, después de la aparición del mensajero, los personajes hayan apostado algún centinela en la torre. Si es así, les advierte a gritos que varias figuras empiezan a verse entre los árboles. Tragos, parecen, y algún que otro lobo. Si el vigía es un PJ, pídele que realice una tirada de Atibar (CD 18). Si la supera, divisará una ominosa figura a caballo, embozada en una pesada capa de pieles blancas, junto a la entrada del paso: se trata de **Shal-Zulak**, clérigo de la misma deidad malvada que Fenegar. Es el jefe de la partida. No participará en el ataque y, si éste va mal, huirá siguiendo un paso secreto.

En caso de ser necesario, utiliza la descripción de un clérigo de nivel 5º que aparece en la **GDM**.

La partida de guerra dirigida por Shal-Zulak está formada por 15 tragos, 1 grantragso, el asesino (si sobrevivió a la pasada noche) y 3 lobos (utiliza las estadísticas que aparecen en el **Manual de monstruos**). Atacan de forma masiva pero desordenada, arrojándose sobre puertas y ventanas sin orden ni concierto.

Su moral es endeble pero son persistentes. Cada vez que sufran 3 bajas, deberás comprobar el estado de su moral. Si ésta falla, huyen, pero regresan al cabo de aproximadamente una hora. En último caso, temen más a sus malvadas deidades que a la muerte y Shal-Zulak no vacilará en sacrificar hasta el último de ellos para conseguir sus propósitos.

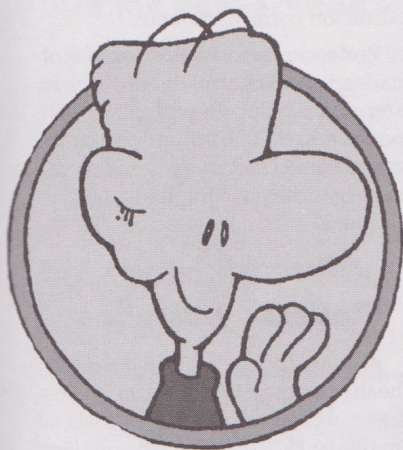
Este combate representa el clímax de la aventura. Aprovéchalo, junto con los momentos de calma que presumiblemente se producirán, para explotar las personalidades de los PNJ y crear situaciones variadas: Si la situación parece desesperada, Grennal podría tratar de traicionar a los demás y entregar al niño, Feeriel podría tratar de escapar, Perle podría tratar de violar a algún personaje femenino aprovechando la confusión, Dual tratará de ayudar a la defensa de la posada con tanto entusiasmo como torpeza, etc.

En cuanto al ataque propiamente dicho, trata de conseguir que no resulte monótono: después de ser rechazados una vez, los tragos podrían tratar de atacar por el sótano, o encaramarse a la torre, etc. En todo caso, jamás harán nada que ponga en peligro al niño.

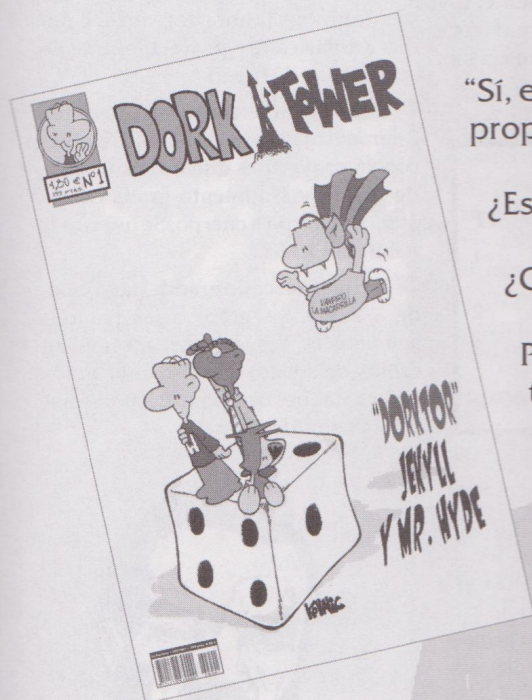
Las opciones de los PJ son varias: rechazar el ataque, huir por el paso aprovechando la confusión (ten en cuenta que la tormenta lo ha bloqueado, de modo que si optan por esta solución, su huida deberá ser peligrosa y difícil), entregar al niño (en tal caso, Shal-Zulak ordena a sus sicarios que incendien la posada y asesinen a todo el que salga, o acabar con el clérigo malvado. En este caso, la partida se dispersa y huye).

Por Manuel Mata





DORK TOWER



“Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de...”

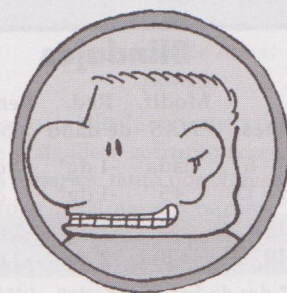
¿Estás todo el día hablando de tus partidas de rol?

¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

Pues quizás deberías leer las tiras incluidas en este tebeo, y ver de lo que son realmente capaces los freaks.

¿Realidad o parodia? Sólo tú podrás decirlo, aunque yo apostarí por lo primero...

La genial tira de John Kovalic



Visítanos en www.distrimagen.es

Armaduras a bordo

000T .XΛ0ΠΔV0M00TΛKΠ3T

A Y U D A

Aquel no era su día de suerte. Jean-Claude retrocedió hacia el precipicio mientras lanzaba una estocada tras otra, intentado mantener a su oponente a distancia. El eisen era realmente bueno en su trabajo. Jean-Claude se preguntó cuanto ofrecería esta vez el marqués por su cabeza: ¿200? ¿300? ¿Tal vez incluso 500 gremiales? La última ocasión en que se enfrentaron se había saldado con una derrota especialmente humillante para el malvado aristócrata. ¿Habría logrado enfurecerlo tanto como para haber contratado los servicios de un espadachín? Un impresionante revés del eisen lo sacó de golpe de sus pensamientos. Echándose rápidamente a un lado, detuvo el demoledor ataque con su main-gauche al tiempo que lanzaba una estocada directa al pecho del enemigo. Estocada que se detuvo en seco contra una de las múltiples placas metálicas que salpicaban el coselete de su oponente. El eisen bajó la vista, esbozó lo que parecía ser una parodia de sonrisa y aferró la hoja del montaignense con el panzerhand. Verdaderamente, hoy no era su día de suerte...

