

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 22 • 2,95 euros



8414090 405010 00022

especializadas

Presentaciones

- **Edad Oscura: Vampiro**
- Rokugan**
- Fading Suns d20**

Módulos

- **Exaltado**
- Reinos de Kálamar**

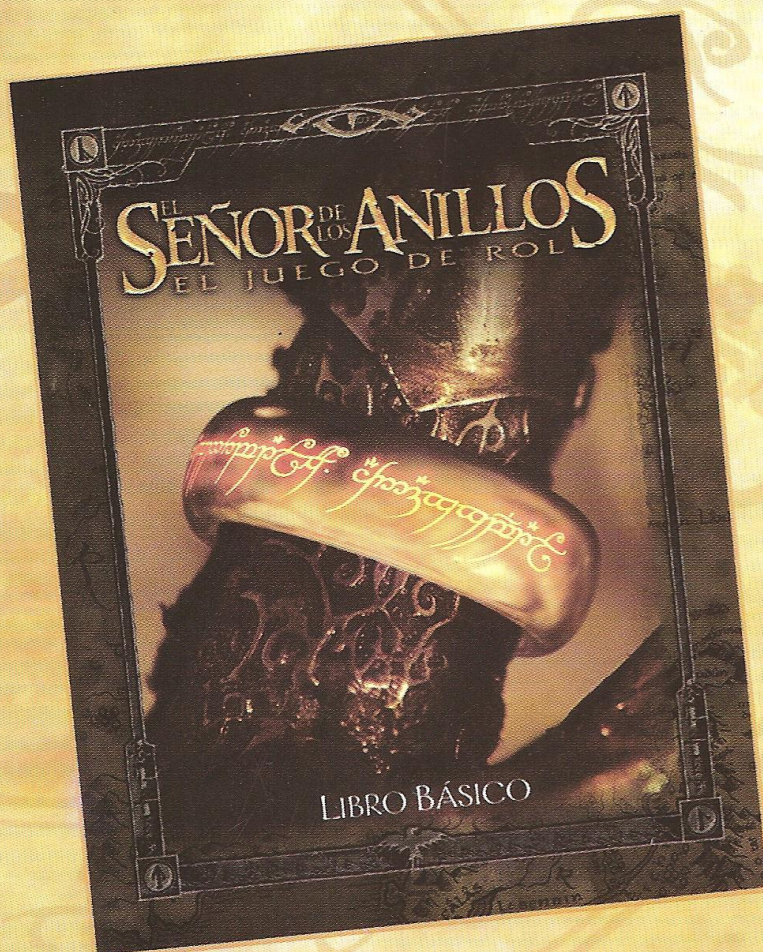
Autor

- **Monte Cook**



EL JUEGO MÁS ESPERADO

Repleto de diseños y fotografías,
algunas inéditas, de las películas



Más de 300 páginas en color con
todas las reglas necesarias para jugar

EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO

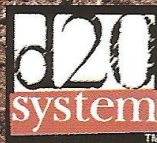


NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

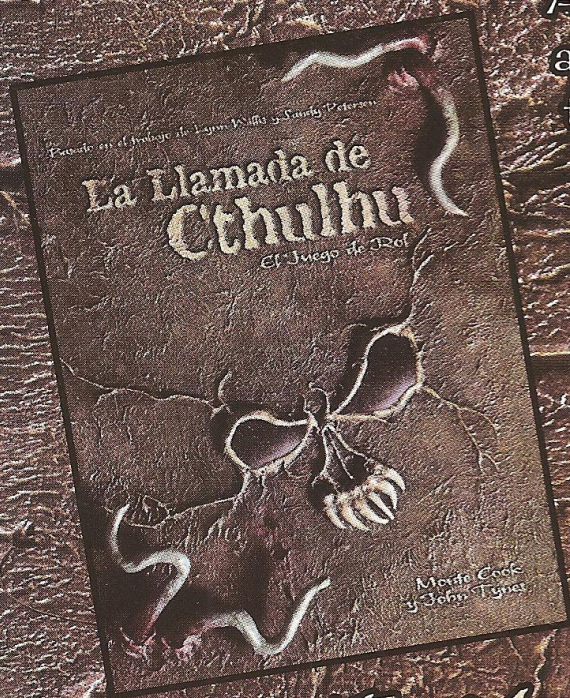
www.distrimagen.es

© 2002 New Line Productions, Inc. El Señor de los Anillos y todos los personajes, nombres y lugares que aparecen son marcas registradas de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises. Hecho con permiso por New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
Usado con permiso por Decipher Inc. TM, © y ® 2002 Decipher Inc. Usado con permiso por La Factoría de Ideas.

La Llamada de Cthulhu



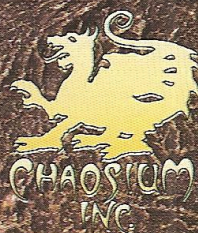
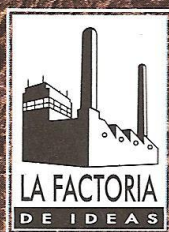
LOS PRIMIGENIOS ERAN, LOS PRIMIGENIOS SON
Y LOS PRIMIGENIOS SERÁN



LLECT 001

Antiguos saberes y lúgubres secretos aguardan a aquellos que sean tan arrojados o tan necios como para adentrarse en las simas de lo desconocido. Descubre criaturas malévolas y aterradoras que desafían las fronteras más sombrías de la imaginación. Afronta verdades horripilantes que se han mantenido ocultas a las mentes cabales. Los riesgos que entraña la investigación de tales arcanos traspasa los umbrales de la muerte... las recompensas desafían toda lógica.

La Llamada de Cthulhu, inspirado en la obra de H.P. Lovecraft, es un juego completo que utiliza el Sistema d20 y proporciona todo lo necesario para explorar el reino del horror.



Visítanos en www.distrimagen.es

ARTE.9

libros • comics • juegos

Desde 1982

Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

Juegos
De rol y de gol

Comics
De ver y de leer

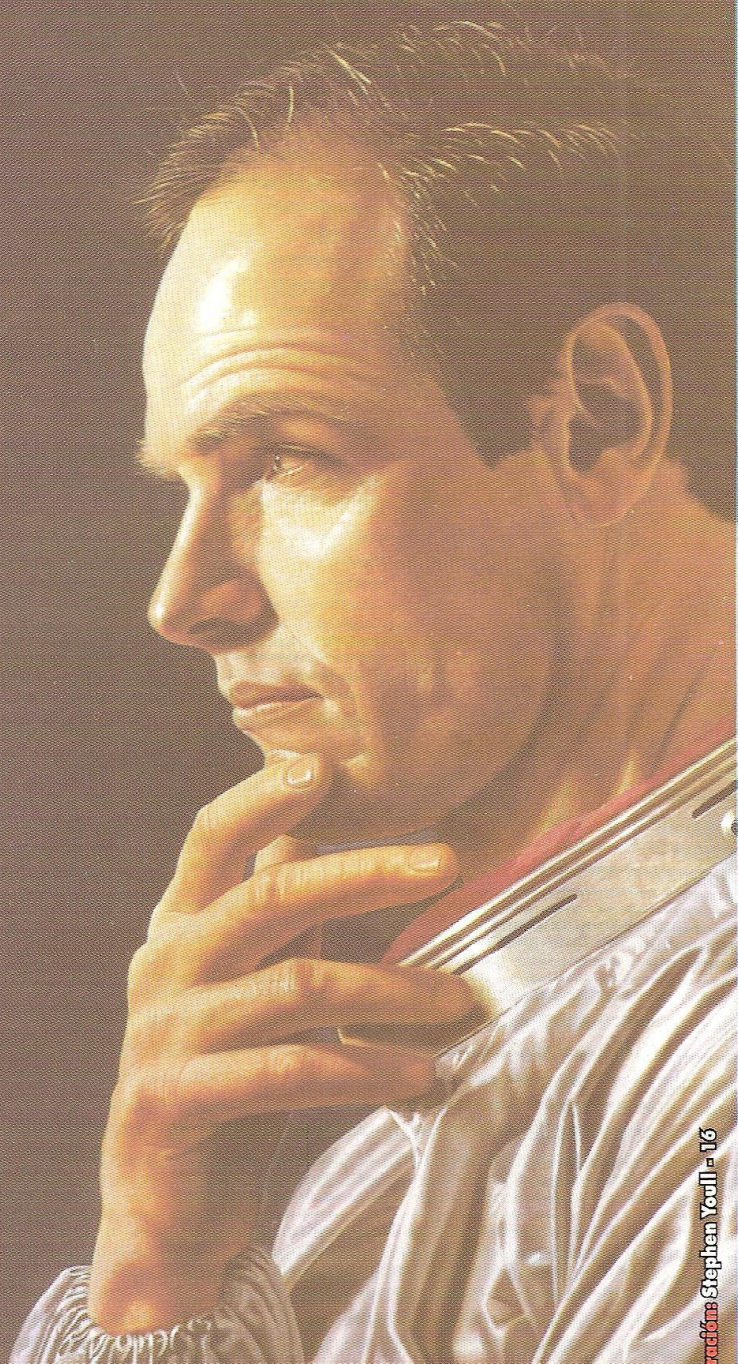
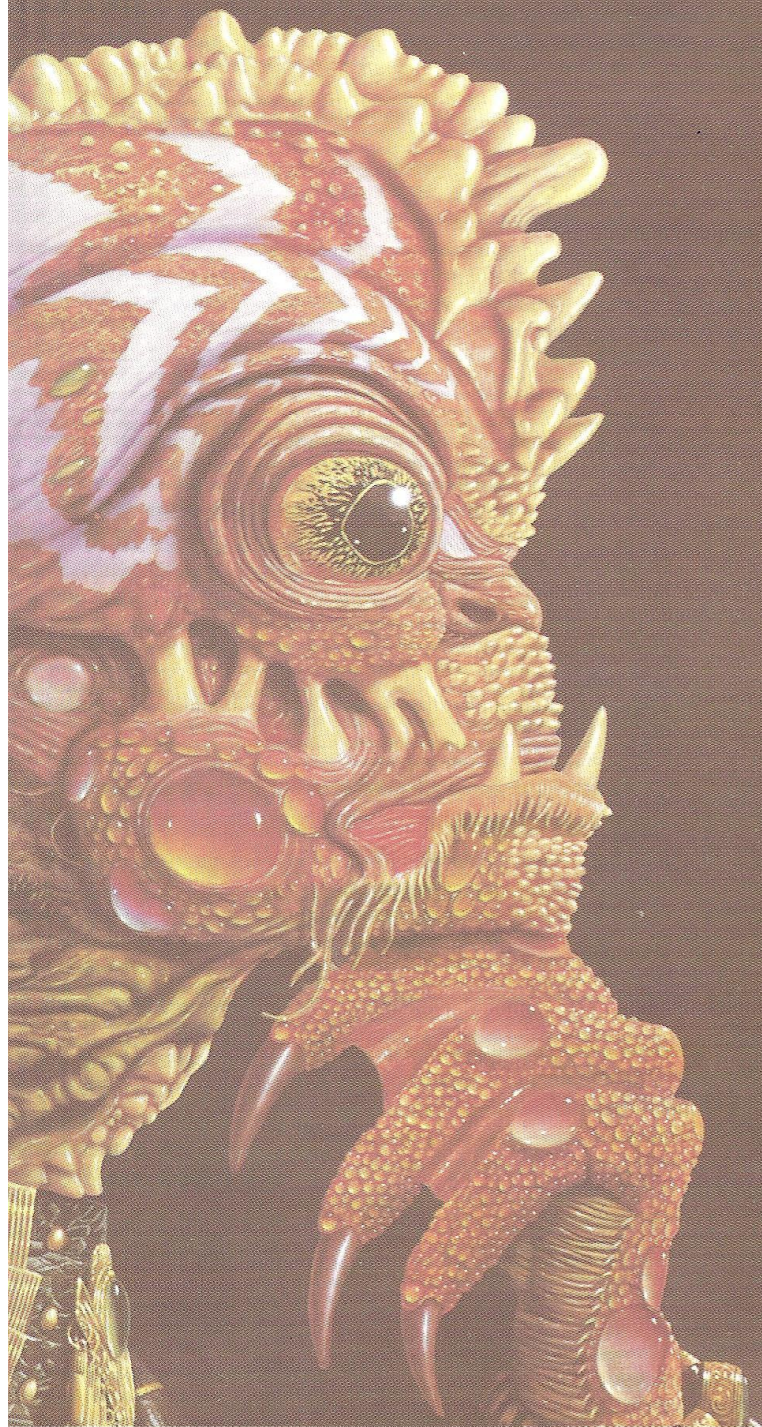


Ilustración: Stephen Yeall - 16

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

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID

arte-9@correo.interlink.es
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

pedidos@arte9cruz.com
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilarion@correo.interlink.es
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103

28100 - ALCOBENDAS-MADRID

artenueve@hotmail.com
TLF: 91 662 12 11
Alcobendas



Directores Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
David Baños Expósito
Marco Escribá Gómez
Vicente García Aguilera
Nando Osés
Manuel de los Reyes
Javier Salazar
Vicente Salazar
Mariano Torres
Antonio Ugalde
Weber
Sergio Nombela
Aurora Oliver

Portada Exaltado
© White Wolf Publishing

Correctores Estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Baños Expósito

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda de Rey, Madrid
Teléfono: 91 388 98 98
Fax: 91 388 91 40

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

Dosdediez es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid), CP 28500. Teléfono **91 8704585**
Internet: www.distriimagen.es
E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	07
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Novedades	17
Novelas de Hombre Lobo	22
Presentación Tierras Heridas	24
Autor Monte Cook	27
Presentación Edad Oscura	29
Presentación Rokugan	30
Presentación Fading Sus d20	32
Módulo Reinos de Kálamar	35
Módulo Exaltado	40

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; *D&D* es © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos* y *7 Mar* es © Alderac, en español La Factoría. *Exoes* © Ediciones Sombra; *Magic: TCG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 22

Enero de 2003

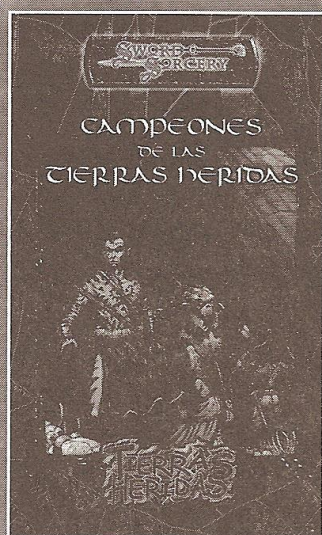
EdiRol

Ya entramos por fin en la época del año en la que los niños vuelven a ilusionarse y los adultos sonríen de nuevo. La Navidad es el momento ideal para dejar volar la imaginación, además de tener el problema constante de los regalos. Nunca sabemos que vamos a regalar, pero como dicen los spots publicitarios de las grandes superficies, lo mejor es regalar ilusión. Que mejor regalo que un juego de rol para despertar la imaginación a nuevos mundos, nuevas experiencias, en definitiva, nuevos sueños. Deja a un lado durante estas fiestas tus juegos de Pc y encarna a tus héroes tu mismo, sin trampa ni cartón, decidiendo realmente lo que hace, y lo mejor de todo, hablando por su propia boca. Siempre hay tiempo para volver a retomar los viejos hábitos "roleros" y sentarse en una mesa con los amigos de siempre para recordar viejas hazañas, o poder vivirlas, si nunca has jugado al rol. Aprovecha estas navidades y acércate a los Juegos de Rol. Un mundo de fantasía y de millones de posibilidades esta en tus manos, y tan solo necesitas la llave de tu imaginación para abrir esta puerta de aventuras y sueños..., alejado de la pantalla de tu ordenador. Un acto social como el rol es algo para disfrutar en compañía.



Solaris bolsillo

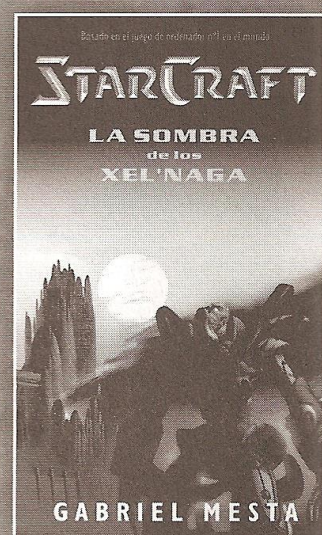
Disfruta con las últimas entregas de nuestras colecciones:
Starcraft, Exaltado y Los Campeones de las Tierras Heridas



Campeones de las
Tierras Heridas

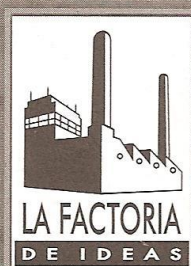
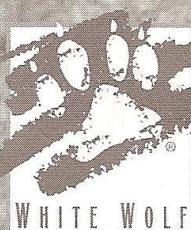


Elegidos por el Sol



La Sombra de los Xel'naga

Si tras leer anteriores entregas te quedaste con ganas de más , estás de enhorabuena. Solaris Bolsillo es la nueva colección de La Factoría de Ideas dedicada a recopilar bajo un mismo sello las exitosas novelas de Blizzard Entertainment.



Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitán 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribimagen.es dms@distribimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dsbca@distribimagen.es

Visítanos en www.distribimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

Ya habréis disfrutado del estreno de "Las Dos Torres", la segunda parte de "El Señor de los Anillos" de Peter Jackson, momento idóneo para disfrutar del excelente juego de rol completamente a color, con imágenes de esta impresionante película. Y además, por si esto no fuera suficiente, ya está en el mercado el juego de rol del "Capitán Alatriste". Y es que, a fecha de hoy, en España se hacen productos de gran calidad. Si no, basta echar un vistazo a las novedades cercanas que nos depa-
ran las próximas festividades.

Nacional

La Factoría de Ideas

La Factoría refuerza todas sus líneas de cara a estas fiestas, algo que será aplaudido por todos los aficionados. Comenzando por su "tradicional" *Mundo de Tinieblas* tenemos el *Sacrificio de Sangre* (un interesante suplemento sobre las sectas vampíricas en torno a la sangre), y el manual urbano de *Nueva York Nocturno*, uno de los mejores nocturnos publicados hasta la fecha que llega por fin traducido a nuestras mesas de juego. Para la versión en vivo de *Vampiro: La Mascarada* podremos disfrutar en breve de *La Camarilla*, el primer suplemento de la Torre de Marfil para Teatro de la Mente traducido al castellano. Para los artesanos de la realidad en *Mago: La Ascensión* disfrutaremos de un interesante suplemento que nos detalla cómo fue la magia en *Sendas Perdidas*. Para los soñadores de *Changeling: El Ensueño* aparece uno de los libros de linaje más esperado, el *Eshu*, el suplemento que nos habla de los cuenta-sueños kithain. Los Garou de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* velarán mejor sus lugares de poder,

los túmulos, con este suplemento imprescindible para la línea de juego, *Los Guardianes de los Túmulos*. Y como colofón, aparece para *Cazador: La Venganza* una aventura llamada *Primer Contacto* y la primera de las novelas de este interesante juego, ampliando nuestro conocimiento de este *Mundo de Tinieblas*.

Pero este peculiar mundo ha tenido una época mitológica, un tiempo oscuro de magos y guerreros. Esta visión será palpable en breve con la aparición de un básico que dará mucho que hablar (para bien), *Exaltado*, acompañado de la imprescindible *Pantalla* y la primera novela de este interesante y mágico mundo.

Para las líneas de espada y brujería, La Factoría prepara en breve una interesante colección de suplementos. Comenzando con *L5A* tenemos una aventura, *El menor de 2 males* y *La senda*

del *Shinsei*, los conocimientos filosóficos (y otros más peligrosos) que todo habitante de Rokugan debería conocer, además de descubriarnos nuevas sendas para nuestros personajes. Aparte de este interesante lanzamiento, La Factoría va de sorpresa en sorpresa, anunciando el *Rokugan d20*, una versión corregida, actualizada y pasada al tan conocido sistema d20.

Para el juego hermano de *L5A*, 7º *Mar*, ampliaremos nuestro conocimiento de las sectas secretas con *El Colegio Invisible*.

Para Elric, el viejo clásico de *Stormbringer* resucitado por La Factoría, aparece *El Este Desconocido*, una interesante guía para descubrir que hay aún por descubrir en el lejano oriente.

Para el prolífico sistema d20 aparecen dos interesantes aventuras, *Las fuerzas de la naturaleza* y *Los sabios y los perversos* (ambientada esta en *Tierras Heridas*).

Para el *Ars Magica* aparecerá en breve *Herederos de Merlin*, un suplemento que ahonda en los secretos de

Por fin llega Rokugan d20
¿Te lo vas a perder?



Opinión

ROL EN ESPAÑA

Una de las cosas que ha logrado la comunidad española de internautas roleros, es que se la insulte regularmente. Sea desde fanzines, cuentas falsas (los famosos trolls) e incluso alguna revista (desde columnas de opinión, no la propia revista en sí), cada poco tiempo alguien pone a parir todo lo que se menea. Que si "arrobismo", que si "rebañesfínteres", un buen montón de insultos. No voy a decir que no nos lo merezcamos, que a veces hacemos unas tonterías de escándalo (el que os escribe está hecho un campeón en esas estúpidas lides), pero es del todo injusto hablar solo y únicamente de lo malo. Sí, efectivamente, el mundillo está lleno de "Histéricas". Pero maldita sea, han salido muy buenas cosas. Desde trabajadores para editoriales (si yo no tuviese Internet, no tendríais que aguantarme) hasta jornadas nacionales. Sí, somos unos niños, maleducados, y con egos como camiones. Pero al menos han salido cosas. De donde no ha salido nada ha sido del insulto barato y cobarde. No deja de ser molesto que te insulten sin cesar, y que cuando montas algo, los que te desprecian y odian acudan, se lo pasen pipa y luego vuelvan a la carga. Para destruir valemos todos, pero para construir está claro que solo valen unos pocos. Pedir curriculum de "buen rolero" es una pérdida de tiempo, pero el subestimar a todo un colectivo lo es más. Para rematar, los sagrados cruzados "anticruzados" suelen ser gente irreal, seudónimos que utilizan ese anonimato para descargar toda su hiel contenida. No digo que no tengan derecho a opinar. Pero opinar de esa forma, nunca es productivo. A base de recibir empujones se avanza, pero se llega muy mal al final. Y luego, no se quiere volver a empezar. Hasta que un día, no haya nadie que quiera empezar.

César Ayala.

Píldoras

de aquí

- La convención Enrolpma se celebró los días 6, 7 y 8 de diciembre. El público las acogió de buena gana, siendo un éxito de asistencia. Muchas partidas, mucho rol y mucha diversión. ¿Alguién da más?
- El Expocomic 2002 no estuvo acompañado de las Hobbyland, por lo que la falta de asistencia de público rolero se hizo palpable. Por otro lado, se ha dicho que se celebrarán las Hobbyland 2003 en junio. ¿Será cierto?
- La página web de Distrimagen se actualiza con nuevas secciones dedicadas a jornadas y clubes de rol. www.distrimagen.es. Aparte, es el lugar ideal en el que hacer algún regalo estas navidades.

de allí

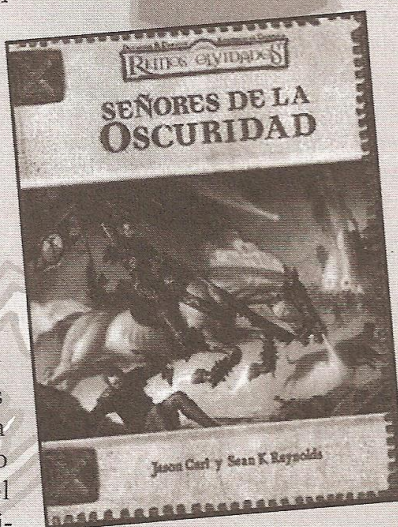
- Wizards of the Coast ha anunciado la reedición, corregida y revisada, de los tres manuales básicos. Su publicación se espera para junio de 2003. Os mantendremos informados de las novedades que presenten.
- Otra de Sistema d20. Para el verano de 2003, si no hay retrasos, aparecerá por fin la versión para Tercera Edición de la campaña con más solera de la historia: Dragonlance. ¿Estará a la altura? Creemos que sí, ya que sus desarrolladores son Sovereign Press, la editorial de Margaret Weiss y Tracy Hickman.
- Y para terminar, White Wolf publicará para Sistema d20 el mítico Omega World de TSR. Grandes noticias para los roleros veteranos.

los antiguos druidas britanos, además de informar sobre el Tribunal de las lejanas islas británicas.

Y para terminar la revisión de un clásico en el sistema d20, completamente actualizado, el *Fading Suns* d20, un básico que los amantes de este aclamado juego no deben perderse. ¿Alguien da más?

Devir

Devir nos sorprendió gratamente al lanzar hace un par de semanas el *Capitán Alatríste*, juego básico basado en la interesante saga de novelas de Arturo Pérez Reverte. Además han confirmado el lanzamiento del *Star Wars* d20 a todo color, básico muy esperado por los aficionados. Y para su línea de juego más conocida, el *D&D* Tercera Edición aparecen tres interesantes suplementos: *Señores de la Oscuridad* (una guía para personajes malvados en *Reinos Olvidados*), *Señores de lo Salvaje* (reglas para druidas, exploradores y bárbaros) y *La Quintaesencia del Guerrero* (de Moongoose Publishing).



Internacional

White wolf

Sin querer hacer comparaciones, esta editorial sí que entra fuerte en los primeros compases del 2003, anunciando una cantidad bastante ingente de suplementos roleros (otra cosa será cuántos vean la luz de verdad en las fechas señaladas, claro).

Para "Vampire: The Masquerade" tendremos el esperado suplemento de la Mano Negra (la facción vampírica favorita para muchos fans del juego) para la 3ª edición, llamándose el libro *Caine's Chosen: The Black Hand*. Además, en la línea "Dark Ages" podremos disfrutar de *Right of Princes*, la cual pretende ser la primera de una serie de guías destinadas a que los jugadores puedan compati-

lizar en la Edad Media Oscura que nos presenta esta ambientación a todo tipo de criaturas, desde vampiros hasta magos.

Para la nueva edición de "Werewolf: The Apocalypse" ya están preparando el *Player's Guide to the Garou*, la típica guía del jugador con nuevas

opciones para los personajes, como tótem, méritos, defectos... en fin, lo que suele venir en este tipo de suplementos.

Para "Hunter: The Reckoning", el juego dedicado a los sufridos cazadores de lo sobrenatural (aunque lo de sufridos depende de cuales), publicarán *The Spellbound*, suplemento dedicado a los brujos y magos menores del World of Darkness, antagonistas apenas tratados por los chicos de White Wolf (al menos por el momento). Además, tienen previsto sacar el *Laws of the Reckoning* para la línea "Mind's Eye Theatre" (el reglamento oficial para roles en vivo), y que así todo el mundo pueda jugar con cazadores como Dios manda en sus Mascaradas particulares.

"Demon: The Fallen" también contará con ampliación en esta etapa del año, con *City of Angels*, la guía de la ciudad de Los Ángeles vista desde el punto de vista demoníaco.

Para el curioso juego "Exalted" tienen previsto al menos un suplemento, *Creatures of the Wyld*, el cual no es ni más ni menos que un bestiario acerca de los monstruos que amenazan a los ya de por sí bastante monstruosos habitantes de esta ambientación. Se rumorea que también saldrá el *Caste Book: Eclipse*, pero en el momento de redactar estas líneas aún no está confirmado.

Para el "Everquest" tenemos un par de novedades. *Realms of Norrath: Freepport* es una pequeña guía al estilo "Gazetteer" de una de las ciudades más importante de Norrath, y sin duda la más dada al comercio del continente de Antonica; Por otro lado sacan la *Everquest Gamemaster's Guide*, con todo lo necesario para que el Master de "Everquest" se sienta arropado y cómodo en sus partidas.

Los fans de "Ravenloft" también es posible que tengan su ración de novedades (aunque sólo sea una), con la *Van Richten's Guide to the Walking Dead* (como su propio nombre indica, una extensa guía acerca de las numerosas clases de muertos vivientes que pululan por los Dominios).

Pero la que sin duda será su línea más beneficiada será "Scarred Lands", con los títulos *Hornsaw: Forest of Blood*

(descripción de uno de los más agresivos lugares de Ghelspad), *Creature Collection, Revised Edition* (típica revisión y ampliación de reglas, en este caso del bestiario de esta ambientación), y el *Book of Eldritch Might 3: The Nexus* (tercer libro del compendio mágico, escrito también por el consagrado Monte Cook; eso sí, este libro está publicado por la subsidiaria Malhavoc Press).

Alderac

Durante los primeros meses del 2003 esta ya veterana editorial suelta un poco las riendas que había asido

por la campaña navideña

y tiene previsto el lanzamiento de pocos productos. Para "Legend of the Five Rings", su línea más popular, tiene pensado sacar suplementos para su cada vez más usada versión D20, presentándonos *Secrets of the Mantis* y *Secrets of the Phoenix*, los libros de clan del mayor del los clanes menores y del clan de magos por excelencia, respectivamente.

Para el "Swashbuckling Adventures" (la versión D20 de "7th Sea") tienen en previsión el suplemento *The Explorer's Society*, el cual retrata a la más conocida sociedad «secreta» de Theah... recordemos además que ese libro no salió de forma oficial para "7th Sea", sino que publicaron fragmentos durante su trilogía *Erebus Cross*.

Siguiendo con D20 (prácticamente el único sistema explotado en la actualidad por esta compañía) nos sacan un curioso suplemento, *Toolbox*, un libro que únicamente contiene tablas sobre cualquier tipo de evento genérico que nos podamos imaginar, desde encuentros aleatorios por los caminos hasta las fases de la luna, pasando por una tabla que te diseña el estilo «arquitectónico» de tu dungeon. Una referencia imprescindible si eres un master leguleyo. Para "Spycraft", su juego de espionaje (también D20, por supuesto) más conocido, tienen pensado sacar en Febrero una prometedora aventura llamada *A Routine Operation*, escrita por uno de los cerebros de la línea, Shawn Carman. Por últi-



...en l@ red

List@s de correo

- Este es el foro que los personajes de Madrid Nocturno (la partida oficial en vivo de la Factoría de Ideas) utilizan para dar vida a sus personajes entre partida y partida, donde personajes de la Camarilla y el Sabbat debaten constantemente. madridnocturno@yahoogroups.com

Navengando

- Aquí tenéis unos estupendos buscadores de páginas de rol, en los que podras encontrar miles de páginas relacionadas con tus juegos favoritos. www.rpg-host.com, www.rpg.net, www.webrpg.com, www.rpgunited.com, www.rpg-archive.com, www.gamingoutpost.com

- De los buscadores de páginas web destacamos una que es castellano. www.buscarol.org

- ¿Te has preguntado alguna vez cuantos juegos de rol hay en el mundo o en qué idiomas puedes encontrar el juego al que más juegas? Visita esta curiosa lista de juegos de rol publicados en todo el mundo: www.darkshire.org/~jhkim/rpg/

- Para todos los Freaks del mundo conocido, aquí tenéis un buscador de cosas freaks (manga, rol, comics, etc): www.frikis.com

- Esta interesante página web contiene cientos de fichas de juegos de rol para descargar directamente a tu ordenador, así que, ya no tendréis excusas para no jugar a vuestro juego favorito. www.rpgsheets.com

- En la pagina web www.gangus.net podrás encontrar unas maravillosas fichas dibujadas con personajes para D&D Tercera Edición, aunque tendrás que pagar para adquirirlas.

mo sacan un suplemento para su último y por ahora prácticamente desconocido juego, "Shadowforce Archer". El libro, *The Pan-Asian Collective*, nos describe a la sociedad de asesinos y expertos de moverse en las sombras en general en esta ambientación que describe un

submundo fantástico de las agencias de espionaje.

Wizard of the Coast

El gigante no piensa arriesgar mucho en rol, por lo que parece, y tenemos muy pocos productos confirmados para los primeros compases del año entrante. Para el épico "Star Wars D20" tienen pensado sacar en Enero *Coruscant and the Core Worlds*, guía de los principales planetas que aparecen en la que es una de las sagas más importantes del cine de ciencia-ficción. Para "Dungeons and Dragons 3ª Edición" nos traen en Febrero (previsiblemente) *Savage Species: Playing Monstrous Heroes*, rizando el rizo de la interpretación en dicho juego dándonos a elegir entre varias especies de monstruos para hacernos con ellos nuestros próximos Personajes Jugadores.

Atlas Games

Esta intimista editorial solo tiene pensados dos posibles suplementos para los primeros meses del año. Uno es para su juego estrella, "Ars Magica"; Se llama *Land of Fire and Ice* y nos describe el inhóspito paraje de Islandia. El segundo es para su ambientación D20, "Penumbra", y bajo el nombre de *Uncommon Character* nos presentan una detallada descripción de 36 Personajes No Jugadores listos para usar en tus partidas, además de múltiples ideas para partidas.

Iron Crown

Una de las compañías con más problemas de la historia del rol, nos presenta para Enero y Febrero un par de novedades. La primera es *Future Law*, la cual pretende ser una guía del jugador para "Spacemaster". La segunda es *Hastrea: Emer I*, primero de una serie de suplementos dedicados a proveernos de concisa información para *Kulthea*:

Emer, un mundo para "Rolemaster" de próxima aparición, siguiendo la actual moda de publicar suplementos sobre una ambientación antes que el propio básico.

Decipher

Actualmente la línea de producción de juegos de rol de esta compañía vive a la sombra de la trilogía de cine (y en consecuencia, del juego de rol) de "Lord of the Rings", del cual nos dejan dos novedades. En Enero tendremos *Moria*, una caja con dos libros y cantidad de mapas para el más conocido bastión de los Reyes Enanos de la Tierra Media. En Febrero vendrá por fin el esperado suplemento *The Two Towers*, el cual nos traspasa y amplía la información que aparecerá en la película del mismo nombre para que podamos usarla en nuestra partidas.

Afortunadamente no se olvidan de su otra línea famosa de juegos de rol, "Star Trek" y nos traen el suplemento *Worlds*, el cual se supone nos detalla unos parámetros generales de los mundos que los grupos de jugadores podrán encontrarse en esta ambientación.

Fantasy Flight Games

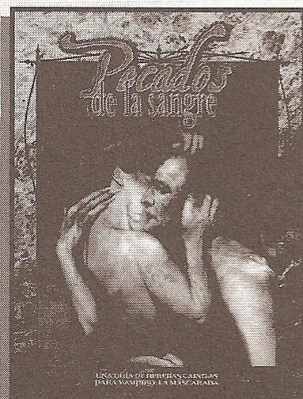
Esta editorial, prácticamente desconocida en España, nos trae para Enero una buena oferta de la segunda versión de su juego de rol estrella, "Blue Planet". Esta recopilación, llamada *Blue Planet: The Essential Collection*, nos trae los primeros cuatro suplementos de esta versión del juego a un precio que según ellos será bastante asequible.

Después, para "Legends and Lairs", la incursión en el cada vez más masificado D20 de esta compañía, nos ofrecen tres suplementos. En *Dungeoncraft* indagan en las facetas menos manidas de los dungeons, trayéndonos nuevas clases de prestigio, hechizos, equipo y unas cuantas curiosidades más. *The School of Illusion* nos detalla los pormenores de la escuela de ilusionismo, posiblemente una de las más infravaloradas. Por último, *Twisted Lore* nos ofrece un bestiario de todos los tipos de cambiaformas y aberraciones varias de las que los Dungeon Master de cualquier suplemento de D20 puedan disponer.

NOVEDADES

la factoría

diciembre - enero

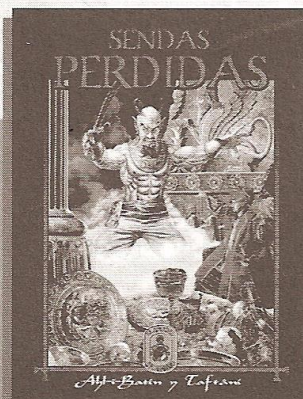


Pecados de la Sangre

15,06 € • 104 págs • LF1602

Promo: marcapáginas

Una guía para la edición revisada de Vampiro: La Mascarada, que ahonda en el horror de la existencia vampírica. Un suplemento coherente y maduro que hará las delicias de los narradores y jugadores de Vampiro.

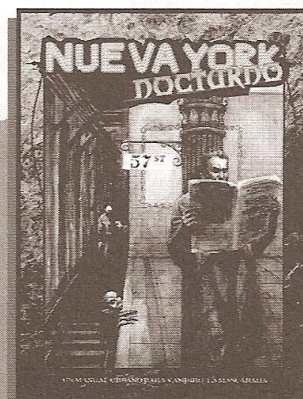


Sendas Perdidas

15,58 € • 128 págs • LF3057

Promo: marcapáginas

Este libro trata la historia conjunta de los magos nativos del Medio Oriente, indagando en sus diversas tradiciones, encantamientos y aliados. Conoce la distinguida elegancia de los Bai'ni y los bastos despliegues de los Taft'ani.

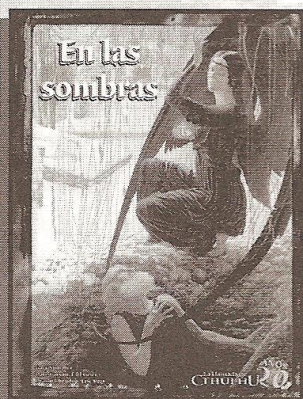


Nueva York Nocturno

SPC • 136 págs • LF1410

Promo: marcapáginas

Después de la agresiva campaña que el Sabbat desarrolló por la Costa Este de Estados Unidos, la secta se ha extendido mucho. La inteligente Camarilla aprovechó la desorganización de la Mano Negra y reclamó Nueva York para sí.

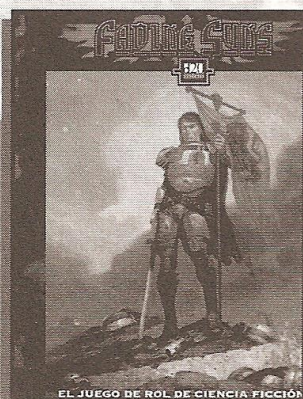


En las Sombras

8,79 € • 48 págs • LF463

Promo: marcapáginas

Varios módulos para La Llamada de Cthulhu en su ambientación clásica. Intriga y aventura en los locos años 20 como preludio a las sesiones de horror más espeluznantes. Complemento para cualquier campaña.

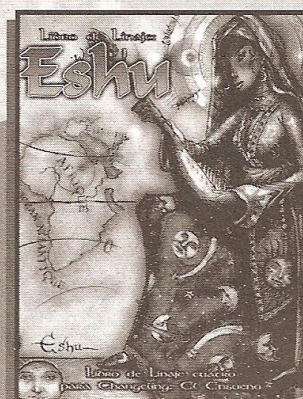


Fading Suns d20

SPC • 180 págs • LF204

Promo: marcapáginas

Una nueva edad oscura se cierra sobre la humanidad, ya que la mayor de las civilizaciones ha caído e incluso las estrellas mueren. Ahora, los señores feudales gobiernan los Mundos Conocidos. Un nuevo comienzo.



Libro de Linaje: Eshu

SPC • 96 págs • LF5304

Promo: marcapáginas

Los eshu dan un paso al frente para explicar la historia de sus orgullosos y antiquísimos orígenes, los motivos que hay detrás de sus perpetuos viajes y los secretos que se esconden bajo su aspecto despreocupado.