Armaduras

Supongo que más de uno os habráis dado cuenta de la inexistencia de reglas para el uso de armaduras normales en 7º Mar, y eso es precisamente lo que voy a intentar corregir aquí. Como odio las reglas demasiado engorrosas, intentaré mantener la complicación al mínimo. He dividido las armaduras en dos tipos: blindajes (armaduras metálicas) y protecciones (armaduras no metálicas). Esto es así porque partiré de la idea de que las armaduras metálicas sirven para absorber directamente los impactos (en vez de que los reciba el cuerpo), mientras que las otras sólo sirven para reducir parcialmente el daño. Tal vez no sea un sistema muy realista, pero se adapta perfectamente a la mecánica del juego y permite combinar arma-

Blindajes

Ptos.	Modif. NAS	Red. de daño	Penaliz. a Maña
1 - 6	nada	-1 dg*	-1 dng**
7 - 12	+5	-1 dg*	-1 dng**
13 - 18	+5	-2 dg*	-2 dng**
19 - 24	+10	-2 dg*	-2 dng**

* dg: dados guardados

** dng: dados no guardados

Protecciones

Protecciones	FP
Ropa gruesa o pieles	1
Ropa acolchada o una malla metálica fina	2
Cuero blando	3
Cuirbouilli o cuero con refuerzos	4

dura normal y dracheneisen sin ningún problema.

Blindajes: durante el siglo XVII era aún muy común el uso de armaduras metálicas parciales. Para imitar su mecánica usaremos la tabla de armadura de dracheneisen del manual, asumiendo que el peso del blindaje estorba al usuario de forma proporcional a la reducción de daño que se aplica al oponente, en dados no guardados, a todas las tiradas de maña. Esto, que parece muy complejo, se reduce a la tabla adjunta.

Es frecuente combinar piezas de dracheneisen y metal ordinario. Para ello solo hay que llevar la cuenta aparte de cuántos de puntos de armadura nor-

mal se llevan encima, y aplicar la penalización correspondiente.

Protecciones: coseletes, ropas acolchadas y demás armaduras flexibles ofrecen un factor de protección (FP), reduciendo el daño infligido en tantos puntos como FP posean. Las armas de fuego ignoran por completo estas protecciones.

Rodelas y escudos

Aunque hayan caído en desuso en Théah (excepto en Avalon), es posible que en lugares remotos como la isla de Kanuba o el Imperio de la Media Luna los héroes tengan que enfrentarse a guerreros que empleen este anticuado armamento.

Rodela: una rodela añade 1 aumento gratis a la hora de realizar paradas activas contra proyectiles que no sean armas de fuego.

Escudo: un escudo mediano añade 2 aumentos gratis a las paradas activas contra proyectiles que no sean armas de fuego, y 1 aumento gratis contra ataques cuerpo a cuerpo. Se usa con la habilidad *Rodela*.

Tarja: un escudo grande (tarja) añade 3 aumentos gratis a las paradas activas contra proyectiles que no sean armas de fuego, y 1 aumento gratis contra ataques cuerpo a cuerpo. Se usa con la habilidad *Rodela*.



Modificaciones a los panzerhand

Para poder usar estas modificaciones, primero (lógicamente) hay que disponer de un panzerhand. Sólo puede hacerse una modificación por panzerhand. Estas modificaciones se compran con puntos de dracheneisen ordinarios.

Atrapa espadas (3 puntos)

La elaborada decoración del dorso del panzerhand está especialmente

Dracheneisen ampliado

Blindajes*	Coste	Efecto
Bota (2)	1	Armadura**
Brazal (2)	2	Armadura**
Casco (1) †	2	Armadura**
Coraza (1)	6	Armadura**
Cota malla (1)	4	Armadura**
Cota placas (1)	5	Armadura**
Escudo (1) ††	5	Escudo 1g1, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Rodela.
Greba (2)	2	Armadura**
Guantelete (1)	2	Armadura**
Panzerhand (1)	6	+1 dado no guardado cuando se usan capacidades de panzerhand, armadura (3 puntos)
Rodela (1)	4	Rodela 1g1, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Rodela.
Yelmo (1)	3	Armadura**

* Los números entre paréntesis son el número de piezas de este tipo que pueden obtenerse.

** Conceden tantos puntos de armadura como el coste, a excepción del panzerhand, que solo da 3 puntos (de los 24 totales posibles).

† El casco se diferencia del yelmo en que no cubre el rostro, por lo que aún es posible realizar ataques apuntados a esta localización.

†† Escudo mediano. Jamás se forjan tarjas de dracheneisen, pues sería un auténtico despilfarro de metal.

diseñada para detener los aceros del enemigo. El panzerhand incrementa la defensa activa del usuario en 2 cuando es usado para hacer una parada (ej. Convierte una tirada de 17 en un 19).

Atrapa tontos (5 puntos)

El panzerhand posee un mecanismo especial de cierre. Un asalto después de habérselo puesto, la mano del usuario queda firmemente sujeta por la muñeca. Esto tiene dos consecuencias: primero, el usuario no puede ser desarmado de su panzerhand; segundo, es necesaria una llave para liberarse, lo que significa que si quien se la ha puesto no la tiene, no podrá quitárselo.

Ballesta incorporada (4 puntos)

Una pequeña ballesta (daño 1g3) construida en el propio panzerhand. La ballesta es absolutamente normal excepto por el tamaño y el daño.

Compartimento secreto (1 punto)

El panzerhand tiene un pequeño compartimento camuflado entre la ornamentación que puede usarse para guardar mensajes, rapé, venenos, gemas u otros objetos de pequeño tamaño (*idea de aventura: un buen día el eiseno del grupo descubre en su panzerhand un compartimento que contiene un mapa del tesoro*).

Espejo (1 punto)

El panzerhand ha sido fabricado en una aleación especialmente resistente. La suciedad nunca se acumula en él, y por lo tanto no hay necesidad de limpiarlo o mantenerlo de cualquier otro modo. Otra ventaja es que puede usarse a modo de espejo improvisado.

Hoja oculta (variable)

Tocando un resorte oculto, un pequeño puñal salta de su escondrijo. El coste de esta modificación es de 2 puntos, a menos que el puñal sea de dracheneisen, en cuyo caso será de 4 puntos.

Nudilleras (1 punto)

El panzerhand ha sido forjado con la forma de un sólido puño cerrado. Esto incrementa el daño que causa a 2g2, pero hace que no pueda ser usada para nada excepto para golpear. Ni siquiera pueden emplearse las habilidades de Trabrar (panzerhand)

Armas	Coste	Efecto
Arma de asta	5	Daño 3g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Armas de asta.
Arma pesada	4	Daño 3g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Armas pesadas.
Bala o virote ‡	1	Ignora cualquier bonificación por armadura (incluso dracheneisen).
Ballesta	4	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Cuchillo	2	Daño 1g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Cuchillo.
Mosquete	7	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Pistolón	5	-5 al NAS del blanco, el alcance aumenta en 20 metros.
Estoque	3	Daño 2g2, +1 dado no guardado cuando se usan Capacidades de Esgrima.
Zweihander	6	Daño 3g3, +1 dado no guardado a todas las Capacidades de Armas pesadas.