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTIMAGEN.ES

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

DISTRI MAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alcornó, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distimagen.es dm@distimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 435 33 65 Tel Fax: (34) 322 85 91 dmbcn@distimagen.es

URZA

en

Dosdediez

Se aproximan las Legiones

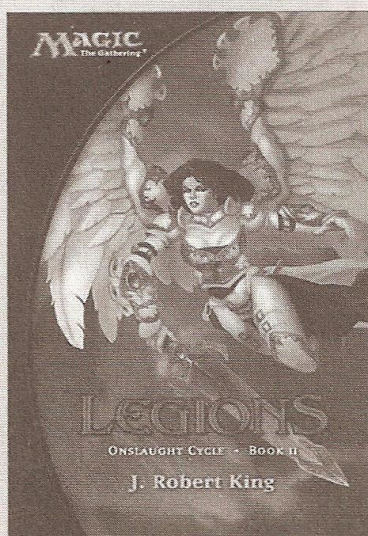
La próxima expansión, segunda del ciclo de *Embestida*, se llamará *Legions*. Este nombre fue votado por los lectores de www.magicthegathering.com como un nombre que sugiere muchas criaturas, y ahora sabemos por qué: se dice que la expansión estará tan centrada en las criaturas que no habrá hechizos que no sean de criatura. Así, se supone que cartas básicas de cada ampliación como los contrahechizos, las chispas o los crecimientos, serán incorporados a criaturas: ¿el enésimo salto mortal de Wizards para evitar la rutina? Lo sabremos pronto.

Otro de los rumores fundados respecto a la próxima ampliación, que aparecerá el próximo febrero, es la vuelta de los *Fragmentados*, presuntamente vueltos a la vida por el proyecto Resaca. En concreto se maneja el nombre de *Hunter Sliver*, que podría ser un buscador. Como también se habla de un pájaro llamado *Aven Envoy*, quizás nos encontremos con todo un ciclo de cartas que buscan otras de su misma tribu... próximamente encontraréis más información en los adelantos que ofrece www.sideboard.com

Finalmente, sabemos que la tercera expansión del bloque de *Embestida*, que aparecerá en junio, se llamará *Scourge*. Existen rumores de que esta podría ser una expansión sin criaturas para compensar la anterior, pero esto no parece fundado por una razón: **Mark Rosewater** ha dado la ocasión de diseñar una carta a los lectores de la web de Wizards, y anunció que el resultado (una criatura llamada *Forgotten Ancient*) aparecería en la tercera expansión de este ciclo. Lo sabremos en unos meses.

Los olvidos de Devir

De todos es sabido que la DCI proporciona cartas Premium únicas a los organizadores para que los den como premio en sus torneos de Friday Night Magic y Liga Arena. Las dos últimas cartas que han dado han sido dos muy jugadas en Extendido, el *Per-*



Aroma vuelve para vengarse... de nuevo.

forador Alimentador y el *Fanático Mogg*. Sin embargo, en Valencia no gozarán de este último, dado que no han llegado a Camelot, la principal organizadora de estos eventos, según Devir a causa de un olvido. Resulta sospechoso teniendo en cuenta que responsables de Camelot han cuestionado abiertamente actuaciones de Devir en el pasado. Esperamos que todo sea un error.

Sin embargo, parece bastante reproachable que, mientras la propia empresa portuguesa se escuda en "olvidos", tanto en este caso como en el de los PTQs por equipos de verano, que se solucionó tarde y mal, se vea con autoridad para sancionar a tiendas como Perra Comics, una de las más activas en este tipo de torneos, dejando a un montón de jugadores sin torneo y sin premio, por el mero hecho de reportar uno un par de días tarde. Podéis comentarle a Devir vuestra opinión en dc1@devir.net.

XXV Open de Madrid

Pese a un leve retraso por razones de agenda (demasiados torneos seguidos que no dejaban un fin de semana libre), el Open de Madrid volvió en noviembre con una fuerza inusitada. Más de doscientas veinte personas se reunieron el domingo 17 para

jugar el torneo de Vintage más grande desde 1998, demostrando la salud de este formato aunque sólo sea en España.

Otra demostración de que el tipo 1 se mueve fue la variedad de mazos que se vio, tanto en el torneo en general como en el Top8: 2 *TurboDragón* acompañadas de una *Rock* de Extendido con un par de *Moxes*, una *Trixy* y una *TurBorbotón* con todo el pack, una de bichos y rayos en la que solo pasan de los 5 euros los *Pergaminos Malditos*, una *Reanimator* con toque de verde y una *SuperGro* calcada a las que se jugaron la temporada pasada en Extendido.

A la final llegaron esta última en manos de **Omar Rohner** y la *TurBorbotón* pilotada con bastante suerte por el leonés **Juan Francisco Carnicero** "*Juanín*", al que la fortuna no dio la espalda, adjudicándose el *Black Lotus* para regocijo de la expedición leonesa, que aunque no muy numerosa cuajó una gran actuación.

Os esperamos en la próxima edición del torneo con más solera de nuestro país... ¿váis a perderoslo?

Star Wars

Tras el *Resurgir de los Sith*, apareció en noviembre *Una nueva esperanza*, expansión para el nuevo Star Wars basada en la película homónima también conocida como Episodio IV, y primera de la trilogía original. Para los que no la hayáis disfrutado (aún), sabed que incluye cartas como Luke, Obi-Wan, Leia y Darth Vader. Además, nuevas características como pilotaje y precisión proporcionarán a tus personajes favoritos un mayor nivel de control de la fuerza, y harán el juego aun más apasionante.

Disponible sólo en inglés, en los conocidos mazos de 40 cartas, y sobres de 11 o 5 cartas a 13, 4, 15 y 2 euros respectivamente.

El Señor de los Anillos

Aprovechando el estreno de la película *Las Dos Torres*, segunda parte de la trilogía de **Peter Jackson**, poco antes hizo su aparición la expansión homónima para el juego de cartas. Esta vez la carta promocional será nada menos que *Eowyn*, aunque los responsables de casting de la película no recordarán que esta era la más bella entre las mujeres de Rohan. Tenéis más información sobre la expansión en el interior.

Por otra parte, crecen los rumores de que **Decipher** podría empezar a hacer la competencia a **Wizards**, creando el *Señor de los Anillos Online* y acabando con el monopolio que tiene la empresa de Seattle en la red. Sin embargo, nada se sabe de cómo se financiaría, pues si el sistema es similar al de *Magic Online* no creemos que enganche a mucha gente. Os seguiremos informando.

Solaris en dosdediez

Libros

Bibliopolis

Para el mes de marzo se anuncian los siguientes títulos de la colección que de manera tan brillante comenzó con **Sapkowski** y **Finney**. Se trata de *En alas de la canción* de **Thomas M. Disch**, el último gran libro que quedaba inédito de este autor, citado en *El canon occidental* de **Harold Bloom**. En unos Estados Unidos empobrecidos del futuro cercano, un joven atrapado en el Medio Oeste, y acosado por el fundamentalismo cristiano de sus vecinos, sólo tiene un sueño en la vida: escapar a Nueva York, como hizo su madre antes que él, y aprender a volar. Además en ese mismo mes verá la luz *Magia de reina, magia de rey* de **Ian Watson**, una fantasía épica del autor británico. Las reglas del ajedrez rigen el enfrentamiento entre las ciudades de Bellogard y Chorny. En la primera, un aprendiz descubrirá que posee un alma completa y que tiene derecho, por tanto, a sumarse a la lucha mágica contra Chorny encarnando a un peón-escudero.

La Factoría de Ideas

Tras los lanzamientos estelares de la campaña de Navidad, *La cicatriz de China*

Miéville (*La estación de la calle Perdido*), *El Torreón del Cosmonauta* de **Ken MacLeod** y la segunda edición del ensayo *Las 100 mejores novelas de cf del siglo XX*, La Factoría prepara el nuevo año con cosas bien interesantes.

Comenzamos, sin que sirva de precedente, con la colección Solaris Terror, que nos presentará *La casa infernal*, una de las obras maestras del autor de *Soy Leyenda*, **Richard Matheson**. Se trata, según la crítica, de una de las mejores novelas de terror de todos los tiempos.

En cuanto a la colección de cf, Solaris Ficción, comenzará el año con la publicación de la novela galardonada con el premio Nebula en 2002. Ni más ni menos que *La Rosa cuántica* de **Catherine Asaro**, autora que de esta manera hace su presentación en España. Para los despistados decir que Asaro ha sido comparada con **Lois McMaster Bujold** (y su saga de Vorkosigan) y, en palabras de algunas de las principales revistas del género (*Locus*, *SFX*), al parecer, ya está por encima en calidad e interés.

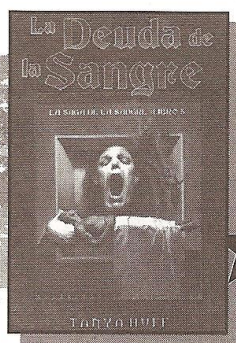
El siguiente clásico en ver la luz será la magnífica *El libro de los cráneos* de **Robert Silverberg**, donde cuatro jóvenes norteamer-

icanos viajan en busca de la inmortalidad que promete el antiquísimo Libro de los cráneos. Un viaje y una prueba inciativa en la que dos deben morir para que los otros alcancen la inmortalidad.

«Mundo de tinieblas», mientras tanto, ofrecerá *Príncipe de la ciudad* de **Keith Herber**, una novela autoconclusiva e independiente de las sagas en curso. Saldrá junto a la primera entrega de la nueva serie, «Cazador y presa», cuyo título inicial será *Vampiro*.

Gigamesh

Para finales de diciembre, primeros de enero (curiosa fecha) tienen previsto publicar *Waylander*, primera entrega del «Ciclo de Drenai» de **David Gemmell**; y, como sorpresa no anunciada, *La guerra de las Salamandras*, el clásico de **Karel Capek**, que constituye un paradigma de la antiutopía del primer tercio del siglo XX. Junto a estos dos pondrá a la venta la adaptación teatral de **Stephen Briggs** de la novela *Mort*, de **Terry Pratchett**. Un fragmento de la misma pudo verse en la pasada Hispancon.



7

La deuda de la sangre

Tanya Huff

La Factoría de Ideas. Fermín Moreno. Novela inédita. *La saga de la sangre* - 5. Bolsillo. Rústica. 240 páginas. 9,62 euros.

Hay gente que se levanta con «mal pie» (cosa que le puede ocurrir a cualquiera en un momento dado), pero Henry Fitzroy, hijo bastardo de Enrique VII, y por supuesto un vampiro, despierta con un fantasma que quiere venganza. Este insólito hecho hace que Henry tenga que plantearse la necesidad de cambiar algunas reglas por las que se ha guiado durante más de 400 años, al tener que pedir ayuda a Vicky Nelson, una vampiro detective y su compañero mortal. Esta es la quinta novela, y última, de la saga escrita por **Tanya Huff**, que combina la novela negra con el mundo vampírico, sin quitarle un ápice de realismo a las situaciones que en ella se presentan.

Leticia G. León



5

J.R.R. Tolkien, el arquitecto de la Tierra Media

Daniel Grotta

Ediciones Andrés Bello. Óscar Luis Molina. Ensayo inédito. Medio. Rústica. 318 páginas. 15,70 euros.

La obra del autor de *El Señor de los Anillos* es uno de los fenómenos más sorprendentes de la literatura publicada en el siglo XX. Se han vendido decenas de millones de ejemplares; se reedita año tras año y sus lectores abarcan todas las edades. Tras la muerte de **J.R.R.**, en 1973, sus herederos escribieron al estadounidense **Daniel Grotta**, autor de una respetada biografía del escritor inglés, para que no indagara en su pasado. Pese a ello, el mismo Grotta y otros, como **Lin Carter**, han rastreado la obra y la vida de este señor conservador, católico de misa dominical y defensor de la monarquía británica. Un libro que puede interesar a mucha gente, aunque sólo sea por mera curiosidad.

Marc Caldach



8

El Fénix

Stephen D. Sullivan

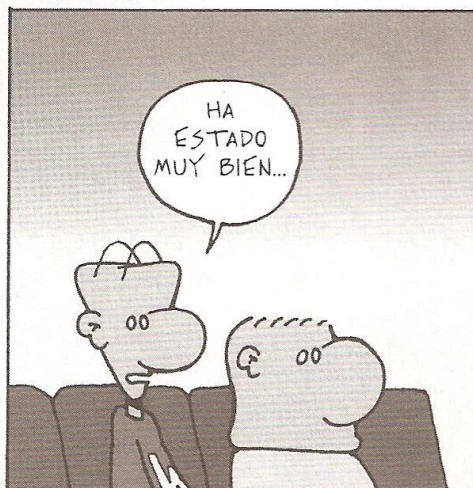
La Factoría. Manuel Mata Álvarez-Santullano. Novela inédita. *La Leyenda de los cinco anillos* - 4. Medio. Rústica. 266 páginas. 12,19 euros.

El Fénix es el cuarto libro de una serie de siete, basado en el juego de rol de *La Leyenda de los Cinco Anillos*, donde cada uno está dedicado a un clan. Se pueden leer de forma independiente pero todas guardan relación, aunque ésta es muy buena para iniciarte en la serie y así acabar leyendo la colección entera.

En la tierra de Rokugan los Maestros de los Elementos defienden el Clan del Fénix de las hordas de no-muertos del Shugenja Yogo Junzo. Deben evitar que sean robados Los Pergaminos Negros. Si estos pergaminos cayeran en manos equivocadas podría ser el fin, no sólo del Fénix, sino de todos los clanes y razas. Gran libro, de lectura ágil y entretenido.

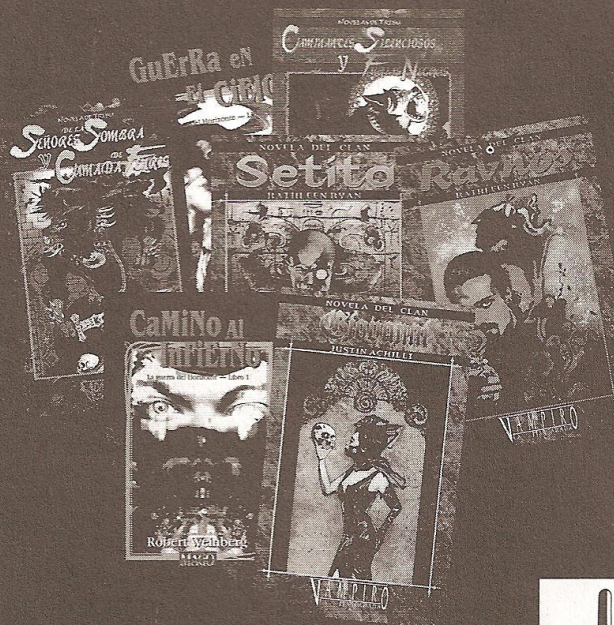
César González León





COLECCIÓN MUNDO DE TINIEBLAS

Desde los Setitas hasta los Cazadores, desde los Contemplaestrellas hasta la Tecnocracia, todos los habitantes del Mundo de Tinieblas están incluidos en esta magnífica colección de novelas. ¡No te la pierdas!



Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitán 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es



Visítanos en www.distrimagen.es



TRILOGÍA DEL AÑO DEL ESCARABAJO



Heraldos de la tormenta es la primera novela de la trilogía El Año del Escarabajo. Esta épica saga en tres volúmenes revela la ascensión de antiguos poderes que amenazan con alterar para siempre el Mundo de Tinieblas: los seres inmortales conocidos como momias.



Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitán 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es

NOVEDADES

D E L M U N D O

Ya podemos afirmar sin equivocarnos que en nuestro país salen a la luz productos de gran calidad, hecho confirmado en los dos últimos meses por la aparición del Señor de los Anillos a color de Decipher,

traducido por La Factoría de Ideas, y el juego de rol Capitán Alatriste. Otra de las novedades que por fin ha llegado a nuestro mercado es el Exaltado, un juego que ha roto moldes en Estados Unidos, fanta-

sía narrativa de alto nivel. Por supuesto siempre queda disfrutar de estas fiestas jugando a cualquier ambientación en el Sistema d20, ya sabéis Cthulhu d20, Elric d20, Star Wars d20... un sistema tan versátil que puede ser adaptado a cualquier ambientación. En España sólo lleva un año, y ya ha capturado la atención de miles de aficionados.

Para terminar os deseamos unas felices fiestas desde vuestra revista Dosdediez, que tengáis un feliz y «rolero» año nuevo.

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

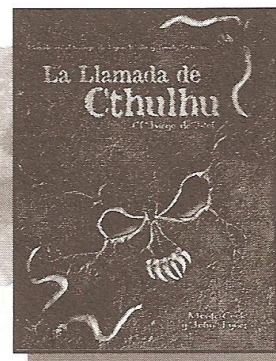
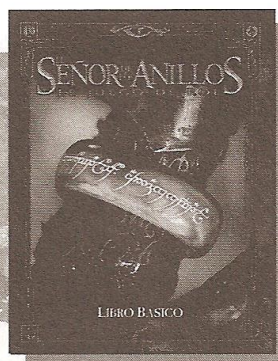
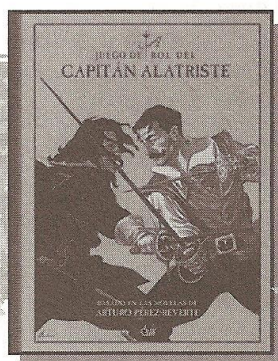
Bueno (tirando a). Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.

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 cuándo lo vas a necesitar.



Capitán Alatriste

Ricard Ibáñez. Devir Iberia. Noviembre de 2002.
Libro básico.

Cartoné. 272 páginas en color. 32,95 euros

El juego de rol de Capitán Alatriste, basado en la novela que lleva el mismo título de **Arturo Pérez Reverte**, nos transporta a la España del s. XVII, con sus espadachines y cortesanos. El sistema de juego está diseñado para que cualquier persona, aunque no haya jugado nunca al rol, disfrute de él. Mención aparte merecen las reglas opcionales de esgrima, realmente conseguidas. El apartado más destacado es el trasfondo histórico del libro, realmente conseguido, una auténtica visión general de la historia de España y Europa.

Tras haberlo leído, podemos decir que su adquisición es más que necesaria, y que nos hará pasar muchas horas de entretenimiento jugando con un pícaro o un espadachín, emulando las hazañas de nuestro capitán preferido.

José Manuel Baños

El Señor de los Anillos

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Libro básico.

Cartoné. 304 páginas en color. 39,95 euros.

Hay libros que le dejan a uno indiferente, y el Señor de los Anillos a color de Decipher, traducido por la Factoría, no es uno de ellos. Será por su exquisita maquetación, o por la belleza de las ilustraciones de la película (sabiamente elegidas) de **Peter Jackson**, o será por su sencillo sistema de juego que permite descubrir el fascinante mundo del rol a aquellos que nunca lo han probado.

Será quizá porque tenemos por fin una nueva visión del mítico mundo de **Tolkien**, que retrata la vida y las gentes de la tierra media fielmente, sin dejar un cabo suelto, para que nuestro conocimiento en el marco de juego sea lo más completo posible. Sin duda, este es el juego de estas navidades, y al menos yo no lo voy a perder.

José A. Márquez Periano

La Llamada de Cthulhu

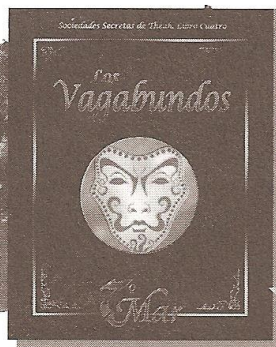
Varios autores. La Factoría. Diciembre de 2002.
Libro básico.

Cartoné. 320 páginas en b/n. 26,84 euros.

El viejo clásico de "La Llamada de Cthulhu" vuelve de nuevo a nuestras mesas de juego completamente renovado para su versión D20, el sistema más versátil del momento (basta recordar la aparición de "La Guerra de las Galaxias D20", "Rokugan D20", entre otros).

Debemos tener en cuenta que uno de los autores del libro es el mismísimo **Monte Cook**, coautor del tan citado "D&D tercera edición", por lo que ya es una garantía más de que sea un producto de calidad. Además, sus ilustraciones y maquetación hacen ya de por sí que este juego sea vistoso. A pesar del color de su edición original, La Factoría ha sabido retratar esta genial obra en blanco y negro. Espere-mos que se llegue a publicar una edición a color que no habrá que perderse.

José A. Márquez Periano

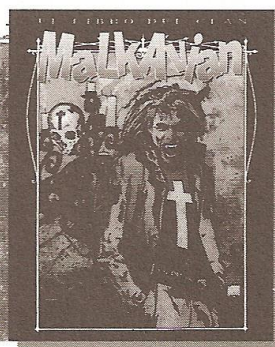


Los Vagabundos

Ree Soesbee. La Factoría. Septiembre de 2002.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,68 euros.

Uno de los libros más esperados, el cual nos cuenta la historia de la Liga del Vagabundo, uno de los personajes más carismáticos de Théah. El libro nos describe en primer lugar todas las razones históricas que motivaron la creación de esta Sociedad y sus motivaciones. Las dos nuevas escuelas, así como las nuevas Ventajas, Habilidades y Trasfondos constituyen lo mejor de este libro, aunque no profundiza en la posibilidad de hacerte un héroe de la Liga e integrarlo en una campaña con otras naciones. Como colofón al libro viene una aventura completa. Por cierto, para los curiosos decir que se desvela la identidad del Vagabundo... más o menos.

Marcelino Andrade

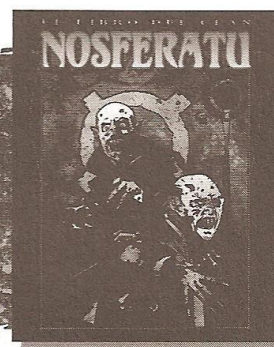


Libro del Clan Malkavian Revisado

Ethan Skemp. La Factoría. Octubre de 2002.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 16,05 euros.

Aunque este interesante libro de clan no llega a la altura que ha alcanzado *El Libro del Clan Ventrue Revisado* hay que decir que aquél ha sido uno de los mejores libros de clan publicados hasta la fecha. Aunque los Malkavian estén algo tocados del ala (o mucho, dependiendo del Malkavian en cuestión que conozcas o estés hablando) esto no significa que su libro tenga que ser una serie de desvaríos inconexos como su anterior edición. Ahora, disponemos de una información muy útil, en especial sobre el Tiempo Malkavian, y unos interesantes nuevos poderes para los hijos de Malkav. Imprescindible.

José A. Márquez Periano

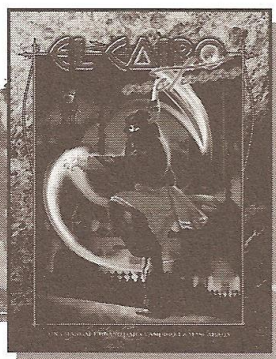


Libro del Clan Nosferatu Revisado

Brian Campbell. La Factoría. Julio de 2002.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 16,05 euros.

La mayor parte de los secretos de los amos y señores de las cloacas se muestran en su libro de clan, remozado para la nueva edición. Desafortunadamente no aporta nada nuevo que no hayamos visto en su edición anterior, salvo quizás algunos méritos que han sido renovados para la actual edición de *Vampiro: La Mascarada*. La visión de los hijos de Absimiliar es muy desdibujada, y tanto su historia como su legado no quedan fielmente reflejados, siendo un libro de clan flojo para la actual línea revisada. Esperemos que los próximos Libros de clan sean mejores que este.

José A. Márquez Periano

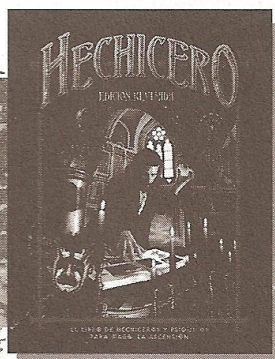


El Cairo Nocturno

C. A. Suleiman. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento de *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 21,69 euros.

El Cairo Nocturno se convierte en el primer "nocturno" que merece la pena de la edición revisada de *Vampiro*. Una trama muy lograda en los compases del libro, y unos personajes no jugadores muy interesantes convierten a la antigua Alejandría en un crisol de razas difícil de pasar desapercibido. Aunque algunos temas del trasfondo del libro ya están algo trillados en anteriores suplementos (lucha de matusalenes y Yihad), se convierte en una guía útil de la ciudad. Y es que una ciudad con tanta historia debe albergar grandes secretos... y el *Cairo Nocturno* así lo refleja.

José A. Márquez Periano

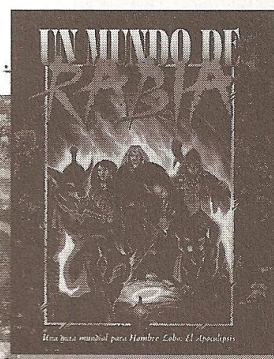


Hechicero

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 18,64 euros.

Yo he visto a mis amigos jugar a este suplemento, y me he quedado sin palabras. Sin palabras por lo bueno o malo que puede llegar a ser. Desafortunadamente no hemos llegado a ver en castellano el *Sorcerer Second Edition*, y tenemos que contentarnos con esta simple ambientación para Mago, y no un suplemento para Mundo de Tinieblas, tal y como esta enfocado su edición anterior. Si quieres completar aún más tus crónicas de mago puedes hacerte con él para jugar partidas con un sabor diferente. En conclusión, un título con una utilidad más que discutible.

Marco Escribá Gómez.

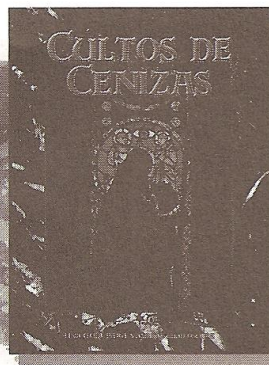


Un Mundo de Rabia

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2002.
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 136 páginas en b/n. 19,62 euros.

Es difícil hacer una guía mundial para un juego como es *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, y *Un Mundo de Rabia* trata de ser eso mismo, una guía sobre los Garou (y su situación) en el mundo. Lamentablemente, este libro se convierte en una guía aburrida sobre la geografía, política e historia de todo el globo (no es de extrañar, dada la pobreza cultural norteamericana). Aunque tiene algunos detalles interesantes, el suplemento se acaba convirtiendo en un simple atlas (y bastante malo), dejándonos con un libro venido a menos, ¿cuándo se pondrá el *Hombre Lobo* en el sitio que se merece?

WeBeR

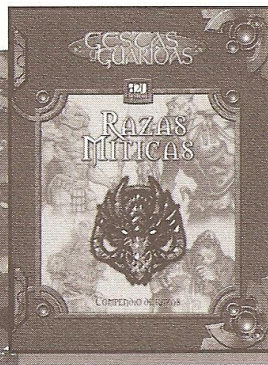


Cultos de Cenizas

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Vampiro: Edad Oscura*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,12 euros.

En el oscuro mundo de *Vampiro: Edad Oscura*, siempre han faltado sociedades secretas y sectas vampíricas. Esto lo tienes en gran medida solucionado con *Cultos de Cenizas*. Los que piensen que es un suplemento "para jugar con curas" en la Edad Media están muy equivocados, pues este suplemento es mucho más. Ahonda en los misterios y secretos de antiguos cultos heréticos entre los hijos de Caín, convirtiendo a este suplemento en un libro muy necesario para nuestras partidas de *Edad Oscura*. Además nos da una visión sobre los monjes y curas medievales.

Marco Escribá Gómez

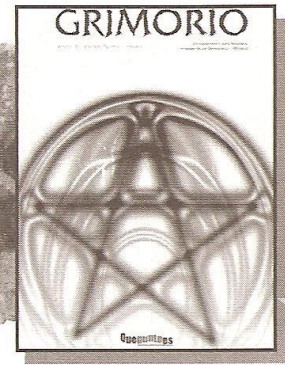


Razas Míticas

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2002.
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 144 páginas en b/n. 19,80 euros.

Este suplemento para el sistema D20 de AEG me ha gustado mucho debido a la gran cantidad de razas interesantes para personajes jugadores o para ambientar mejor tus partidas dándoles un sabor especial. Por si fuera poco, cada una de estas razas va acompañada de una clase de prestigio, que es quizá lo más llamativo del mismo (sin contar con algunos de los curiosos seres que te encontraras entre sus páginas). Y es que este libro, que incluye más de 20 razas detalladas (con su cultura, religión y costumbres), es único en su género. Un volumen digno de ser leído y puesto en escena en las campañas.

José A. Márquez Periano



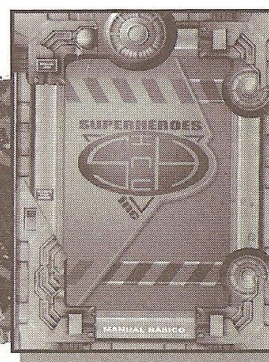
Grimorio

Varios Autores. Quepuntos. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Aquelarre Segunda Edición*.
Rústica. 115 páginas en b/n. 20 euros.

Tras la aparición del *Aquelarre Segunda Edición* nos llega por fin un interesante suplemento para este clásico. Un suplemento interesante a la par que muy útil y necesario, pues incluye dos apartados bien diferenciados sobre magia blanca y magia negra. Además, cada uno de los apartados de magia blanca y negra incluyen una gran variedad de nuevos hechizos, talismanes y habitantes de los cielos (o los infiernos), además de incluir una lista de personajes famosos de la época.

Un suplemento imprescindible para tus partidas en la España medieval, y amenizar la vida de tus jugadores.

Vicente Salazar

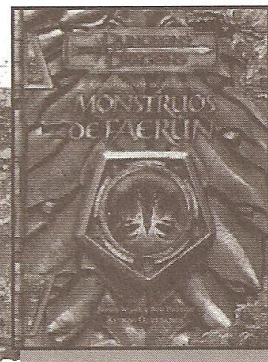


Superhéroes Inc.

Varios Autores. Quepuntos. Noviembre de 2002.
Libro básico.
Rústica. 232 páginas en b/n. 22 euros.

Este particular juego llega una vez más a nuestras tiendas en su versión corregida y actualizada, siendo la novedad más importante que llega de mano de **Quepuntos**, recogiendo el testigo dejado atrás por **Cronópolis**. La verdad es que no he visto mucha diferencia de esta edición a la publicada en 1995, salvo quizás algunas ilustraciones que harán las delicias de los seguidores del SHI. Aparte de añadir nueva información sobre héroes y villanos el juego sigue siendo prácticamente el mismo, por lo que, si tienes la edición antigua guárdala como oro en paño.

Marco Escribá Gómez



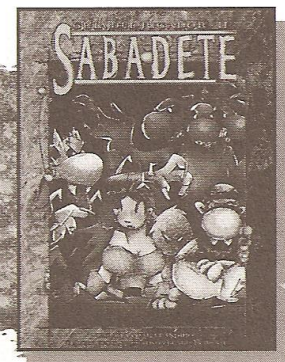
Monstruos de Faerûn

Varios autores. Devir Iberia. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*.
Rústica. 192 páginas en color. 29,95 euros.

Este libro se presenta como una pieza única para todos aquellos que quieran sorprender a sus jugadores con nuevos monstruos específicos de los Reinos Olvidados. Como viene siendo habitual en los libros de D&D dedicados a monstruos, su interior es en color y así muestra, en los dibujos, con todo lujo de detalles, cómo son realmente los monstruos. Cada entrada de monstruo viene acompañada de una descripción exclusiva sobre su situación en Faerûn.

Como manual genérico de monstruos es muy bueno, pero como manual específico de Reinos Olvidados es excepcional. Compra obligada.

David Baños Expósito

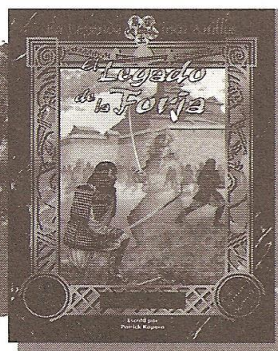


Guía del Sabadete

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Fanpiro*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 11,43 euros.

La *Guía del Sabadete* es otro desternillante suplemento para *Fanpiro* que sigue fiel a su línea, manuales sencillos e interesantes a la par que divertidos. En las pocas páginas que tiene este libro, nos encontramos con tres nuevos clubes fanpíricos, además de nuevas reglas, nuevas disciplinas y una trepidante aventura..., trepidante porque será solo cuestión de tiempo el echarse a reír. Y por si todo esto fuera poco se nos habla de la Fanquisición, los enemigos mortales de los Fanpiros. Como siempre, no os perdáis las ilustraciones de Cels Piñol, que es de lo mejorcito de este libro.

Marco Escribá Gómez



El Legado de la Forja

Patrick Kapera. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 10,33 euros.

Una guerra entre los Grulla y los León se avecina una vez más en las cercanías del castillo Toshi Ranbo, pero la extraña aparición de unos espectros, antiguos guerreros de dicha guerra, hace que las hostilidades cesen, mientras que ambos bandos tratan de averiguar qué es lo que ha motivado el despertar de estos antiguos héroes. Una interesante aventura donde la traición y el honor son puestos de nuevo en tela de juicio ante los jugadores, ¿sabrán tomar las decisiones adecuadas?

Esta aventura, corta pero amena, es de las que se pueden jugar en unas pocas tardes de domingo.

Antonio Hidalgo



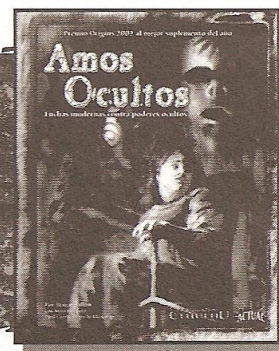
Magia de Faerûn

Varios autores. Devir Iberia. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*.
Rústica. 96 páginas en color. 19,95 euros.

Continuando la calidad a la que nos tienen acostumbrados, este suplemento para Reinos Olvidados nos presenta una gran plétora de objetos mágicos, hechizos y clases de prestigio para nuestras campañas.

La información que incluye, y sobre todo la dedicada a sociedades de magia de Faerûn, es de gran utilidad para el Dungeon Master. Quizás para aquellos que no jueguen en los Reinos Olvidados no les parezca una compra adecuada pero, debido a su contenido, creo que puede ser de interés para todos aquellos que quieran expandir el mundo de la magia de sus campañas.

David Baños Expósito

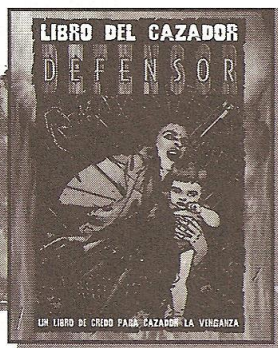


Amos Ocultos

Bruce Ballon. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *La Llamada de Cthulhu*.
Rústica. 163 páginas b/n. 24,15 euros.

Ganador del Premio Origins 2002 al mejor suplemento del año, hay poco más que se pueda añadir a lo que ya se ha dicho de este libro. Una vez más, el juego de La Llamada de Cthulhu nos deleita con un formidable libro de módulos. Incluye tres aventuras ambientadas en la actualidad que se desarrollan en un escenario poco común en este juego, Nueva York. Además de las tres historias, "La caza salvaje", "La verdad os hará libres", "Mayoría de edad", el libro incluye un interesante análisis de las enfermedades mentales y las habilidades relacionadas con ellas que serán útiles para los investigadores en el transcurso de los módulos.

Sergio Nombela

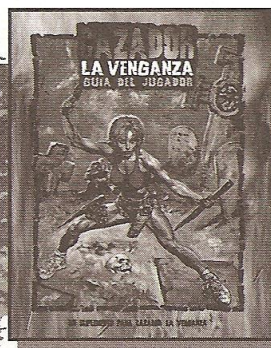


Libro del Cazador: Defensor

Varios autores. La Factoría. Septiembre de 2002.
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

En este nuevo libro se describe en profundidad a los miembros de este credo, con parte de su psicología, su historia, una visión generalizada de sus miembros, y algunos "pero escasos nuevos poderes", ya que este grupo de personajes configura un papel más importante del que se muestra en el libro, te dice que entiendes más a tu personaje Defensor, pero yo me pregunto: ¿dónde exactamente aparece esta ayuda? Señor editor, dígame algo pues me preocupa mi ya gastada visión, ¿necesito gafas? En cualquier caso es un libro venido a menos, del que realmente se podría sacar más partido, para meternos en estos seres tan extraordinarios.

WeBeR

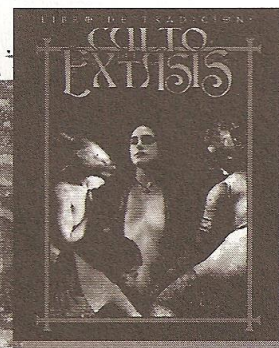


Guía del Jugador

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 176 páginas en B/N. 25,53 euros.

Es sencillamente la guía que estábamos esperando los seguidores de Cazador: La Venganza, una referencia para todos los jugadores de este maravilloso mundo que nos ofrece varias novedades, entre ellas nuevas reglas que amplían el libro básico anteriormente editado, al igual que más armas, y notables consejos para definir más si cabe la psicología de tu personaje, las fichas que vienen desarrolladas en su interior son bastantes útiles para los *narradores* iniciados en este juego. Por todo esto os aconsejo este libro que se muestra como lectura básica para el mundo de Cazador. No os defraudará.

Andrés Cifuentes



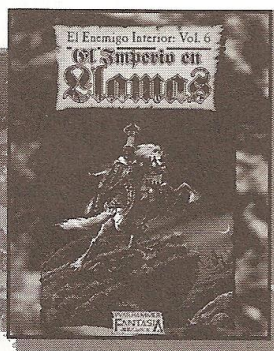
Culto del Éxtasis

Varios Autores. La Factoría de Ideas. Diciembre 2002.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 96 páginas B/N. 14,70

Aunque aporta algunas ideas interesantes para ambientar tus cábalas o cultos, no tiene un contenido demasiado útil. Muy flojo en la descripción de la organización, a medida que avanzas en la lectura del libro, lo más valorable es la historia vista desde el punto de vista de los cultistas y las fórmulas mágicas, éstas últimas un poco escasas.

Tan sólo cuando estás a punto de terminar el libro encuentras algo de verdadero valor. Una exhaustiva mirada a las distintas sendas o kamamarga, como las llama en el libro, los caminos del éxtasis. Los focos y prácticas que utilizan los magos del culto en su lucha por la Ascensión.

Sergio Nombela



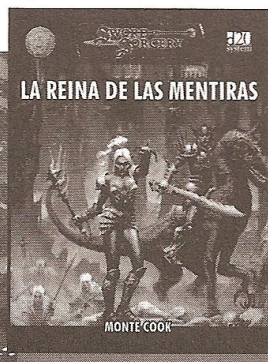
Imperio en Llamas

Varios autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Warhammer*.
Rústica. 152 páginas en b/n. 21,79 euros.

La última de las epopeyas del *Enemigo Interior*. Con esta nueva y excitante aventura nos adentramos con nuestros personajes en Aldorf, donde los jugadores deberán enfrentarse a un sinnúmero de peligros y nuevas batallas para salvar el Imperio, (vamos casi nada), seréis llevados tras los pasos del fundador del Imperio, en busca del objeto que muchos desean: *El martillo de Sigmar*. ¿Estás preparado para salvar al Imperio de una guerra civil?

Aunque no te lo pondrá tan fácil tu master, no dejes de jugar a esta aventura que es sencillamente trepidante.

WeBeR

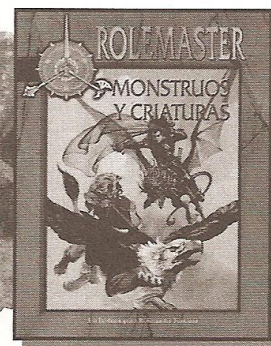


La Reina de las Mentiras

Monte Cook. La Factoría. Diciembre de 2002
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,79 euros.

Monte Cook sabe escribir juegos de rol, y esta nueva aventura que nos llega a España lo demuestra. Una trepidante aventura que pondrá a prueba nuestra paciencia para combatir a los peligrosos drow, y a sus malvadas hechiceras y sacerdotes, además de poder investigar los peligros que moran en las oscuras profundidades, o poder encontrarnos con nuevas criaturas que despierten nuestra curiosidad (criaturas que por supuesto aparecen reseñadas en un apéndice al final del suplemento). Por descontado, incluye material adicional sobre los terribles drow, en el apéndice final. Una obra maestra que no debéis perderos.

Laura López

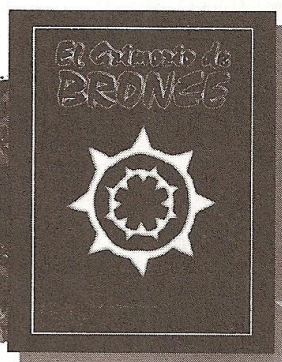


Monstruos y Criaturas

Varios autores. La Factoría. Octubre de 2002.
Suplemento para *Rolemaster*.
Rústica. 208 páginas en b/n. 27,37 euros.