‡ Tan sólo un Nibelungo especialmente malvado o corrupto accederá a forjarlas, tanto por el despilfarro de metal que supone como por el hecho de que un proyectil así solo puede ir destinado a un asesinato.

o Desarmar (panzerhand). El DJ tiene la última palabra acerca de qué acciones son aún posibles o no con esta modificación.

Pinchos (2 puntos)

El panzerhand está recubierto de pinchos que incrementan el daño que causa hasta 2g2.

Pistola incorporada (5 puntos)

Una pistola montada en el panzerhand. Cuando está cargada (20 acciones), el primer uso con éxito de la Capacidad Ataque (panzerhand) hace que el arma se dispare a bocajarro, causando un daño de 4g3, +1 dado extra no guardado por cada punto de Músculo que posea el portador.

Presa de cerrojo (3 puntos)

Cuando el héroe esté usando la Capacidad Trabar (panzerhand), su oponente no puede liberarse del trabazón y puede usarse la Capacidad de Desarmar (panzerhand) o la habilidad de Experto de forma normal. Para liberar el arma del oponente hace falta tener la llave del cerrojo y 3 acciones. Hasta entonces, la mano del panzerhand no puede ser usada para nada más.

Pelotones de matones y armaduras

Cuando un grupo de matones use algún tipo de armadura se aplicarán las siguientes reglas:

- **Blindajes:** les conceden los bonos aplicables a su caso. Es decir, sólo el incremento del modificador al NAS (y no la reducción al daño). A cambio, tampoco sufren penalización alguna.

[Ejemplo: Si un pelotón de solden eisenos viste piezas de armadura por valor de 4 puntos, no obtiene ningún beneficio por ello. Si, en cambio, llevan armadura por valor de al menos 7 puntos, se les aplicaría una bonificación de +5 a su NAS, y, si fuese de más de 19 puntos (unas armaduras realmente impresionantes), sería un +10 a su NAS.]

- **Protecciones:** los pelotones de matones no ganan ninguna bonificación por llevar estas protecciones (¿qué esperabas? ¡Sólo son matones! ¡Son carne de cañón!).

Aker, mercenarios del rol

BUSCAMOS COLABORADORES PARA

dosdediez

Si tienes la cabeza llena de ideas geniales
¡Bienvenido! ¡Te esperan fama y fortuna!



Manda un mensaje a factoria@distrimagen.es
con el asunto: [dosdediez: colaboradores]

Expogames

000T .XΛOΠΙΔVΣHXOTΛXU3MY

A R T Í C U L O

Con ocasión de Expogames 2001 (Hobbyland – Salón del Comic) este pasado noviembre, a la Factoría de Ideas le surgió la posibilidad de hacer algo que llevaba meditando ya desde hacía algún tiempo.

El evento tuvo lugar en el Museo del Ferrocarril en el Paseo de las Delicias de Madrid entre los días 22 y 25 de noviembre. Aunque el frío fue la tónica negativa durante el fin de semana, la afluencia de público y la predisposición de los expositores a repetir el año que viene, indican la confirmación de que Expogames se ha convertido en un referente indispensable en el mundo de los JdR. Por otro lado, los comentarios y resultados de la encuesta realizada por la Factoría de Ideas entre los participantes a sus actividades constituyen un gran motivo de alegría y fe en el mercado de los JdR.

El emplazamiento

El lugar escogido por la organización de las Hobbyland fue por un lado un acierto y por otro un error. Hay que destacar que al ser un lugar tan céntrico y bien comunicado se facilitó la asistencia. Además, los trenes situados en el museo le daban un aire victoriano al Salón y había una cafetería dentro de un antiguo vagón de tren que haría las delicias de cualquier jugador de La Llamada... (siempre que pudiera quedarse a realizar una partida hasta bien entrada la noche...). En la parte negativa resaltar las aglomeraciones que lo hicieron un poco incómodo en determinados momentos. No obstante, a favor de la organización hay que decir que el emplazamiento planeado inicialmente era el Palacio de los Deportes de Madrid, que como muy bien sabéis todos, fue pasto de las llamas unos meses atrás.

Dando siempre vueltas a la pregunta de cómo acercar nuestro sector

al público, la Factoría de Ideas se animó a desarrollar un completo abanico de actividades con este objetivo bien presente.

Con el afán de abrir mercado e informar correctamente de qué son los JdR se editaron más de 6000 panfletos y se repartieron cientos de bolsas con revistas, marcalibros y demás material gratuito (así como se realizó una gymkhana de investigación para niños con la intención de poder explicarles mejor en qué consisten los JdR). Además se dispuso de una mesa de información, que respondía cualquier pregunta acerca de los JdR, junto a la preparación de múltiples partidas de introducción tanto a estos como a los juegos de cartas coleccionables. A la par que se hacían tales demostraciones, se organizó un concurso de Directores de Juego que disfrutó de un excelente

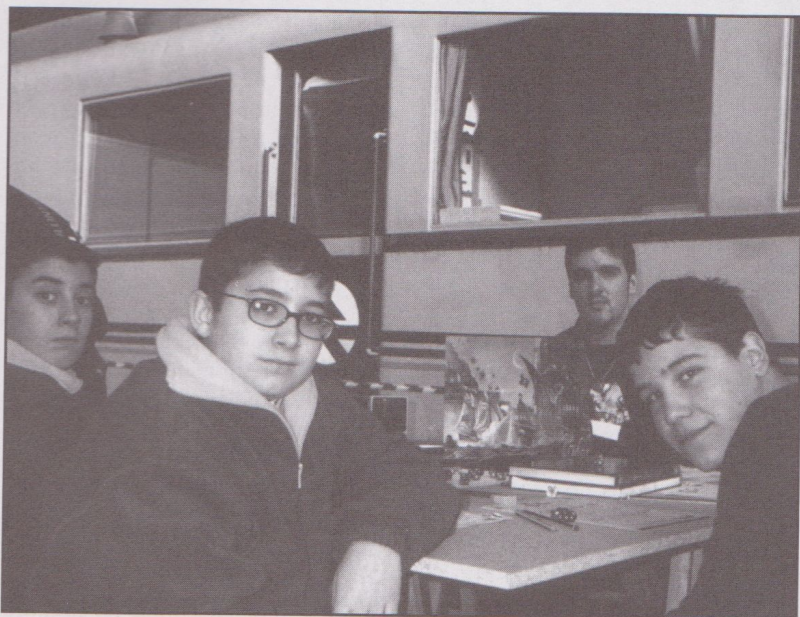
nivel (aprovechamos la ocasión para saludar y dar la enhorabuena a los ganadores, Víctor Pérez y Samuel Fuentes).

Todos los que colaboramos en el evento quedamos muy contentos, pues aunque, evidentemente, hubo errores y hubo aciertos, la experiencia servirá para mejorar en próximas ocasiones.