¡Por fin! Se ha editado el libro de Rolemaster que estábamos esperando para dar el toque perfecto a este mundo, las criaturas y los monstruos que necesitábamos todos en un libro completísimo y muy desarrollado, donde tenemos desde criaturas salidas de los sueños y la mitología, hasta la mente del director de juego más enfermiza, pues también incluye una guía para desarrollar tus propias criaturas que puedes integrar en tus partidas para ayudar a tus PJs. ¿Estás preparado para hacer el animal? Necesitarás este libro para tus partidas más feroces.

WeBeR

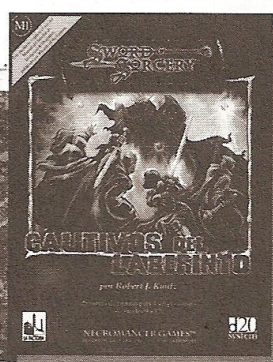


Grimorio de Bronce

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Elric*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 10,33 euros.

Este libro añade mas información a la magia del mundo de Elric, gracias a él se podrán descubrir otras magias que se aproximan más a la relatada en los libros de Moorcock. Los conceptos aquí indicados pueden parecer demasiado poderosos (todo lo referente a la magia rúnica y a sus efectos simulando hechizos), ser demasiado raros para un uso frecuente (los conjuros de Tras la muerte), no aportar nada nuevo (las nuevas invocaciones de demonios, hechizos y nuevos poderes de estos), o tratarse de una buena fuente de aventuras (conseguir los preciados tomos), todo depende del Director de Juego.

Miguel Ángel Olmos



Cautivos del Laberinto

Robert Kuntz. La Factoría. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,95 euros.

Adentra a tus personajes en la misión más peligrosa de las publicadas del sistema D20, apenas una minucia; asesinar al rey Ovar el Tirano, y restaurar la paz y el orden. Para ello los personajes deberán adentrarse en el laberinto de Zayene, el poderoso mago, donde se describe los horrores que allí se encuentran y las criaturas que no serán nada fáciles de combatir, las posibilidades de que tus personajes se queden atrapados dentro del laberinto son máximas. Coge tu personaje de nivel de 9 a 12, y embárcate en esta apasionante aventura. Si sales vivo de este laberinto, serás considerado todo un héroe.

WeBeR



Manual de los planos

James Wyatt. Devir Iberia. Noviembre de 2002.
Suplemento para *Dungeons & Dragons*.
Cartoné. 192 páginas en color. 29,95 euros.

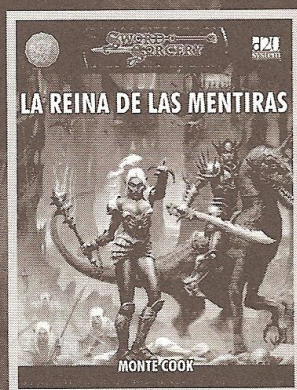
Para todos aquellos que quieran expandir su mundo de campaña con viajes por los planos, esta es su oportunidad. En las páginas de este libro encontraréis toda la información necesaria para saber cómo son y qué habitantes tienen los diferentes planos (Ysgard, Limbo...) y las reglas que allí rigen.

En general, el libro es muy bueno, pero la utilidad que se le puede dar es demasiado limitada ya que, a menos que se tenga pensado llevar la campaña a estos lugares especiales. Una buena adquisición, aunque sólo sea por disfrutar de su inmejorable maquetación y presentación.

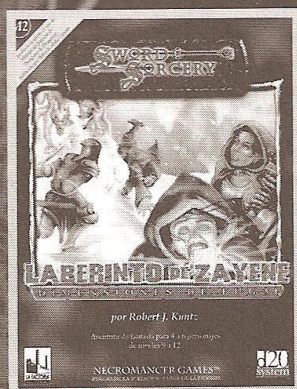
David Baños Expósito



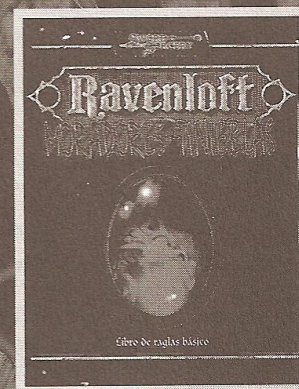
Los mejores suplementos para Tercera Edición



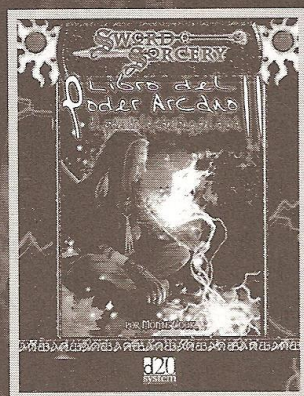
Fiery Dragon
La Reina de las Mentiras



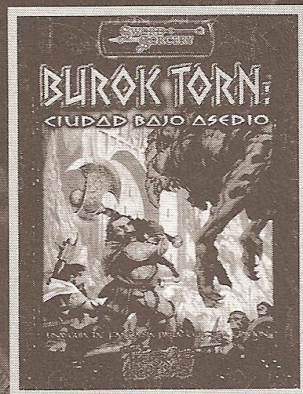
Necrimancer Games
Dimensiones de Fuga



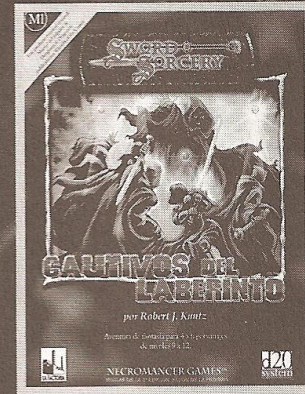
Arthaus
Moradores de las Tinieblas



Malhavoc Press
Libro del Poder Arcano II



Sword & Sorcery
Burok Torn



Necromancer Games
Cautivos del Laberinto



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



Alderac Entertainment Group



Visítanos en www.distribucion.es

La Rabia continúa

000T .XΛ0ΠΙΔNΣM00TΛKΠ3TΥ

A R T Í C U L O

Ya están disponibles los cuatro primeros libros de la colección Novelas de Tribu. Con ellos podremos adentrarnos dentro del Mundo de Tinieblas, a través del punto de vista de los más brutales de sus habitantes, los defensores de Gaia, los Garou. A medida que se va leyendo cada libro nos vamos sumergiendo más y más en las costumbres de los guerreros de Gaia y en sus distintas formas de enfrentarse a la abominación del Wyrn, encarnada en una nueva amenaza que se está desarrollando en el este de Europa.

Estructura

Cada libro viene estructurado en dos mini-libros, cada uno de los cuales está dedicado a una tribu completa, cada una de estas historias puede ser leída por separado, pero alcanza una mayor dimensión si se van leyendo todas. A través de la colección podremos seguir el desarrollo de conocidos personajes de la sociedad Garou, como el Rey Albrech, Mephi Más-Veloz-que-la-Muerte o Karin Jarlsdottir, y el relevante papel que jugarán en la historia reciente de la nación Garou. Además en cada uno de los libros se nos revelarán los aspectos más ocultos de cada una de las tribus de la nación, así como sus puntos de vista en relación a la guerra, sus costumbres y sus ritos.

De momento se han publicado cuatro volúmenes de esta saga: Señores de las Sombras y Camada de Fenris, Caminantes Silenciosos y Furias Negras, Garras Rojas y Fiannas, y Roehuesos y Contempla-estrellas. En ellas se empieza descubrimos como la intransigencia de los Fenrir, y su necesidad de venganza ante los ultrajes conducen a un concilio en el lejano Norte en el que debatirá sobre la traición del más puro y poderoso de los Colmillos Plateados, aquel que toda la nación Garou consideraba su nuevo campeón, lord Arkady, que al parecer a vendido su alma al Wyrn, y sobre el misterio que envuelve

la zona de Serbia, y como investigarlo. Para ello se decide, según la profecía de un anciano Contemplaestrellas, enviar a tres manadas a investigar a la zona, y nos relatan los problemas con los que se topan estas manadas, así como los muy variados resultados de su búsqueda.

A medida que nos vayamos adentrando en la trama iremos descubriendo más y más secretos sobre cada una de las tribus, sus tácticas y manejos, así

como sus distintas perspectivas sobre como servir a Gaia y hacer frente al Wyrn. También nos permite vislumbrar las insidiosas intrigas que urde el Wyrn para acelerar la llegada del Apocalipsis, así como las tácticas de sus siervos, en su intento por acabar con sus mayores adversarios.

Conclusión

Estos libros de cómoda lectura son perfectos tanto para los fanáticos de la saga como para aquellos que acaban de entrar en este mundo, ya que aun haciendo ciertos guiños para los más veteranos en este Mundo de Tinieblas, la historia está relatada de forma simple y directa, de forma que todo el mundo pueda seguir las distintas peculiaridades de los hombres lobo sin complicaciones. Por ello, si te gusta Mundo de Tinieblas, no puedes dejar pasar la oportunidad de disfrutar de esta maravillosa colección que te deparará muchas sorpresas.

Isaac de Bedoya



Tierras Heridas

ΟΟΟΤ .ωλοπιδνυμοοτλκμζπν

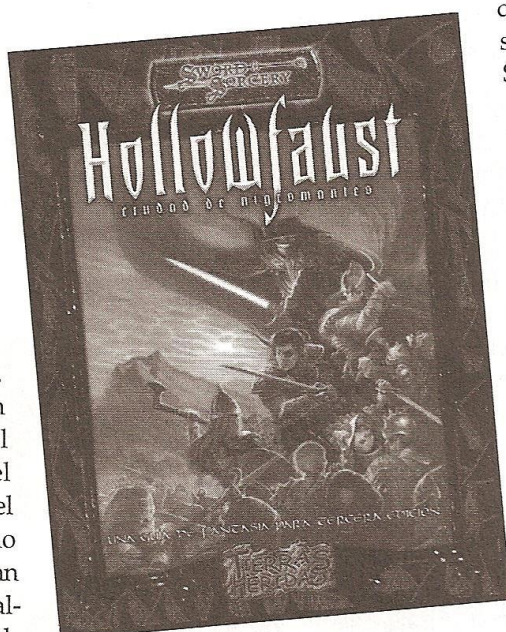
A R T Í C U L O

Desde la aparición del Sistema d20 en el mercado de rol mundial, muchas y variadas han sido las compañías (y personas en solitario) que se han lanzado a la carrera de obtener un hueco en nuestro mundillo, pero pocos los que realmente han creado material digno de comprar...

Una de estas compañías, White Wolf, conocida por ser la competencia más directa de Wizards of the Coast en cuanto a las cantidades millonarias que mueven en productos, creó un estudio de diseño específicamente para publicar material bajo el Sistema d20: Sword & Sorcery Studios (SSS). Una vez también introducido en el "mundo" del D&D, las alas del gigante americano vuelan alto. La gran pregunta es: ¿realmente merece la pena los productos que está publicando?

Para ser franco, y contestar debidamente a la pregunta realizada, he de hacer una aclaración, y es que tiendo sólo a adquirir los libros editados por Wizards, por razones claras: su material es una calidad muy elevada (como es de esperar), aunque no por ello de obligada adquisición. Ahora bien, el material de White Wolf, sin llegar a tener el respaldo del logo de Dungeons & Dragons en su portada, están siendo, claramente, de lo mejorcito que se publica, tanto en E.U.A. como en España (a través de La Factoría de Ideas). Aunque ha ido absorbiendo estudios de diseños adicionales (como Necromancer Games o Malhavoc Press, la editorial de Monte Cook), también ha abandonado otras (como Fiery Dragon, la cual vuelve a publicar por ella mismo sus libros).

Pero de todos los módulos, suplementos y libros de reglas que publican, los que más destacan son los de su mundo estrella: Scarn.



de entrar a tomar en consideración sus diversos aspectos.

Una vez los bosques de Scarn eran verdes y sus aguas prístinas y cristalinas. Pero los seres más formidables que en ella habitaban, los Titanes, capaces de crear montañas y cambiar el curso de los ríos, entidades de furia desatada, pero sin ningún lazo con los habitantes de Scarn. Sus hijos, los dioses, eran un caso aparte: aunque sus poderes procedían en parte de la misma tierra que alimentaba el poder de los titanes, otra parte era absorbi-

da de las razas mortales que los adoraban. Y he aquí que el destino, tanto de los dioses como de los titanes, estaba sellado. A los Titanes poco les importaba si los mortales morían porque en este o aquel momento decidiesen hundir un litoral o elevar una zona de planicies. Pero a los dioses sí que les preocupaba, pues sentían el sufrimiento de los mortales.

Cuando Denev, el titán de la propia tierra, habló con sus hermanos, los dioses lo tomaron como una señal: la guerra estalló.

Ocho dioses y un titán marcharon a la guerra contra otra docena de titanes. La revolución sacudió los pilares del cielo, destruyó las calles de hierro del infierno y se extendió por la superficie del mundo. Bajo la fuerza de los golpes, las montañas se convirtieron en llanuras desoladas; las islas se hundían cuando los contendientes las usaban como piedras de paso; dioses y titanes por igual crearon razas de monstruos humanoides como tropas de choque. La sangre divina salpicó todo Scarn, retorciendo la misma tierra.

Pero la guerra llegó a su fin. Con ayuda de Denev, los dioses se alzaron victoriosos. Cada titán fue encerrado o contenido para que no pudieran recuperar su fuerza y buscar venganza, ya que ni los mismos dioses ostentaban el poder suficiente como para matarlos.

Ahora Scarn ya no es el mundo que fue. La tierra muestra horribles cicatrices allá donde los dioses derribaron a los titanes. Y este es el punto en el que comienzan las aventuras de Tierras Heridas: un mundo

en el que los humanos están intentando rehacer sus vidas, vigilando para que los secuaces de los titanes se mantengan en las sombras, y matando a los monstruos que crearon cuando asoman la cabeza.

¿Qué es Scarn?

Scarn es el mundo en el que tienen lugar las aventuras del entorno de campaña de Tierras Heridas. Quizás no vendría mal un repaso rápido de la historia de este mundo, antes



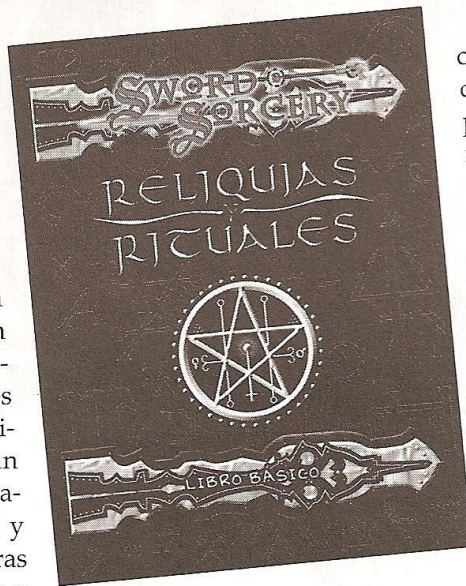
Libros y leyendas

La historia de los libros de Tierras Heridas es especial. Primeramente apareció un "libro básico" en el que se describían cantidad de monstruos, seres y dioses de Scarn. El contenido nos aporta gran cantidad de información de trasfondo y hace que las criaturas descritas cobren vida y tengan un pasado, algo de lo que carece el Manual de Monstruos de D&D. Podremos evaluar que una criatura es mejor o peor que otra, pero no podremos decir que no tenga una historia y un lugar de procedencia. De esta forma dejan de dar la sensación de salir de ninguna parte.

Otro "libro básico" que ha editado Sword & Sorcery Studios es sobre magia, y es uno de los mejores aparecidos hasta el momento, por no decir el mejor (salvando las distancias con el material de Wizards of the Coast). En sus páginas encontraremos una gran cantidad de objetos mágicos, conjuros y clases de prestigio que harán las delicias de jugadores (siempre que los Dungeon Masters les permitan usar la información). Lo que más destaca es la creación de conjuros rituales. Para su ejecución es preciso estudiar una nueva habilidad, Lanzamiento ritual.

Pero los libros básicos de SSS no son lo que realmente llaman la atención, si no los que describen diversas zonas del mundo. Aunque existe un manual que describe el continente principal de Scarn (y otro que describe un continente completamente nuevo) y todavía no está publicado en España, estos manuales se revelan como un renovado aire en el Sistema d20. Aportando ideas originales y giros nuevos de temas considerados manidos, nos podemos encontrar, por ejemplo, con Hollowfaust, una ciudad dirigida por nigromantes.

Alejándose del estereotipo de nigromante maligno dedicado a la destrucción de toda forma de vida y la búsqueda de la vida eterna, nos en-



contramos con una ciudad dirigida por seres humanos, con una historia personal que les ha dado identidad propia, unos buenos y otros no tanto, y que en algunos casos intentar desvelar los misterios de la vida a través de los muertos. A un lado se queda el hecho que

todos los que mueren dentro de la ciudad son reanimados para formar parte de las legiones de muertos vivientes de la ciudad. También podríamos hablar de Burok Torn, la última ciudad de los enanos, y sus continuas luchas contra las huestes de enemigos que rodean sus murallas, o de Mithril, la ciudad en la que des cansa el gólem creado por los dioses para combatir a uno de los titanes.

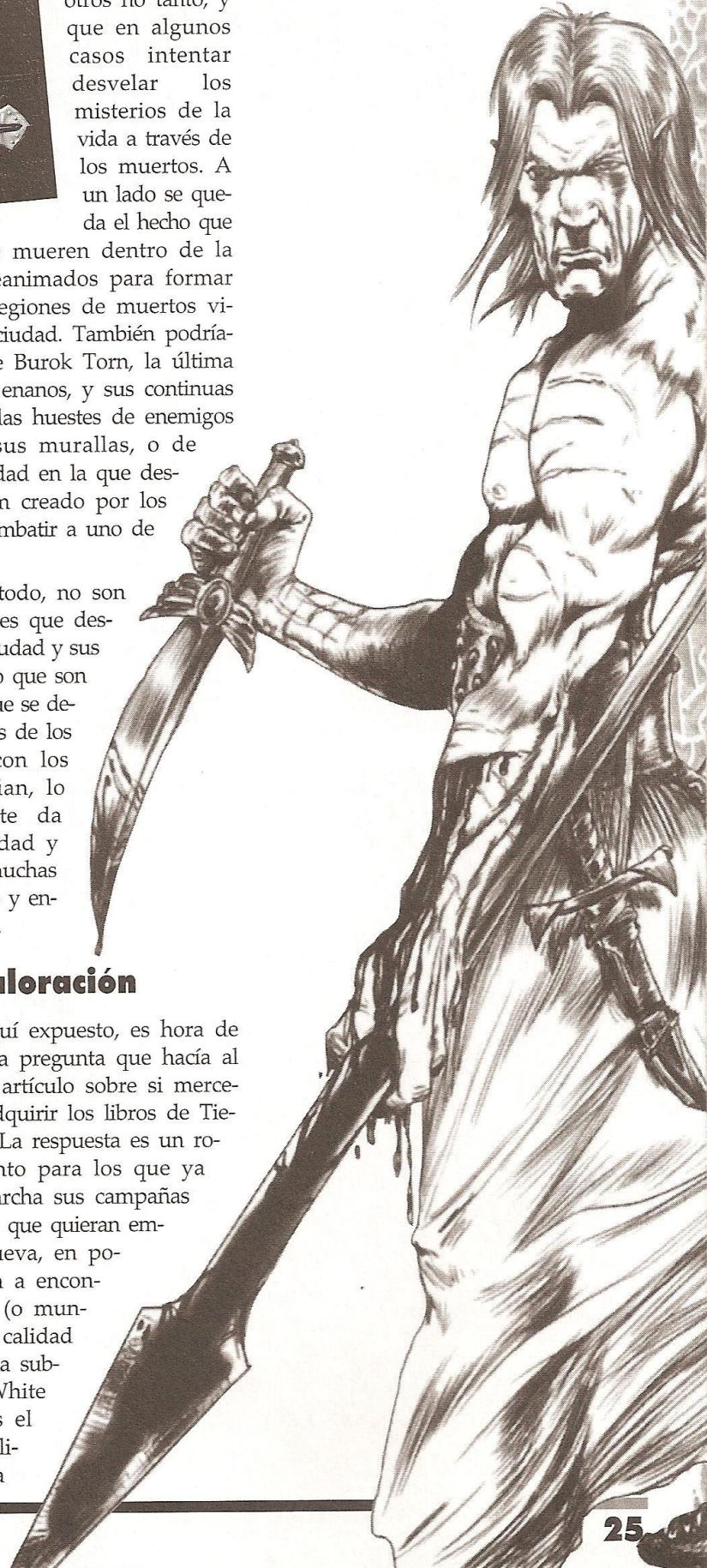
Pero ante todo, no son meros manuales que describen a una ciudad y sus habitantes, sino que son libros en los que se detallan las zonas de los alrededores con los que interactúan, lo que realmente da vida a la ciudad y nos reporta muchas horas de juego y entretenimiento.

Valoración

Tras lo aquí expuesto, es hora de responder a la pregunta que hacía al principio del artículo sobre si merecería la pena adquirir los libros de Tierras Heridas. La respuesta es un rotundo sí. Tanto para los que ya tengan en marcha sus campañas como para los que quieran empezar una nueva, en pocos sitios van a encontrar material (o mundo) de tanta calidad como los de la subsidiaria de White Wolf. Quizás el 100% de los libros que ya

han publicado (y se cuentan por docenas) merezcan ser adquiridos, pero sí una gran cantidad de ellos, aunque a los demás siempre se les puede sacar utilidad. Una gran ambientación con grandes suplementos. ¿Se puede pedir más?

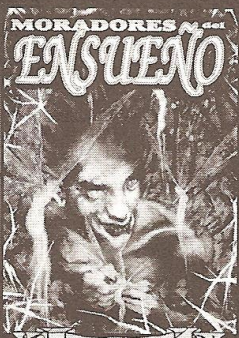
David Baños Expósito



NOVEDADES

la factoría

diciembre - enero

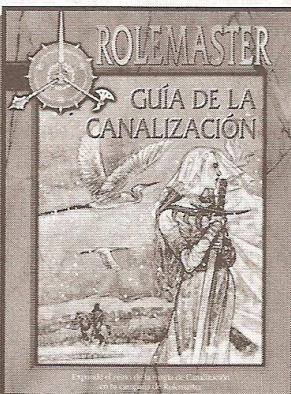


Moradores del Ensueño

11,74 € • 72 págs • LF5012

Promo: marcapáginas

Uno de los suplementos más ansiados para los muchos seguidores de Changeling, *Moradores del Ensueño* introduce a los lectores en el fantástico legado de los hijos de Arcadia.

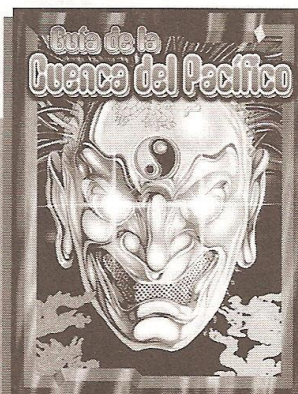


Guía de la Canalización

17,90 € • 128 págs • LRM009

Promo: marcapáginas

Cerrando la primera serie de Manuales de Hechizos, esta guía indispensable para Rolemaster describe detalladamente profesiones, hechizos y trasfondo de aquellos que buscan el auxilio de sus dioses para hacer magia.



Guía de la Cuenca del Pacífico

22,78 € • 160 págs • CP124

Promo: marcapáginas

El mayor océano de la tierra está repleto de islas en las que el hombre ha creado grandes civilizaciones. En 2020 el océano pacífico es el punto común de corporaciones gigantes asiáticas, americanas y de Oceanía.

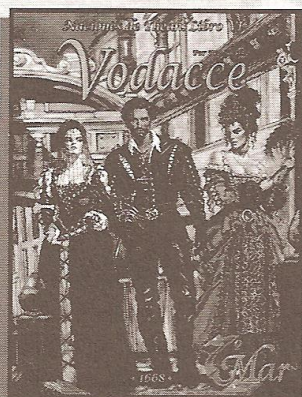


Hijos de Gaia

15,68 € • 104 págs • LF2322

Promo: marcapáginas

Los pacíficos hijos de Gaia también se han visto arrastrados a la vorágine destructora que hace sospechar la inminencia del Apocalipsis. Descubre cómo reaccionan los sabios garou a las señales del final de los tiempos.

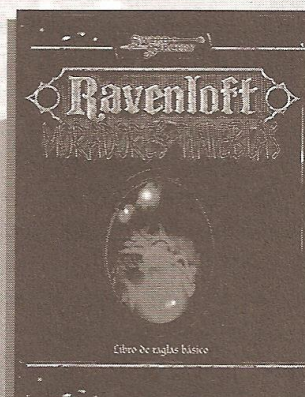


Vodacce

15,56 € • 104 págs • LF7M306

Promo: marcapáginas

La intriga, el romance y la traición han definido la nación de Vodacce durante varios siglos. La herética herencia de sus Brujas del Destino hace todavía más complicada la supervivencia en las hermosas pero mortales ciudades del país.



Moradores de las Tinieblas

21,79 € • 152 págs • LFRA003

Promo: marcapáginas

Suplemento imprescindible para el entorno de campaña oficial para *Dungeons & Dragons*, *Ravenloft*. Detalladas descripciones de los terroríficos habitantes de sus reinos de pesadilla. El Manual de Monstruos de Ravenloft.

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTIMAGEN.ES

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

DISTRI MAGEN

Piso Multicén, 24 Pol. Ind. El Alcañón, 28600 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distimagen.es dm@distimagen.es
Cabrero, 85 08029 Barcelona, Spain Tel: (34) 435 33 65 Telex: (34) 322 85 91 dmbom@distimagen.es

El hombre del D&D 3ª

Α Λ Ο Π Ι Δ Ν Ο Μ Ο Τ Λ Χ Μ Ζ Ν Υ

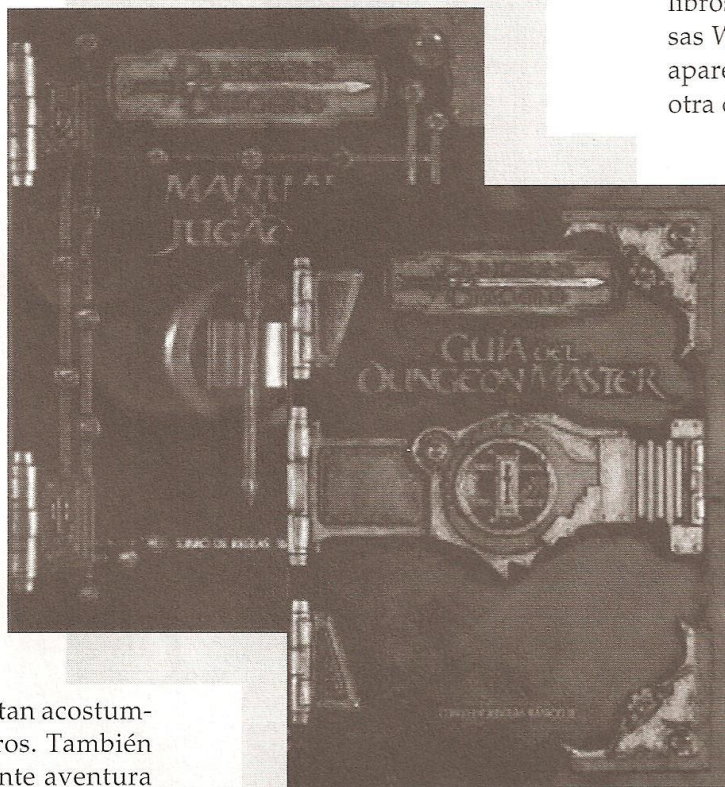
A U T O R

Tras la aparición de la Tercera Edición del D&D (D&D3ª a partir de ahora), toca preguntarse el porqué de tan rotundo éxito. Una de las claves más importantes sin duda la gente que hay detrás de la creación de esta obra maestra. Y Monte Cook es nuestro hombre. Una persona que ha vivido toda su vida por y para el rol. Entró a trabajar allá por 1988 en Iron Crown Enterprises como diseñador de los ya míticos *Rolemaster* y *Champions*. Pero por avatares de la vida le vemos ya en 1994 en TSR y siendo ya jefe de diseño de Wizards nos llega el fabuloso *d&d3ª*, además de colaborar en la Edición de *La Llamada de Cthulhu D20*, publicada (¡por fin!) en España por La Factoría de Ideas.

Pero por si fuera poco el Señor Cook creo una editorial para el sistema *d20* llamada **Malhavoc Press** que nos ha dado títulos tan aclamados ya por el público como *El Libro del Poder Arcano* (primera y segunda parte), *Pensamientos Que Matan*, y *La Reina de las Mentiras* (todos ellos publicados por La Factoría), sin olvidar los títulos publicados por **Wizard**: *Regreso al Templo del Mal Elemental* y la *Guía del Dungeon Master*.

Pero, ¿qué nos depara el futuro?. Títulos tan interesantes como *Requiem for a God* (para la ambientación de "Sword And Sorcery"), un interesante libro para matar dioses en tus campañas, que contiene 68 páginas que nos desvelan todo lo que ocurre cuando tan poderosas entidades desaparecen sin más en un mundo, y por supuesto nuevas clases de prestigio a las que Monte nos tiene tan acostumbrados en todos sus libros. También verá la luz una interesante aventura para Niveles 6 a 10 llamada *The Banewarrens*, una interesante campaña en la que un poderoso clérigo santurrón decide quitar de en medio muchas reliquias malvadas, pero claro, concentrar tanto mal en lugares in-

adecuados no siempre es una buena idea, y todo con la particular visión de Monte, ya sabéis, nuevos monstruos para aderezar vuestras partidas (en esta ocasión más demonios, espíritus inquietos y almas en pena), además de una nueva lista de hechizos para enriquecer aún más si cabe el *Sistema D20*.



* Aquí no acaba la avalancha. Agárrete, *Mindscape*, una nueva guía para poderes psiónicos, compuesto por

tres libros nada más y nada menos. Y por supuesto, la tercera parte del *Libro del Poder Arcano* llamado *The Nexus*. También nos llegará el *Skreyn's Regiester*, *The Bonds of Magic*, un interesante manual que también estará dividido en esta ocasión en tres partes que nos dará personajes pregenerados de hechiceros, magos, clérigos, druidas, exploradores y paladines, cada uno completamente detallado con sus aliados, enemigos..., para que nada se te escape.

Y para terminar aparecerá el *The Book of Hallowed Might*, una guía para aquellos iniciados en el arte de la magia divina, con más de cien hechizos nuevos, clases y demás. En fin, un señor al que no se le acaban las ideas.

Parece que tenemos Monte Cook para rato, pues parece que proyectos no le faltan. Y bueno, por si fuera poco tiene su propia web (www.montecook.com) donde podrás conocer lo último de sus novedades (y lo más importante: futuros proyectos), y por supuesto, hablar con él a través de un chat o incluso llegar a poder enviarle un email con tus dudas o sugerencias sobre cualquiera de sus libros. Unos libros que escribe y ofrece a las empresas White Wolf o Wizard, de ahí que aparezcan libros publicados por una u otra compañía con su nombre.

Además Monte ha trabado en otros campos, incluso ha llegado a escribir y publicar varios relatos cortos, todos ellos inéditos en España: "Born in Secrets" (aparecida en la revista *Amazing Stories*), "The Rose Window" (en la antología *Realms of Mystery*) y "A Narrowed Gaze" (en la antología *Realms of the Arcane*) como simples ejemplos, ¿llegaremos a ver alguna vez una novela con su nombre?

En pocas palabras, todo un portento para el mundo del rol que se dedica a crear grandes muñecos de Lego en su casa cuando tiene tiempo libre, todo un pasatiempo para un portento. Atrás se quedó lo de querer ser artista, "mamá de mayor quiero ser el Monte Cook español".

Marco Escribá Gómez

El retorno a la Edad Media

000T .XΛOΠΙΩVΣHXOYAKY3MY

P R E S E N T A C I Ó N

El porqué de una edición revisada es algo fácil de explicar. Tras la revisión de *Vampiro: La Mascarada*, su hermano *Vampiro: Edad Oscura* tenía que adaptarse a los nuevos cambios de reglas surgidos. Pero el cambio logrado ha sido para bien, pues ahora tenemos una nueva visión de la Edad Media y sobre los hijos de Caín de aquella época mucho más completa, pero sobre todo, más siniestra y peligrosa, y es que el saber, es poder, en una Edad Oscura como la medieval.

Una Edad de Tinieblas

La información sobre los vástagos, su mundo, y la primacía de la sangre da un nuevo sabor a esta ya clásica ambientación para *Vampiro: La Mascarada*. Por supuesto, la edición revisada nos da un enfoque posterior a la edición anterior, pues esta ambientada un siglo después, concretamente en el Siglo XIII. Europa ha cambiado, y los cainitas lo saben. Ahora los clanes, divididos en los altos clanes (Brujah, Capadocios, Lasombra, Toreador, Tzimisce y Ventrue) y los bajos clanes (Assamita, Seguidores de Set, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ravnos y Tremere) luchan por la supremacía por ser los amos de la noche y gober-

nar tanto a los reyes como a la nobleza de esta nueva Edad Oscura.

La Guerra de los Príncipes

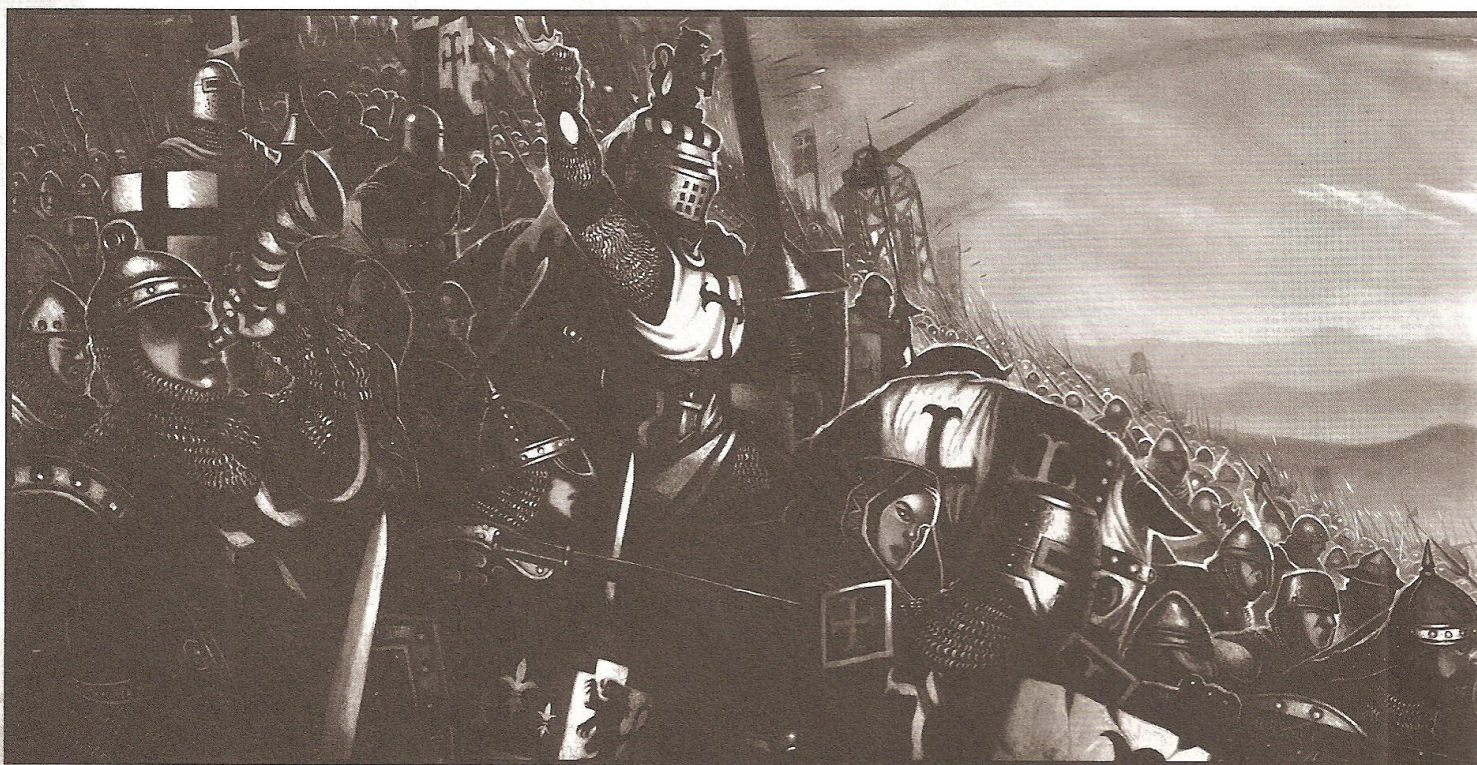
Las Cruzadas han terminado, y ahora el interés de los condenados se centra en dominar las ciudades más importantes de Europa. Una guerra, conocida con el nombre de la Guerra de los Príncipes, ha convulsionado el mundo de los no muertos. Los vástagos luchan en las sombras de las calles de las ciudades medievales, o conspiran en las cortes de los reyes mortales para hacerse con el poder, siendo esto uno de los pilares de este manual. Lo más interesante, sin duda, es que los

príncipes han adaptado el sistema político feudal, de tal forma que unos príncipes son vasallos de otros y acuden a la llamada de ayuda de su señor en tiempos de necesidad.

Otro de los puntos a favor de este interesante básico es sin duda la aparición de nuevas sectas dentro del medievo, cuyos secretos y funcionamiento nos son en parte desvelados, siendo algo lógico, pues la falta de sectas en esta época (recuerda que la Camarilla y el Sabbat no existen aún), hace que los vástagos tengan la necesidad de asociarse entre sí para alcanzar objetivos comunes, siendo esta la chispa que le faltaba a su anterior edición, desde mi humilde punto de vista.

Los Clanes de Caín

Acorde con los tiempos que corren en el Siglo XIII, los clanes son de nuevo revisados en el contexto y el marco del juego, haciéndolos mucho más interesantes, y lo más importante, mucho más jugables, tratando de apartar los estereotipos, algo que casi se logra en este manual. Otro aspecto que llama la atención son los ejemplos de personaje (dándote consejos de cómo tendría que ser un cruzado, un criminal...), muy parecido a los ejemplos



dados en el *Momia Segunda Edición*, de gran utilidad y aplaudido por los jugadores. Además, otro punto a favor de este juego es sin duda la aparición y la revisión de los caminos morales y de conducta de los vástagos, mucho más detalladas y elaboradas, presentando incluso dos nuevas (el camino de los reyes, y el camino de la piel).

Reglas y Disciplinas

Las reglas son retocadas y modificadas de acuerdo con el sistema de la edición revisada de *Vampiro: La Mascarada*. Aquí volvemos a encontrar los conceptos que ya son habituales para los jugadores de vampiro: daño contundente, letal y agravado. Por supuesto todos los libros de vampiro suelen modificar algunos de los niveles inferiores de las disciplinas, y este básico esconde alguna sorpresa para aquellos jugadores que adoran los poderes sobrenaturales de los no muertos.

Uno de los puntos flojos del libro es el apartado de armas. Volvemos a encontrarnos con una lista pobre y sencilla de equipamiento y armamento para nuestros personajes, lo que dejará a uno más que insatisfecho, aunque lo que se ha logrado es transformar las reglas todo ese equipamiento para la

nueva edición, diferenciando una vez más entre los diferentes tipos de daño y su absorción.

Contadores de Historias

Nuestros directores de juego tienen en sus manos un compendio de ayudas de juego e ideas para aventuras muy interesante (además de muy completo) en los capítulos dedicados exclusivamente para ello. Por supuesto, también volvemos a tener una importante cantidad de antagonistas pregenerados listos para hacer la vida imposible a los neonatos en estos oscuros tiempos. Los demonios y el infernalismo son tratados a grandes rasgos, aunque de seguro volveremos a leer sobre ello en próximos suplementos.

Uno de los aspectos que más se ha cuidado es el aspecto general de la obra. Sin duda, hoy día el público busca productos de calidad, y este manual es una referencia a tener en cuenta. Su maquetación es sencilla pero vistosa, y las ilustraciones interiores son de una calidad excelente, cosa que el aficionado sabrá apreciar, en especial los dibujos de los estereotipos de clan.