De todas formas, la calificación que merece el Salón desde nuestra perspectiva es positiva: hubo adultos y niños jugando por primera vez al rol, (algunos de ellos, encantados con las partidas, incluso preguntaban dónde podían jugar a la semana siguiente); padres con niños de seis años en adelante que jugaron la gymkhana y quedaron gratamente impresionados acerca del mundo de los juegos de rol, y un largo etcétera.

El sábado por la tarde fue el momento estrella, con todas las mesas repletas y un ambiente rolero como el que más... Otras editoriales roleras nacionales también organizaron actividades alrededor de sus líneas de productos, y aunque la presencia de la Factoría de Ideas era superior, la variedad mostrada por la creciente presencia de nuevas empresas en nuestro sector hicieron flotar en el ambiente un claro optimismo rolero.

Juan Antonio Huerta



Esto fado Sangriento

ΟΟΟΤ . ΜΛΟΠΙΔΝΩΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Desde hace poco menos de un año, "Puchero con salero" es uno de los programas televisivos más populares del reino de Dick. En sus inicios no fue más que un modesto programa de cocina cuyo presentador hacía imitaciones de famosos, pero la misteriosa muerte de Koldo Peladilla "el Telechef" obligó a la productora a hacer muchos cambios y emplear un formato más original y novedoso: ahora, "Puchero con salero" es un gran show en directo, con actuaciones musicales, concursos y una espectacular presentadora.

Entrantes: La venganza de Koldo Peladilla

Koldo Peladilla, el creador original del programa, era el alma de todo el espectáculo... pero había algo que no funcionaba, y se trataba de él mismo: Koldo no daba bien ante las cámaras, y su programa no conseguía despegar. En un raptó de inspiración desesperada, diseñó un nuevo formato, incluyendo decenas de originales recetas de creación propia, y se lo propuso a los responsables de la cadena. Los peces gordos se encontraban ante un dilema: el nuevo programa sería el bombazo televisivo de la década... siempre que prescindiesen de su creador.

Pero según los términos de su contrato, Koldo debía ser el presentador del programa. Ante la imposibilidad de llegar a un acuerdo con él, y nada dispuestos a perder el negocio, los directivos de la cadena empezaron a producir en secreto la nueva versión de "Puchero con salero" con otra presentadora.

Al enterarse, Koldo se presentó en los estudios dispuesto a armar un escándalo. El productor del programa envió a los guardias de seguridad, pero en el forcejeo Koldo hizo explotar una bombona de gas que había por ahí. En medio del caos y la confusión, dos de las ayudantes del Telechef se lo llevaron del estudio.

Malherido, desfigurado y dado por muerto, Koldo juró vengarse...

Primer plato: Esta noche cenamos fuera

Uno de los PJ tiene un amigo empresario y socio capitalista del *Plaisir du Dick*, un nuevo restaurante de superlujo en la zona más pija de Barnacity. El local celebra su inauguración esta misma noche, y los fanpiros han sido invitados a asistir al evento.

Una vez en el restaurante, pide a los PJ algunas tiradas de Estilo, Labia o Seducción para ver qué tal se relacionan con los demás invitados (entre los que se encuentra nada menos que Jesulito Chispas, el famoso cómico de la tele).

Poco antes de que comience el banquete, el amigo de los PJ invitará a algunos asistentes a entrar en la cocina para conocer a Agatocles Pifostio, el famoso chef. Si los PJ lo desean, pueden unirse al grupo. En contraste con el bullicio de la zona pública del restaurante, la cocina está extrañamente despejada y tranquila: sólo están a la vista el propio Pifostio, inclinado junto a la puerta de un horno, y dos cocineras ayudantes que van de aquí para allá, sin mirar a los recién llegados. El chef saluda brevemente, casi con hosquedad, a los visitantes. "Estoy dando los últimos toques al plato principal de esta noche" dice, "y no puedo descuidarlo. Seguro que quedarán impresionados cuando lo vean. Ahora, si no les importa, déjenme trabajar".

Mientras salen de la cocina, el empresario pide disculpas en nombre

de Pifostio. "Es un gran cocinero, pero las relaciones públicas no son lo suyo. Además, confidencialmente, desde que es asesor de ese programa de cocina de la tele se le han subido un poco los humos".

El banquete inaugural empieza a los pocos minutos, con unos deliciosos y exóticos entrantes. Poco después, los camareros arrastran hasta la mesa principal un carrito con una enorme fuente cubierta: se trata del plato fuerte...

Y tan fuerte. Cuando el camarero levanta la tapa, los invitados pueden ver que en la fuente está el propio Agatocles Pifostio, bien doradito y crujiente. En lugar de la clásica manzana, el difunto chef tiene un rollo de papeles metido en la boca.

El pánico se extiende entre los invitados, que corren despavoridos hacia la salida. Los PJ deberán pasar una tirada de Brío + Seso o gastar un punto de Coraje para conservar la calma y no huir del restaurante. Pregunta a los jugadores qué es lo que hacen, y pide que te contesten de inmediato. Si no se les ocurre nada, los PJ se quedarán clavados en sus asientos.

La cocina está desierta. Las ayudantes de Pifostio se han marchado por una puerta trasera. El horno está abierto y todavía caliente. Si alguien mira en el interior, puede encontrar restos de grasa (su posterior análisis con una tirada de Química o Medicina revelará que se trata de grasa humana).

Nota para el Narrador: El verdadero Agatocles Pifostio ha sido asado en ese horno durante cuatro horas. El chef al que saludaron los PJ era en realidad Koldo Peladilla, disfrazado como Agatocles.

Agatocles Pifostio está servido sobre una guarnición de patatas, y la verdad es que desprende un olorcillo de lo más apetitoso. Si alguien quiere sacarle el rollo de papeles de la boca, puede hacerlo: los papeles son varias páginas arrancadas de un lujoso libro de cocina, con la receta del cochinillo segoviano y varias fotos en color del propio Agatocles preparando el plato. En una de las fotos, el chef está al lado de una rubia espec-

tacular que prueba el cochinillo con cara de satisfacción. La mujer es la famosa Lulú Duchamps, presentadora del programa televisivo "Puchero con salero".

Los espantados camareros no saben nada de lo ocurrido. Una de las ayudantes de Pifostio les entregó el carrito con la fuente ya cubierta, y ellos se limitaron a llevarlo hasta la mesa.

Si alguien emplea Psicometría sobre la fuente, el horno, los papeles o el cadáver, recibirá una impresión de alegría, sadismo incontrolable, satisfacción y venganza.

El amigo de los PJ les pide ayuda para descubrir al culpable: por lo que sabe, Pifostio no tenía enemigos, y las sospechosas más evidentes son las ayudantes del chef, una respetable viuda llamada Cunegunda Ortiz y sus dos hijas.