El básico irá acompañado de su serie de novelas de clan, como en *Vampiro: La Mascarada*, siendo todas ellas consecutivas y relacionadas entre sí, tal y como nos tiene acostumbrados White Wolf. Los suplementos que hasta la fecha han salido en Estados Unidos son: *Storyteller's Companion*, *Dark Ages: Europe* y otros suplementos que han redondeado la línea de juego en su versión Mundo de Tinieblas en la Edad Oscura, como los ya aparecidos (*Dark Ages: Mage*) y los que están por venir (*Dark Ages: Inquisition*), y claro está y para no puden faltar los nuevos *Libellus Sanguinus*, a los que no tendremos mucho que esperar para su publicación.

En pocas palabras, esta nueva edición de *Vampiro: Edad Oscura* es mucho más interesante que la anterior, una nueva edición centrada en el horror de las intrigas (que son mucho mayores al tener mayor trasfondo las luchas políticas de los príncipes europeos que pugnan por el poder en su guerra de príncipes), y el peligro se encuentran en cada rincón oscuro, donde ahora os puede esperar el mismísimo diablo. Ya sabéis, afilar los colmillos, pues muy pronto esta maravilla estará en vuestras tiendas.

Marco Escribá Gómez



Tierra de samuráis

PRESENTACIÓN

Leyenda de los 5 Anillos ha sido sin duda uno de los mejores juegos aparecidos en el mercado durante los últimos años, y ahora con la llegada del sistema d20 muchos juegos se han apuntado al carro de preparar una ambientación para este. *L5A* no iba a ser menos, y dentro de muy poco podremos verla con la aparición de *Rokugan*, con su mundo de campaña listo para nuestro *Aventuras Orientales*.

Un nuevo mundo oriental

Rokugan d20 no se presenta como un simple suplemento para el *Aventuras Orientales*, sino que es mucho más que eso. La tierra de *Rokugan* se nos presenta una vez, y muchas cosas han cambiado en la tierra de las fortunas, pues ahora, un nuevo emperador

gobierna la tierra de los 8 clanes, ocho porque ahora el clan de la Mantis es un clan mayor. El nuevo emperador no es otro que Toturi, el viejo Daimyo León, que ahora es el amo del cielo y la tierra. De tal forma, este básico se convierte en la continuación de la línea argumental de *L5A*, por lo que ningún aficionado debería perderse este manual.

Pero, volviendo al sistema d20 encontramos el mundo de *Rokugan* para reglas del sistema D20, compatibles con *Dungeons And Dragons* Tercera Edición. Los clanes mayores, sus familias, los clanes menores, los ronin, los naga (hombres serpiente) y los nezumi (hombres rata) nos son presentados en el

primer capítulo, condensando sabiamente toda la información sobre *L5A* en menos de 30 páginas para que aquellos que nunca han jugado a este genial juego se habitúen a su ambientación, y por supuesto, dicha información es modificada y retocada para adecuarla a las nuevas reglas de esta nueva edición.

Los señores de la katana y la hechicería

Incorpora nuevas profesiones para el sistema d20, para personajes no jugadores (adeptos, aristócratas, gente común, expertos y guerreros) y para los personajes (siendo algunas adoptadas y modificadas de *Aventuras Orientales*) como samurai, cortesano, shugenja, ninja y monjes. Lógicamente cada profesión viene acompañada de su correspondiente información (aventureros, características, honor, alineamiento, trasfondo, razas, otras clases, habilidades, dados de golpe...), y por supuesto incluye algunas ideas curiosas, como la posibilidad de invertir puntos de experiencia en el daisho de tu personaje para que este sea más poderoso (regla llamada Daisho Ancestral), que dotan a esta ambientación de un sabor único, aunque tal vez su éxito venga dado por la sencilla razón de estar basada en el rico mundo de *Rokugan* que a través de decenas de suplementos han dibujado con todo lujo de detalles este interesante mundo.

Las dotes han quedado algo desdibujadas y mal enfocadas desde mi punto de vista. Tratar de pasar las sendas de los bushi a este nuevo sistema sin duda es algo complicado. En este manual se ha intentado, y por supuesto, hay muchas cosas que se han quedado en el tintero (¿para una nueva edición o para nuevos suplementos?) que puede dejar algo insatisfechos a algunos seguidores de la línea. Es fácil de comprender, dada la titánica tarea. Aunque son detalladas las familias, sólo sus sendas importantes son convertidas en Dotes de combate, una ausencia notable que puede dejar cabos sin atar.

Las armas y armaduras son también revisadas, pues forman el equipo esencial de los samurai. Se ha tratado de dejar claro en esta edición que la Katana no es un arma exótica en este mundo (salvo para algunas dotes especiales), factor importante a la hora de explicar las dotes y la tradición oriental, convirtiendo así a la Katana en el arma predilecta de dichas culturas.



El honor y el tao

La información dedicada a las fortunas, los ancestros y el tao de Shinsei es escueto pero muy útil. Las reglas de honor también son detalladas, aunque desde mi humilde punto de vista opino que estas son reglas innecesarias, pues con el enfoque de alineamientos de D&D es suficiente.

Clases de Prestigio

Una sección que me ha gustado notablemente son las nuevas clases de prestigio, aunque el pero que se le puede atribuir es la escasez de las mismas (únicamente 13), algo fácilmente reprochable debido a la riqueza de información de los clanes y de Rokugan de la que se puede disponer. En estas nuevas clases nos encontramos desde los Butei, los Maestros de la Espada Dragón, los Guardianes Elementales, los Magistrados Esmeralda, los agentes Kolat, los Maestros de Akasha, los Maestros de la Mente, los Chamanes Nezumi, los Veteranos de las Tierras Sombrias, los Exploradores Shinjo, los SiegeMaster, la Legión de la Tormenta, La Espada de Yotsu y los Caza Recompensas Avispa.

Magia en Rokugan

La magia de Rokugan siempre ha estado fuertemente relacionada con los elementos, y por supuesto en este sistema no iba a ser menos. La magia de los Kami, los Oráculos y las Fortunas son detalladas, al igual que la influencia de las fortunas, del y de la luna sobre las mismas. Partiendo de la base que la magia de Rokugan es ritual las reglas enfocan esta particular forma de entender la magia. Aparecen nuevos conocimientos enfocados a entender y poder utilizar la magia de L5A, conocimientos nuevos para este sistema, enriqueciendo así la magia de tus partidas de *Oriental Adventures*. Además la magia Shugenja y sus hechizos son renombrados con los hechizos de la Tercera Edición (por lo que será imprescindible el *Manual del Jugador*). Aparecen nuevos hechizos para nuestras partidas (93 nada menos), donde nos podemos encontrar desde poderosos

hechizos Maho, hasta poderosas invocaciones de magos de la Tierra.

Vida y geografía de Rokugan

Los dos siguientes capítulos nos informan sobre la vida y la geografía de este mundo oriental. Las tradiciones y el orden celestial es algo arraigado en las mentalidades rokuganesas, algo que habrá que inculcar con paciencia en las mentes de tus jugadores, además de recordarles los peligros de las tierras sombrías y el horror latente de la corrupción que impregna aquellas tierras y que mancilla lentamente a los samurai osados que marchan a estas peligrosas regiones.

También tendrás tiempo de ver las maravillas de las tierras de los clanes, o deleitarte con las fichas de algunos de sus más insignes componentes. También tendrás tiempo de

impregnarte de las tradiciones de todos ellos, y por supuesto, de poder disfrutar de la una detallada línea histórica de Rokugan y de eventos pasados en el juego de cartas de Gold Edition ahora convertidos en realidad gracias a este manual básico. También tendrás tiempo a conocer los oscuros horrores que yacen ocultos en los bosques y en los paros de Rokugan, y solo tú eres el único que puede enfrentarse a ellos, ¿estas listo para aceptar el reto?

Definitivamente, *Rokugan d20* es algo más que una simple ambientación. En un interesante formato y una elaborada maquetación es lo que espera al comprador, aunque tal vez eche de menos más ilustraciones o el color de la edición norteamericana, pero sin duda, es un libro que todo amante de *Oriental Adventures* o *Leyenda de los 5 Anillos* debería tener.

José A. Márquez Periano



Los soles exhaustos

ΠΟΛΥΜΕΤΕΩΡΟΤΑΚΤΗΝΥ

P R E S E N T A C I Ó N

Dentro de muy poco tendremos la suerte de disfrutar de la edición del *Fading Suns* en el Sistema D20. El básico se nos presenta como un juego completamente nuevo, y así es. A través de sus páginas, el mundo de los Soles Exhaustos nos es presentado de nuevo a través de una perspectiva mucho más rica y exótica, sin abandonar en ningún momento el carácter heroico-medieval y el retraso a una nueva edad oscura de la humanidad, donde los adelantos tecnológicos del pasado son olvidados o perdidos. El tumultuoso destino de la humanidad en las estrellas esta en tus manos, ¿vas a ser parte de ella?

El universo

Uno de los aspectos más interesante de este juego es sin duda su rica temática, una temática ahora más desarrollada e interesante. ¿Qué tenemos que conocer? El recorrer de la humanidad a lo largo de los últimos cinco milenios, las luchas constantes contra razas alienígenas, y por supuesto, las guerras entre las casas nobles (enriquecidas ahora en el manual básico con la aparición de las esperadas casas menores). En el capítulo dedicado a introducirnos en este mundo futurista-medieval encontrarás esto y mucho más. Aparece nueva información sobre las casas menores, los poderosos gremios y la omnipresente Iglesia que ha traído de nuevo la luz de la fe a estos tiempos oscuros, y es que, entre tanta estrella, el único haz de luz al que se agarra la humanidad es a la divinidad.

Sacerdotes, nobles y mercaderes

Esos eran los tres pilares básicos de la antigua edición. En la versión d20 encontraremos algo un tanto diferente, pues esta nueva visión es quizá más acertada y completa. Comenzando con las razas podremos elegir entre los polifacéticos humanos (la raza más extendida y conocida de toda la galaxia), los Ur-Obun (una raza de pacifistas y filósofos convertidos a la fe), los Ur-Ukar (Los hermanos guerreros de los Ur-Obun, poderosa raza belicista que



ya se enfrentó a la humanidad tiempo atrás), y los Vorox (poderosos guerreros bestiales de aspecto humanoide que suelen formar parte de grupos de mercenarios y o ejércitos extranjeros utilizados constantemente en todos los conflictos en cualquier rincón del universo conocido) de tal forma que nuestros jugadores tendrán ya de por sí un abanico rico de posibilidades en sus manos, y sobre todo, en sus ágiles mentes.

El cambio radical en las profesiones de los personajes me han llamado mucho la atención. Ahora, gracias a la flexibilidad del sistema, nos encontramos con una gran cantidad de profesiones (llamadas clases), cada una completamente descrita (en los aspectos de ideas para aventuras, características, trasfondos, razas...) y comentadas hasta el más mínimo detalle para nuestro disfrute personal (el amigo de las bestias, los hermanos de batalla, miembro de un gremio, pícaro, arma viviente, noble, sacerdote, psíquico, soldado, lobo estelar, teurgo y hombre libre). Cada profesión incluye nuevas dotes ambientadas en el mundo de Soles Exhaustos, dándole un sabor muy particular.

El capítulo dedicado a las habilidades es muy completo, y por supuesto, aparecen una gran cantidad de habilidades nuevas para dotar de personalidad propia al sistema (habilidades no habituales en el tradicional *Sistema d20*), además de incluir otras generales (comunes en el sistema de juego) como Abrir Cerraduras o Alquimia que han sido modificadas acorde con esta oscura y fascinante ambientación.

Y como capítulo más completo, el cuarto, dedicado a las Dotes. Para empezar, tenemos algunas categorías nuevas de dotes con consideraciones especiales, las Metapsi (las dotes relativas a tener y poder utilizar poderes psíquicos) y las Sociales (que como su nombre indican representan conexiones sociales que han obtenido los personajes durante su crecimiento, aprendizaje o simplemente cuando han sido elegidas en la generación del personaje, pudiendo ser estas de varios tipos: militar, nobleza, clero...). Estas nuevas categorías enfatizan, una vez más, lo característico de este juego, el elemento de criaturas extra-terrestres o humanas con poderes

mentales, y la importancia de la sociedad noble, gremial y sacerdotal del juego, haciéndolo único en su género. Como desgraciadamente carezco de espacio para comentarlas todas os diré que el resultado general es muy bueno y que la lista de dotes está muy lograda.

Sobre el Laser y las Espadas

El capítulo dedicado a las Tecnología es impresionante. Desde luego, la ciencia ha avanzado hasta límites insospechados, pero en un mundo en el que la Iglesia lo domina todo y donde su santa inquisición lucha contra la ciencia, es difícil aprovecharse de los adelantos tecnológicos. Otro problema que tiene la poderosa ciencia es que sencillamente la mayor parte de ella se ha perdido tras la Caída (una gran guerra que devastó el universo), y como ya hemos dicho en este mismo artículo, es una época de cambios y la humanidad ha hecho retroceder su ciencia a una nueva Edad Oscura.

Por supuesto, las armas tienen un lugar de privilegio. No pienses que todo es laser y plasma, pues las viejas armas de fuego (las de balas, ya sabes, escopetas, pistolas...) siguen estando vigentes, incluso aún más que sus hermanas modernas, pues estas son mucho más escasas y raras de conseguir. Las armas cuerpo a cuerpo, tienen por supuesto un papel vital y necesario, tal vez incluso mayor que las armas de fuego y energéticas, por la sencilla razón que son más comunes y fáciles de mantener. Reseñamos brevemente que las armas energéticas han sido fielmente convertidas en el sistema d20, haciendo el sistema sencillo (no me cansaré de repetirlo), y sobre todo, ágil.

La sección dedicadas a las armaduras es impresionante. Con la simple introducción de 4 tipos de material (plastiácero, hephaestium, mercurium y acerámica) conseguimos la nada despreciable cifra de 36 tipos de armaduras diferentes (y 8 tipos de escudos) en el sistema d20 para Soles Exhaustos.

El resto del capítulo está dedicado al equipo que nuestros personajes podrán adquirir en cualquier par-

te de la galaxia (desde equipo médico hasta droides inteligentes). Otra sección que se ha cuidado mucho más que en la edición anterior es la referentes a los combates de vehículos espaciales. Ahora disponemos de varios modelos de naves, componentes y unas imprescindibles tablas referentes a los daños provocados durante los combates navales que puedan ocurrir durante cualquier sesión de juego normal. Por supuesto, la cibernética es otra sección a destacar, aunque tal vez los aficionados echen de menos más variedad en esta clase de equipo; supongo que será ampliada posteriormente.

Por supuesto, los poderes tanto teúrgicos como psíquicos son detallados en un interesante capítulo (otro más), y el sistema de juego se ha tratado de simplificar lo más posible, convirtiendo el control de estos poderes en meros grados de habilidad, de tal forma que a mayor grado, mayor efectividad tiene el poder.

Una reflexión

Para terminar, reseñar que los últimos dos capítulos añaden gran cantidad de ideas para aventuras al director de juego, además de incluir una guía necesaria de planetas para este juego (aunque lamentablemente sólo vienen descritos muy escuetamente, lo que hace tal vez que este capítulo sea muy pobre y aporte poca información a vuestros Directores de Juego), además de añadir las estadísticas de los personajes no jugadores más importantes de las casas nobles, gremios e iglesia.

Recordar que en Estados Unidos, este juego ya va por su cuarta edición, (sin contar con una interesante lista de suplementos), pues la acogida que tuvo por el público fue muy buena. Además la maquetación y sus dibujos (algunos del mismísimo Brom) están muy logrados. Poco más queda por decir, salvo que, espere-mos que esta nueva edición coloque por fin a este genial juego en el mercado español en el lugar que se merece y que el público le dé una oportunidad a un básico que merece la pena ser jugado.

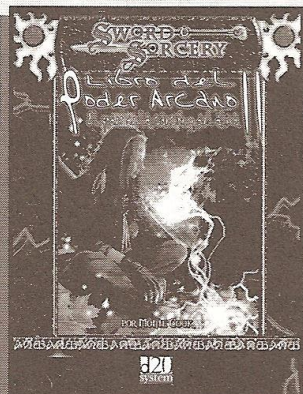
José A. Márquez Periano



NOVEDADES

la factoría

diciembre - enero



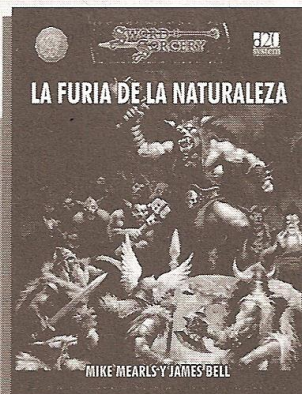
Libro del poder Arcano II

10,76 € • 64 págs • LFDD354

Promo: marcapáginas

Segundo tomo dedicado a la magia en D & D del célebre coautor de la tercera edición Monte Cook. Nuevas clases de prestigio, hechizos poderosos y nuevas reglas para conseguir una aproximación al sistema d20.

SISTEMA D20



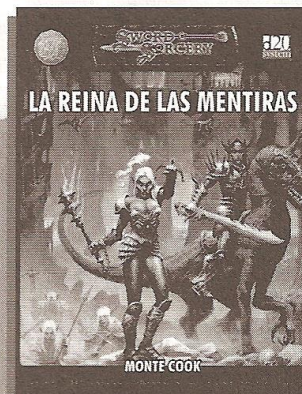
La Furia de la Naturaleza

SPC • 40 págs • LFDD301

Promo: marcapáginas

La Furia de la Naturaleza contiene dos aventuras para el Sistema D20, que incluyen desafíos gélidos para un grupo de cuatro personajes. Las aventuras están diseñadas de tal modo que encajan con facilidad en cualquier campaña.

SISTEMA D20



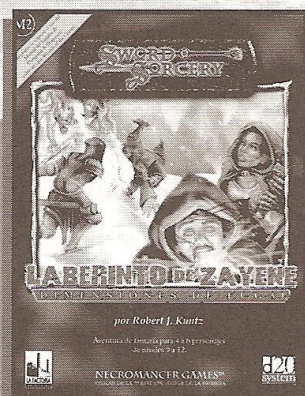
La Reina de las Mentiras

8,79 € • 48 págs • LFDD307

Promo: marcapáginas

En este Año del Drow que celebra Wizards of the Coast podemos disfrutar de una excelente campaña de Sistema d20. Sword & Sorcery se ha ocupado de presentar un desafío diferente en los reinos subterráneos de los elfos oscuros.

SISTEMA D20



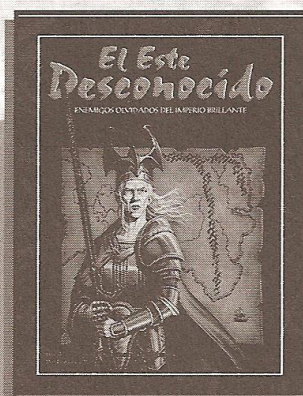
Dimensiones de Fuga

8,79 € • 48 págs • LFDD211

Promo: marcapáginas

Los personajes han fracasado en su intento de asesinar al Rey Ovar. Ahora, en su huida, tratan de encontrar cuatro llaves a través de un nefasto futuro plagado de arriesgadas elecciones y escasas oportunidades de supervivencia.

SISTEMA D20



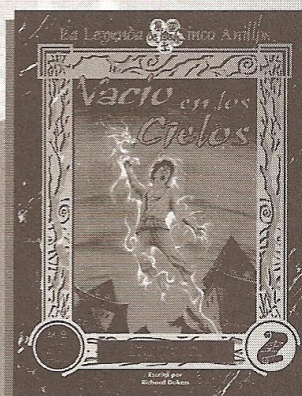
El Este Desconocido

11,28 € • 72 págs • LFEL004

Promo: marcapáginas

En este juego, unos héroes descubren secretos sobre el mundo de los Reinos Jóvenes, la naturaleza del universo, los dioses de la Ley y el Caos, y sus planes para el futuro. Busca aventuras y los secretos de los misterios de la vida.