La policía llega poco después al restaurante, y el inspector Gutiérrez toma el mando de las operaciones. Gutiérrez interrogará a los invitados que no hayan salido a la carrera, incluyendo a los PJ, y echará una bron-

La historia del programa

Estos datos están a disposición de quien lea el libro de cocina de Agatocles Pifostio o supere una tirada de Culturilla (televisión).

"Puchero con salero" empezó siendo un programa de cocina emitido en horas de baja audiencia, en el que el *showman* y cocinero Koldo Peladilla, también conocido como "el Telechef", explicaba recetas e imitaba a personajes famosos (en una de las fotos aparece caracterizado como el alcalde de Barnacity mientras trincha un pavo). Desgraciadamente, Koldo Peladilla y dos de sus bailarinas-ayudantes (las *Pin-chettes*) murie-

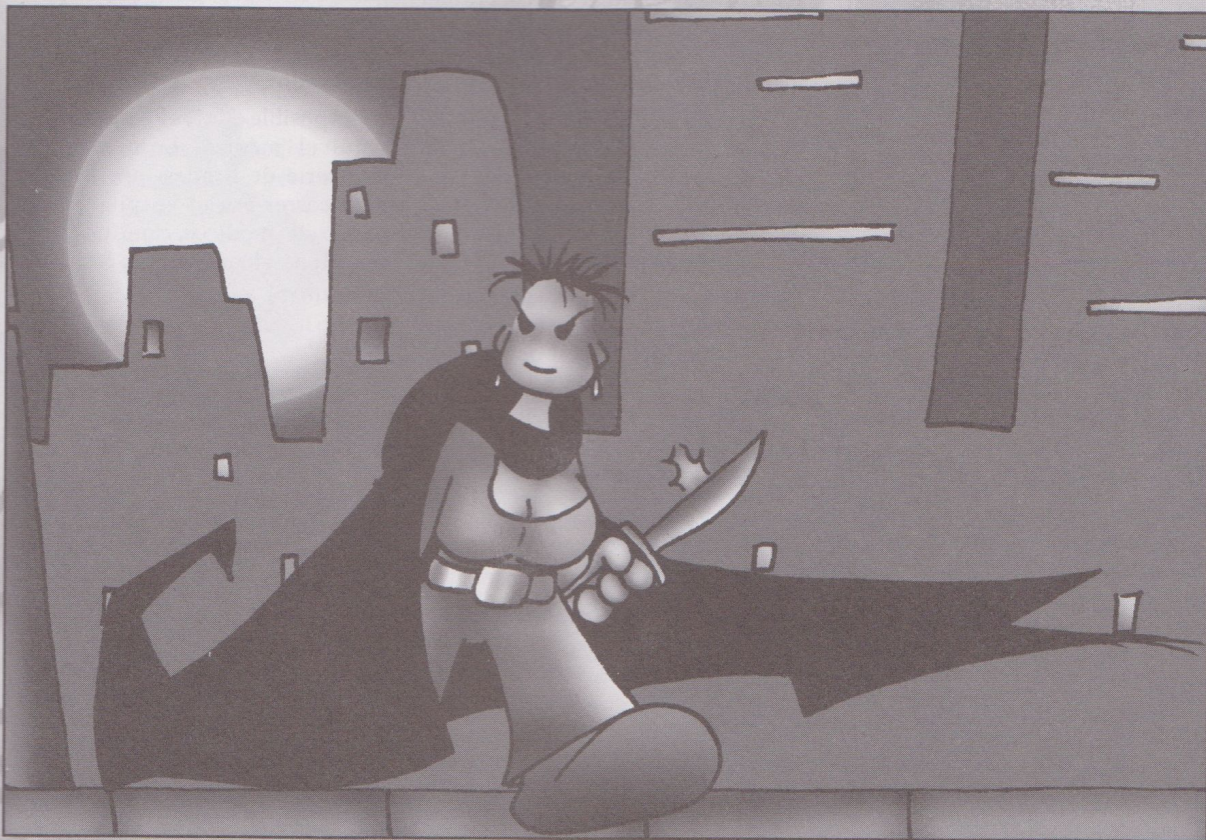
ron en una explosión en los estudios durante un ensayo, y la cadena decidió hacer algunos cambios en el formato y convertir "Puchero con salero" en un espectáculo de máxima audiencia.

Lulú Duchamps, la *Pinchette* superviviente, se convirtió en la presentadora y estrella del programa. El chef Agatocles Pifostio fue contratado como asesor técnico, y las imitaciones y números cómicos quedaron a cargo del famoso humorista Jesulito Chispas. Completan el equipo el productor y máximo responsable Leónidas Fenollosa y el guionista Mamerto Romero: en el libro aparecen fotos de todos los citados.

ca a todo civil al que pille indagando por su cuenta, ocultando información y esas cosas.

Nota para el Narrador: Gutiérrez puede ser un incordio para los PJ, o una útil fuente de información si le saben manejar. El inspector pisa los

talones al grupo, y siempre llega a los mismos sitios un poco más tarde... si encuentra a los fanpiros en demasiadas escenas del crimen empezará a sospechar de ellos (y si encima descubre que son fanpiros, para qué hablar).



Segundo plato: Jugando a detectives

La primera pista de los PJ es la dirección de Cunegunda Ortiz, la ayudante del chef: es un pequeño pisito en un barrio de clase media. Más vale que se apresuren, pues la policía no tardará en aparecer. No hay nadie en casa, y habrá que pasar una tirada de Seguridad para entrar. Una vez dentro, los PJ descubrirán que el piso está vacío: el único mueble es un tocador con unos cuantos productos de maquillaje. En un armario empotrado hay un par de vestidos de señora de talla grande, una peluca de abuelita y un enorme sujetador con relleno. Quien use con éxito el poder de Psicometría sobre estos objetos descubrirá que pertenecen a la misma persona que metió a Agatocles en el horno. No hay más pistas, y si a los PJ se les ocurre preguntar a la portera (tirada de Interrogar), ésta dirá que la señora Ortiz era una viuda muy amable y educada con dos hijas muy guapas, que nunca daba problemas y que alquiló el piso a una agencia hace unos meses.

En cuanto a los papeles metidos en la boca de Agatocles, una tirada de Documentación permitirá descubrir que son páginas arrancadas del libro *Las recetas de "Puchero con salero"*, éxito de ventas de la última Feria del Libro de Barnacity escrito por el propio Agatocles y a la venta en todas las librerías. Si alguien lo lee, verá que está dedicado "a la memoria de mi amigo, colega y compañero Koldo Peladilla", y que incluye un capítulo sobre la historia del programa (ver recuadro).

Dos días después del asesinato, Agatocles Pifostio es enterrado. La ceremonia se celebra en la intimidad, y al ser de día los PJ no pueden usar sus Disciplinas: tendrán que estrujarse un poco el seso para colarse (pide tiradas de Disimulo, Estilo o

Labia, o de Disfraz para hacerse pasar por enterradores, curas o lo que sea). Entre los asistentes, los PJ pueden reconocer a Lulú Duchamps, de luto y con gafas oscuras, y, si han leído el libro de cocina y pasan una tirada de Alerta, a Leónidas Fenollosa y Mamerto Romero, productor y guionista respectivamente de "Puchero con salero". Quien supere una tirada de Psicología mientras observa a Lulú Duchamps se dará cuenta de que hay algo más que una buena amistad entre la presentadora y el productor del programa.

Hagan lo que hagan los PJ, no podrán acercarse a Lulú ni a su novio, protegidos por guardaespaldas, pero sí les será posible pegar la hebra con Mamerto Romero. La forma más segura de entablar amistad con el guionista es alabar los chistes del programa y decir que el acento francés de Lulú hace que pierdan la gracia (todo ello pasando una tirada de Labia). Halagado, Romero dará su tarjeta de visita y unas cuantas invitaciones a los PJ, explicando que son pases para asistir como público a la gran gala de aniversario del programa, que se celebrará el próximo lunes. Una tirada de Psicología permite ver que Romero es un hombre atormentado por algo que le remuerde la conciencia...

El inspector Gutiérrez también está en el cementerio, en busca de sospechosos. Si los PJ están en buenas relaciones con él, pueden sonsacarle alguna información. El dato más interesante es que el cómic Jesulito Chispas, copresentador del programa y amigo personal del fallecido, no ha podido asistir: sufrió un ataque al corazón al ver a su amigo

convertido en plato principal y se encuentra ingresado en el hospital St. Alexius Memorial.

Si los PJ visitan a Jesulito Chispas en el hospital, tendrán que ingeniárselas para colarse por el morro (o esperar a que sea de noche para usar sus poderes fanpíricos).

El cómic está en una habitación privada de la quinta planta. Al llegar al pasillo, los PJ ven a un hombre de pelo canoso y vestido con una bata de médico saliendo de la habitación y alejándose a buen paso.

Nota para el Narrador: el "médico" es Koldo disfrazado, que ha ido al hospital para asesinar a Jesulito. El verdadero médico está atado y amordazado en su despacho, un par de plantas más arriba.

Un resplandor azulado sale intermitentemente de la habitación. Quien entre podrá ver que el cómic no volverá a contar chistes en esta vida: alguien ha conectado varios desfibriladores simultáneamente, poniéndolos a la máxima potencia y electrocutando a Jesulito, que ha muerto quemado por dentro. El cadáver tiene metido en la boca otro rollo de papeles (también son páginas del libro de cocina, esta vez con la receta del pavo flambeado).

Es posible que los PJ quieran perseguir al "médico". En tal caso, pide una serie de tiradas de Atletismo para correr por el hospital, tropezando con médicos, camillas y todo eso. Hagan lo que hagan los perseguidores,



Koldo conseguirá mantener la distancia, deteniéndose de vez en cuando para lanzarles un bisturí si se ponen a tiro. El Telechef corre al aparcamiento del hospital, donde le espera un deportivo ocupado por dos mujeres; una de ellas cubrirá a Koldo disparando ráfagas de subfusil a los PJ que se acerquen demasiado. Los asesinos conseguirán huir, pero si alguno de los fanpiros es capaz de leer sus auras, verá que dan muy mal rollito (una combinación de tonos grises y rojos con motas de un enfermizo y brillante color verde).

En caso de que los PJ quieran hablar con Romero, tienen su tarjeta, con su dirección completa y su teléfono. Si le llaman, el guionista accederá a hablar con ellos. "Vengan a mi casa" dirá, "ahora sólo está la señora de la limpieza y podremos hablar tranquilamente. Hay algo que me remuerde la conciencia y... gaak". La comunicación se corta bruscamente.

Mamerto Romero vive en un ático de lujo del centro de la ciudad. Nadie responde a las llamadas de los PJ, que tendrán que forzar la puerta o entrar por el balcón (trepando o volando). El guionista está en el suelo de su estudio, atado de pies y manos y con la cabeza metida en un cubo de fregar lleno de una sustancia negruzca. Romero ha muerto ahogado en un cubo de calamares en su tinta, que es precisamente la receta que figura en los papeles que tiene metidos en la boca. No hay más pistas en el ático, aparte de una peluca y una bata azul de talla grande.

Postre: Nos vamos a la tele

Koldo Peladilla está a punto de consumir su venganza. Sólo quedan vivos dos de sus enemigos, los más odiados: Lulú Duchamps y Leónidas Fenollosa.

El Telechef y las *Pinchettes* se han infiltrado entre el personal de los estudios para dar el golpe de gracia ante las cámaras y en directo. Mimí, disfrazada como una de las ayudantes de Lulú, tiene la misión de arrojar un cazo lleno de ácido corrosivo a la

cara de la presentadora cuando vaya a probar el postre que prepara ante las cámaras. Fifi, metida entre las bailarinas, tendrá su subfusil preparado, dispuesta a entrar en acción si hay problemas.

Mientras tanto, Koldo se meterá en la sala de control del estudio, inmovilizando al productor y obligándole a presenciar cómo su amada queda desfigurada en directo. Después planea hacer una confesión ante la cámara, ejecutar a Leónidas y entregarse.

Los PJ pueden entrar en los estudios gracias a los pases que les dio Romero (si no los tienen, colarse tampoco será un gran problema: es de noche y pueden usar sus Disciplinas). La forma exacta de frustrar los planes de Koldo queda a la discreción de cada grupo, pero aconsejo no dar más de 10 PXs por cabeza si los fanpiros se limitan a eliminar a Koldo y sus cómplices: el final perfecto sería atrapar vivos a Koldo, Fifi y Mimí y denunciar la conspiración de Leónidas, Lulú y las víctimas del Telechef (entre 15 y 20 PXs, dependiendo de la interpretación). Si Koldo consigue llevar a cabo sus planes, los PJ sólo reciben 5 puntos de experiencia.

PNJ

Koldo Peladilla "el Telechef", vengador enloquecido

Rasgos: Brío 9, Cachas 6, Encanto 7 (sin maquillaje es tan feo como un Fanferatu), Maña 7, Seso 6

Iniciativa 6, Resistencia 36, Puntos de Coraje 9

Habilidades Naturales: Alerta 15, Armas Blancas 16, Atletismo 13, Educación 15, Esquivar 13, Lanzar 15, Mecánica 10, Mentir 15, Pelea 13, Sigilo 16.

Habilidades Adquiridas: Acrobacias 14, Actuación (imitaciones) 15, Callejeo 12, Cocina 13, Conducir (coche) 10, Culturilla (gastronomía) 15, Disfraz 17, Disimulo 16, Labia 13, Mando 15, Seguridad 13.

Beneficios: Doble Identidad, Pelotas de Acero.

Problemas: Código de Honor (5 puntos, venganza), Paranoia.

Armas: Utensilios de cocina (siempre lleva encima una cuchilla de carnicero que cuenta como un arma blanca mediana).

Nota: Aunque Koldo no es un fanpiro, sus dotes como actor y su dominio del disfraz y el maquillaje le permiten imitar a cualquier persona. A efectos de juego, considera que tiene el poder Cambiacaretos (Camuflaje 2), teniendo en cuenta que sus facciones **SÍ** cambian y que necesita 15 minutos para cambiar de disfraz y maquillaje.

Otra nota: La explosión que desfiguró a Koldo arruinó también parte de su sistema nervioso, por lo que es insensible al dolor. El Telechef no sufre modificadores por heridas, y nunca queda aturrido ni pierde el conocimiento.

Mimí y Fifi, antiguas *Pinchettes* y leales ayudantes

Las *Pinchettes* eran un trío de bailarinas que actuaban como ayudantes de Koldo en su programa. Pero una de ellas, Lulú, no tenía bastante y sedujo al productor para convertirse en la estrella del *show*. Mimí y Fifi sobrevivieron a la explosión, rescataron al malherido Koldo y juraron vengarse de la traidora.

Rasgos: Brío 8, Cachas 5, Encanto 8, Maña 8, Seso 4

Iniciativa 6, Resistencia 31, Puntos de Coraje 8

Habilidades Naturales: Alerta 12, Armas Blancas 15, Atletismo 13, Educación 8, Esquivar 12, Lanzar 10, Mecánica 4, Mentir 10, Pelea 12, Sigilo 15.

Habilidades Adquiridas: Acrobacias 12, Actuación (bailar) 15, Armas de Fuego 12, Conducir (coche) 14, Disfraz 10, Disimulo 12, Seguridad 10.

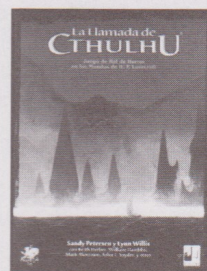
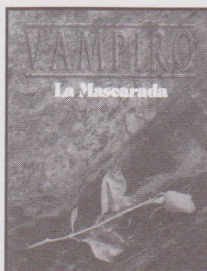
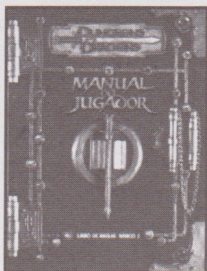
Problemas: Código de Honor (5 puntos, ayudar a Koldo).

Armas: Fifi lleva una MMG Surprais oculta en el bolso, mientras que Mimí prefiere la Clock Dominator con silenciador.

por David Alabort

Baremos

el pulso del rol



Los más vendidos (Novedad)

Para comenzar esta nueva etapa, tras más de seis meses sin acudir a nuestra cita con vosotros, os ofrecemos la explicación de cómo se realiza el Baremo: veinte días antes de ponerse a la venta la revista, enviamos una lista a las tiendas especializadas más importantes de España (si hay alguna que no aparece y quiere colaborar que nos llame) para que

Los más vendidos (Líneas)

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

Los más jugados (Clubes)

das) de los juegos más populares. Así de fácil. Con los clubes el proceso es similar, aunque en esta ocasión les contactamos a través de las diversas listas de correo de Internet.

¿Qué juego se vende más? ¿Cuál es el que más utilizan los narradores, masters, árbitros, jueces, etc. en cada club? Cada dos meses, aquí, en tu revista.

1	Manual del Jugador	D&D	16.67
2	Manual del Dungeon Master	D&D	16.07
3	Fanpiro	Básico	14.07
4	Manual de Monstruos	D&D	13.13
5	Compendio de Criaturas I	THeridasD&D	11.93
6	Hombre Lobo Revisada	Básico	10.20
7	Tierras Gondor Meridional	Señor Anillos	9.73
8	Guía de la Camorilla	Fanpiro	8.47
9	Tesoros de la Tierra Media	Señor Anillos	7.87
10	Portadores de Jade	LSA	7.67
11	Guía del creador de héroes	D&D	7.00
12	El libro de Nod	Vampiro:LM	6.93
13	Casa Tremere. La	Vampiro:EO	6.67
14	Aquelarre Color	Básico	6.60
15	Puño y espada	D&D	6.07
16	Guía de El Cairo	Cthulhu	5.40
17	Senda los Clanes menores	LSA	5.20
18	Montañas de la locura	Cthulhu	4.80
19	Pantalla del Dungeon Master	D&D	4.73
20	Crónicas Transilvania 4	Vampiro:EO	4.33
21	Gentes de gondor Meridional	Señor Anillos	4.20
22	Libro del clan Brujah Rev.	Vampiro:LM	4.00
23	Crimen de las 7 puntas	Mini D20	3.80
24	Rappan Athuk: Niveles sup.	S&S - D&D	3.67
25	Ladrón de cenizas	Vampiro:EO	2.93
26	Freiburg	7ºMar	2.73
27	Washington Nocturno	Vampiro:LM	2.67
28	Marienburg	Warhammer	2.53
29	Universidad Miskatonic	Cthulhu	2.47
30	Guía de la tecnocracia	Mago:LA	2.20

1	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	18.33
2	El Señor de los Anillos	La Factoría	17.13
3	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	15.27
4	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	14.93
5	Hombre Lobo: Apocalipsis	La Factoría	13.67
6	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	13.20
7	AD&D	M. Roca	11.93
8	Rolemaster Fantasía	La Factoría	11.80
9	Mago: La Ascensión	La Factoría	10.20
10	Ars Magica	La Factoría	9.53
11	Fanhunter	Farsa's W.	9.20
12	Warhammer Fantasía	La Factoría	9.00
13	7ºMar	La Factoría	7.40
14	Cazador: La venganza	La Factoría	6.93
15	Shadowrun	La Factoría	5.20
16	Mago: La Cruzada	La Factoría	4.73
17	Aquelarre 2ª Edición	Pandora	4.60
18	Cyberpunk	M+D	3.87
19	Wraith: El Olvido	La Factoría	3.73
20	Fading Suns	La Factoría	3.60
21	Changeling	La Factoría	2.87
22	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	2.47
23	Superheroes Inc	Pandora	2.07
24	Heavy Gear	Edge	1.93
25	Unknown Armies	Edge	1.87
26	Exo	Sombra	1.87
27	Kult	M+D	1.80
28	Barrio Xino	La Factoría	1.33
29	Comandos de Guerra	Cronópolis	1.13
30	Star Wars	Joc	1.13

1	La Llamada de Cthulhu	La Factoría	12.73
2	Dungeons & Dragons	Devir	10.58
3	Vampiro: La Mascarada	La Factoría	10.35
4	Hombre Lobo: Apocalipsis	La Factoría	9.54
5	El Señor de los Anillos	La Factoría	9.50
6	Leyenda de los 5 Anillos	La Factoría	8.85
7	Vampiro: Edad Oscura	La Factoría	8.73
8	7ºMar	La Factoría	7.81
9	Aquelarre 2ª Edición	Pandora	7.54
10	Rolemaster Fantasía	La Factoría	5.62
11	Ars Magica	La Factoría	5.31
12	AD&D	M. Roca	4.77
13	Warhammer Fantasía	La Factoría	4.46
14	Exo	Sombra	4.00
15	Fading Suns	La Factoría	3.69
16	Cyberpunk	La Factoría	3.38
17	Star Wars	Joc	3.38
18	Mago: La Ascensión	La Factoría	3.19
19	Zombie	Edge	2.92
20	Superheroes Inc	Pandora	2.77
21	Elric	Joc	2.58
22	Fanhunter	Farsa's W.	2.58
23	Fanpiro	La Factoría	2.35
24	Kult	M+D	2.35
25	Paranoia	Joc	2.31
26	Changeling	La Factoría	2.31
27	La Mascarada: Rol en Vivo	La Factoría	2.31
28	RuneQuest	Joc	2.27
29	Shadowrun	La Factoría	2.23
30	Heavy Gear	Edge	2.19

Tiendas colaboradoras: Alicante: Ateneo. Barcelona: Central de Jocs, Gigamesh, Perra Comics. Cádiz: Sopa de letras, Unlimited. Lleida: Lleida Comics. Madrid: Akira, Arte 9 (Cruz, Doctor Esquero, Hilarion Eslava), El Corte Inglés. Salamanca: Draconrol, Drako. Valencia: Gremio de Dragones. Vizcaya (Algorta): Guinea Hobbies. Zaragoza: Librería Saga. **Total: 17.**

Clubes colaboradores: A.J. Quetzalcoatl, White Smurf, Umbria, Club de Rol Estandarte, Yesod, Club Ertai, A. J. de Interpretación Lúdica de León, A.J. Odisea Astur, Ossian, A. J. Regnum Irae, Plata-Mithril, Line of Sight, Ludox, White Rahl, A. J. Némesis, Iudex Fati, Club Grangrel, Stonehedge, Hegemonía, Los Caballeros de la Rosa Negra, Madrileiros Aventureiros, El Dado de Hierro, Exploradores del Averno, Imago Mundi, Asgard, Asociación de Actividades Culturales Teleco UPM. **Total: 26.**



Los mejores libros para el sistema d20 sólo podrían provenir del mejor.



Compendio de Criaturas I: un libro en el que encontrarás más de 200 nuevas criaturas para tus partidas, y que es el punto de inicio del entorno de campaña de Tierras Heridas.

Reliquias y Rituales: la magia en Tierras Heridas es diferente, y lo podrás comprobar leyendo las páginas de este tomo de magia... si tienes las agallas para abrirlo.

De próxima aparición.

Compendio de Criaturas II: si no tuviste suficiente con el primer libro, este complemento indispensable desentraña los secretos de las más antiguas criaturas de Scarn.

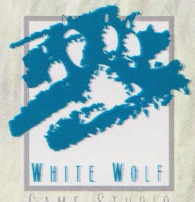
De próxima aparición.



Y también puedes conseguir algunas de las mejores aventuras publicadas hasta el momento, como Rappan Athuk y El Crisol de Freya.



Visítanos en www.distrimagen.es



El retorno de un clásico que nunca debió irse

ELRIC

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA

Contiene:

La última edición de Stormbringer
preparada para sistema propio
y Sistema D20.

También disponibles
estos relatos de Elric



Visítanos en www.distrimagen.es



2001

¡un hito de la ciencia - ficción!...

...Y AHORA

**¡la primera
revista española
de narrativa
dedicada
a la ciencia-ficción
y a la fantasía!**

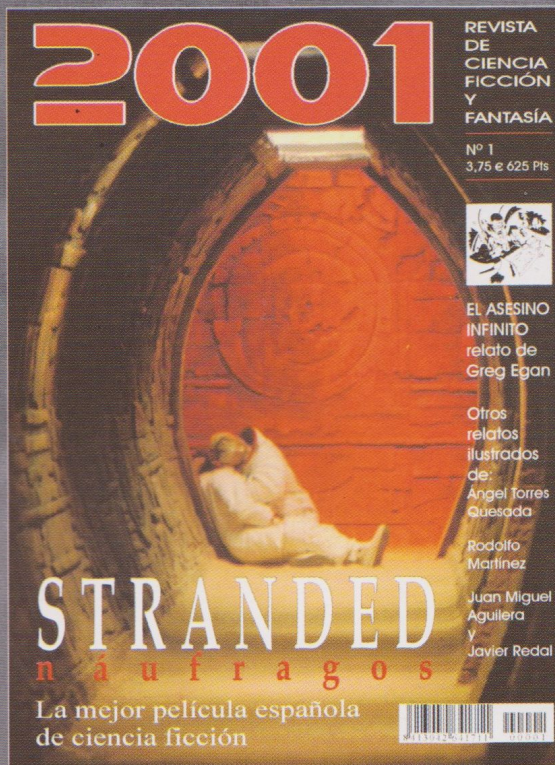
**¡DESDE EL DÍA
1 DE NOVIEMBRE
EN TU QUIOSCO!**

625 pts.

3,75 €

**!!! SUSCRÍBETE AHORA
Y LLÉVATE GRATIS
«EL LIBRO DE LA
TIERRA NEGRA»
DE CARLOS GARDINI !!!**

www.dosmiluno.com

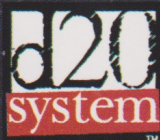


¡PARA LEER
relatos de los mejores
autores españoles y
extranjeros del género!

¡PARA ESTAR AL DÍA
con noticias, reportajes
y entrevistas!

¡PARA CONOCER
las novedades de
cine y TV!

Ravenloft



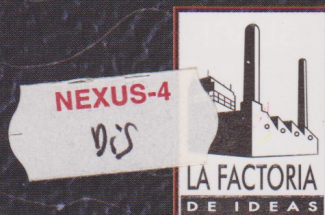
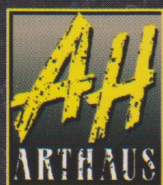
No avances.
No me sigas.

Mi camino me lleva más allá de las Brumas,
a una tierra de la que nunca podré salir...

Con vida.



Vuelve Ravenloft, el entorno de campaña de
horror oficial para el sistema d20, con nuevas
criaturas que conocer, y lugares que visitar.



Visítanos en www.distrimagen.es