ELRIC



Vacío en los Cielos

SPC • 48 págs • LF558

Promo: marcapáginas

Esta aventura de acción, repleta de intrigas y peligros, examina el misterio y la magia de los Oráculos de Rokugan y el impresionante poder de los Dragones Celestiales a los que sirven.

LA LEYENDA DE LOS CINCO ANILLOS

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS EN WWW.DISTIMAGEN.ES

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

DISTRI MAGEN

Piso Multicén, 24. Pol. Ind. El Alcornó, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64. www.distimagen.es dm@distimagen.es
Cabrero, 85. 08029 Barcelona, Spain. Tel: (34) 93 405 33 65 TelFax: (34) 93 422 85 91 dm@distimagen.es

La búsqueda

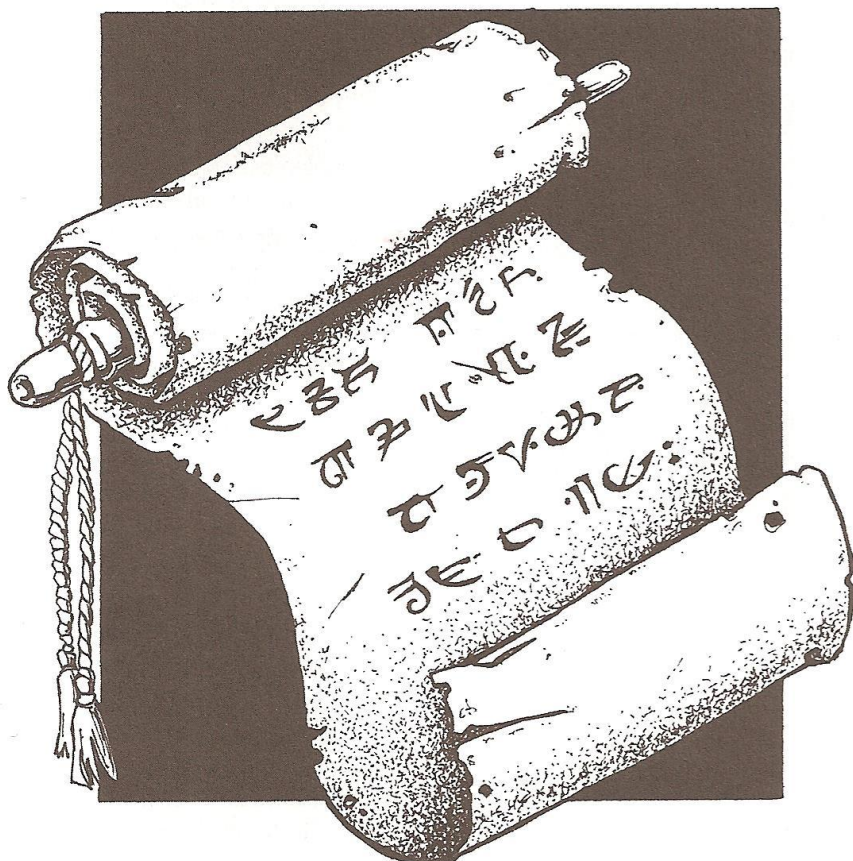
Μ Ο Δ Υ Λ Ο
ΟΟΩΤ ΧΛΟΠΙΔΝΩΜΟΩΤΛΧΜΞΠΧ

Aventura de 3 a 5 jugadores de nivel 5 a 10. Se recomienda que todos los jugadores sean de origen humano, preferiblemente kalamaranos. El grupo debería ser equilibrado, teniendo en cuenta el riesgo de la aventura, aunque los pícaros no son aconsejables, dado el alto nivel de combate de la partida. Es imprescindible el *Manual del Jugador* y *La Guía del Dungeon Master* de Dungeons And Dragons Tercera Edición, además del libro básico *Reinos de Kálamar*.

Introducción

La partida gira en torno a los pergaminos de e'Bilosu Doril. Hace ya varios siglos que los Kalamaranos emigraron de sus tierras hacia lo que hoy es la capital de su imperio, Bet Kálamar. Durante la gran migración, el grueso de la expedición fue atacada por gran multitud de asaltantes. En uno de estos asaltos se perdió la versión íntegra (hasta aquel momento) de la historia del pueblo de Kálamar, escrita por el viejo Archimago Dv'neil

Zenirl, que incluía todos los sucesos importantes acaecidos en la transcurrir de los siglos de esta civilización humana. Los códices, envueltos en la leyenda, se habían dado por olvidados, hasta que por azar del destino, alguien encontró pruebas de su localización actual, y lo más importante, de su existencia. ¿Qué maravillas pueden contar esos códices?, ¿Hablan de civilizaciones perdidas y la ubicación de sus ruinas? Información vital que todos los Reinos querrían tener en sus manos.



Reinos de Kálamar

Para el Director de Juego

Un mediano pícaro conocido como Txashurhent encontró casualmente en unas ruinas un antiguo cargamento que contenía en su mayor parte manuscritos. Como no eran de su interés, cogió simplemente un par de hojas. Estas hojas fueron a parar a manos de un Mago Kalamarano llamado Ingard. El mago descubrió con sorpresa que se trataban de unos fragmentos de la primera versión de los pergaminos de e'Bilosu Doril que se creían perdidos. Se lo comentó a su aprendiz Verder. Lamentablemente Verder se fue muy pronto de la lengua por un par de monedas de oro, y ahora Verder ha desaparecido, y hay varios asesinos que están buscando a Ingard para matarlo y arrebatarse los fragmentos. Por supuesto estos asesinos pueden trabajar para la facción que el director de juego desee, desde otro reino de Kálamar, hasta simplemente una cofradía de ladrones.

Un choque fortuito

Una tarde calurosa de verano los jugadores (un grupo veterano de aventureros que ya se conocen) comparten una agradable tertulia en una taberna en una sencilla mesa de madera al aire libre. El tumulto de la gente en la calle es mínimo, a excepción de un par de transeúntes que se ocultan lo mejor que pueden del ardiente sol, mientras que el grupo de jugadores disfruta de su fría cerveza. De pronto, ven a alguien envuelto en una túnica gris corriendo en medio de la calle (basta una simple tirada de atisbar u oír a dificultad 15 para darse cuenta), y a otras 3 figuras que corren tras de él. Los personajes no tendrán tiempo de reaccionar, y el pobre mago (Ingard) chocará contra su mesa derribando a los jugadores y cayendo inconsciente. Por supuesto los 3 asesinos (ver galería de personajes) se disculparán ante los jugadores y tratarán de llevarse al mago por las buenas, mediante una amistosa charla. Si esto no sirve, soltarán algo de dinero. Si los jugadores no aceptan deberán luchar

contra los asesinos hasta la muerte. Si aceptan verán como caen un extraño tubo de metal de la túnica del mago que rodará hasta los pies de uno de los jugadores. En cuanto este lo coja como simple curiosidad los asesinos atacarán sin mediar palabra.

Ingard, El Mago

Tras la victoria ante los asesinos, los jugadores deberán cargar con Ingard y hablar con él en otra parte, pues se aproximan a aquel lugar varios de la ciudad. Si se quedan a hablar con ellos será muy difícil convencer a los dos guardias de que son inocentes de haber matado a 3 personas a plena luz del día, aunque un importante soborno podría dejar las cosas claras.

Independientemente de esto, Ingard despertará a las 15 turnos (o antes si los jugadores hacen algo) y les comentará su terrible situación: *"Hace un par de semanas compre a un mediano los extraños pergaminos que ahora tenéis en vuestro poder. Son unos fragmentos de los pergaminos de e'Bilosu Doril. Como ya sabéis no hay datos históricos anteriores a la gran migración. Estos fragmentos, aun sin traducir, dan fe de que existe una obra de los pergaminos de e'Bilosu Doril anterior a la época de la gran migración. ¿Os podéis imaginar la información que pueden encerrar estos pergaminos? Son nuestro legado, un legado que yo tengo intención de recuperar. Lamentablemente hay gente que ya conoce la existencia de esos pergaminos y saben que yo soy el único que conoce su localización, ¿podéis ayudarme?"*.

Debes tener en cuenta que Ingard desconoce quienes son sus asaltantes o para que quienes trabajaban, pero esta seguro que mataron a su aprendiz para conseguir la información y dar con él. Por supuesto olvidará mencionar que el mediano es quién conoce la localización de los pergaminos. Si los jugadores se muestran reacios a ayudarlo, trata de convencerles comentando que es por el bien de su cultura y toda la clase de tonterías sobre el bien común que se te ocurran. Si esto no funciona, siempre puedes dar 500 piezas de oro por cabeza al terminar el trabajo, y por supuesto, no habrá ningún tipo de adelanto.

Buscando a un mediano

Si los jugadores aceptan, Ingard les pedirá amablemente que primero deberán encontrar a un mediano llamado Txas, o algo así. Comentará a los jugadores que es un viejo conocido el cual podrá echarle una mano. La verdad es que Ingard necesita encontrar al mediano para encontrar las ruinas, por lo que decide esconderse en una taberna bajo una identidad falsa un tiempo, y envía a los jugadores por la ciudad para que encuentren y le traigan a Txas.

El mago esperará a los jugadores 3 noches en una habitación de la posada "La Rata Glotona" (una posada situada en los barrios bajos de la ciudad de muy mala reputación). Si los jugadores no llegan antes de 3 noches con Txas encontrarán al mago asesinado en su habitación y con todas sus pertenencias revueltas. Ingard les comenta que el primer lugar donde pueden buscarle es un prostíbulo de lujo en la zona gubernamental conocido con el nombre de "La Loba de Bronce".

El primer problema que tendrán los jugadores será poder entrar dicha zona, debido a que solo a la nobleza y a los políticos locales les esta permitida la entrada. Ni a un clérigo le estará permitida la entrada, aunque un paladín lo tendrá mucho más fácil. El modo de ingeniárselas y el



como consigan entrar lo dejamos a tu elección.

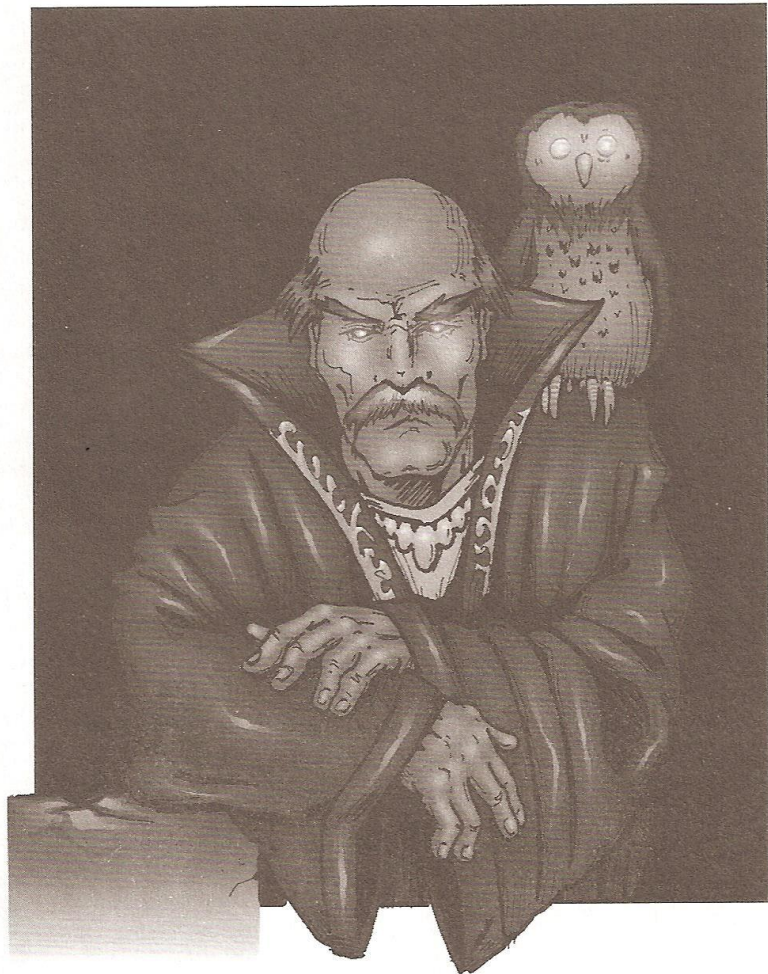
Tras entrar en la zona gubernamental los jugadores llegarán a una casa baja de tres plantas, ricamente decorada en su interior. Por supuesto, un semiorco con bastante mal genio impedirá a las mujeres entrar en el interior del prostíbulo. En el interior preguntar por Txas será lo peor que podrían haber hecho, pues allí todo el mundo tiene deudas pendientes con él. Unos guerreros bastante ebrios comenzarán a discutir con los jugadores por el simple hecho de nombrar el nombre de ese "desgraciado hijo de...". La lucha será a puñetazos, pero si alguien llega a desenvainar un arma la guardia local será avisada y en 10 minutos harán acto de presencia para detener a los alborotadores por herir al hijo del gobernador.

Si consiguen salir de este atolladero, una joven sirvienta del prostíbulo informará a los jugadores que Txas se encuentra ahora mismo su cofradía de ladrones y que no saldrá por nada del mundo. Ella puede convencerle para que salga, a cambio, claro esta, de algo de oro...

Txas, el Pícaro

Si le dan una suma considerable a la sirvienta, esto despertará la atención de Txas que se reunirá con los jugadores a media noche en el templo del dios P'Rofali, mensaje que los jugadores recibirán a través de un niño. A medianoche, una figura encapuchada les espera en uno de los rincones más oscuros del interior del templo, que se haya abierto durante las noches para que los indigentes de la ciudad puedan dormir dentro de él. Este no es Txas, sino otro grupo de ladrones, 10 en total, que están esperando a los jugadores. En cuanto lleguen a la altura de la figura encapuchada, este se abalanzará contra ellos, y los otros ladrones, escondidos entre los indigentes apuñalarán por la espalda a los desprevenidos PJS.

Si los jugadores consiguen vencer, Txas apuñalará al último de ellos, y pidiendo las disculpas por el retra-



so, debido a que había notado que le habían seguido. Txas les comentará que su amiga, la sirvienta, ha muerto en extrañas circunstancias. El pícaro hará preguntas a los jugadores sobre el porque de querer contactar con él. El nombre de Ingard no le reportará nada nuevo, y si no le convencen para que se vaya con ellos, se marchará sin más. La promesa de una jugosa recompensa o el comentario de los pergaminos suscitará su interés, aunque convencerle debería ser una empresa ardua (ten en cuenta que por culpa de los jugadores han intentado asesinarle y ha perdido a su amante).

La muerte del Brujo

Se marcharán a hablar con Ingard, y llegarán justo en el momento que intentan asesinarle (en caso de que no hayan transcurrido más de tres días). Ingard se encuentra combatiendo contra un grupo de 5 mercenarios (fichas a discreción del director de juego). El combate será cruen-

to y sangriento y debe terminar con la muerte del brujo. En su lecho de muerte el brujo lamentará no haber podido recuperar los fragmentos para su patria, por lo que pedirá a los jugadores y a Txas su localización y su entrega al Imperio de Kálamar. Si llegan cuando es demasiado tarde, Ingard habrá escrito con su propia sangre en el suelo "*Que los tesoros sean devueltos a su nación*".

Concluyendo

Una campaña acaba de nacer y queda en tus manos. Txas puede recordar la localización de las ruinas, o puede tratarse de un volcán extinto, o incluso la guarida de un poderoso y anciano Dragón. La facción que desees incluir puede ser desde un simple hechicero, hasta una nación, pasando por un villano inmortal. Y los secretos que pueden albergar esos fragmentos puede hacer cambiar la visión de todos los habitantes de los Reinos de Kálamar.

José A. Márquez Periano

Personajes

Asesino estandar

Gue3; Vd 3; Humanoide mediano (humano); 15 pg; Inc +0; Vel 30 pies; CA 12 (cuero) Atq: +3 c/c; (1d4+1 crit 19-20/*2, daga) o (1d6+1 cirt *2, clava) +3 dist (1d2 crit *2, daga); AL NM; TS Fort +3, ref +1, Vol +1; Fue 13, Des 11, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 10; Habilidades y Dotes: Engañar +2, Intimidar +3, Nadar +3, Saber (bajos fondos) +1, Tregar +5; Aguante, ambidiextrismo, ataque poderoso, dureza, embestida mejorada, reflejos de combate.

Asesino jefe

Gue 4/ Ase 1; Vd 5; Humanoide mediano (Enano); 35 pg; Inic +1; Vel 30 pies; Ca 13 (+1 Des, +2 cuero) Atq: +5 c/c (1d6+1 19-20/*2, espada corta) +5 dist (1d8 19-20/*2, ballesta ligera) AL LM; TS Fort +5, Ref +4; Vol +2; Fue 13 Des 12, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 15. Habilidades y dotes: Disfraz +6, Engañar +4, Esconderse +9, Montar +3, Moverse sigilosamente +9, Nadar +3, Reunir informacion +3, Saber (local) +4, Tasacion +4, Trato con animales +4; Aguante, Desenvainado rapido, Dureza, Lucha a ciegas, Pericia, Reflejos de combate. Ataques especiales: Ataque furtivo (+1d6), Ataque mortal, Empleo de venenos. Conj. diarios (0+1) niv 1 Cambio de aspecto, detectar veneno, niebla de obscurecimiento, sonido fantasma, tregar cual arcnido.

Guardia estandar

Gue 3; VD 3; Humanoide mediano (humano); 20 pg; Inic +4; Vel 30 pies; CA 15 (camisote de mallas + escudo pequeño); Atq: +2 c/c (1d6 +1 atenuado crit *2 cachiporra; 1d6 +1 crit *2, clava 1d8+1 crit 19-20/*2 espada larga) AL LN; TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; Fue 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10. Habilidades y dotes: Montar +2, Nadar +3, Saber (leyes), Saltar +1, Trato con animales +1, Tregar +2; Alerta, correr, desenvainado rapido, iniciativa mejorada, lucha a ciegas, reflejos de combate.

Guardia jefe

Gue 5; VD 5; Humanoide mediano (Semiorco); 42 pg; Inic +5; Vel 20 pies; CA 21 (armadura completa +1 + escudo pequeño de acero); Atq: +10 c/c (1d10+5 crit 17-20/*2 espada bastarda) +7 dist (1d8 *3 arco largo) AL CB; TS For +7, Ref

+3; Vol +3; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8. Habilidades y dotes Tregar +2, Saltar +2; Arma exotica (espada bastarda), ataque poderoso, critico mejorado (espada bastarda), especializacion en armas, (espada bastarda), iniciativa mejorada, soltura con arma (espada bastarda)

Borracho estandar

Com 3; VD 1; Humanoide mediano (humano); 13 pg; Inic +0; Vel 30 pies; CA 10; Atq: +3 c/c, +3 dist; AL NB; TS Fort +4, Ref +1, Vol +3; Fue 10, Des 11, Con 13, Int 11, Sab 14, Car 13. Dotes: aguante.

Txashurhent

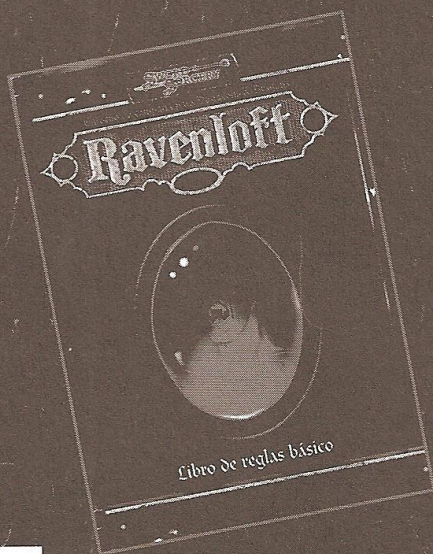
Pic 12; VD 12; Humanoide mediano (semielfo); 82 pg; Inic +4; Vel 30 pies; CA 19 (+4 des, +5 cuero +3); Atq: +11/+6 c/c (1d6+2 18-20/*2 estoque +1) +13/+8 dist (1d4 19-20/*2 pistola ballesta); AL CN; TS Fort +4, Ref +14, Vol +6; Fue 12, Des 19 Con 11, Int 14, Sab 14, Car 10; Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +22, avistar +17, buscar +17, esconderse +20, escuchar +17, hurtar +20, inutilizar mecanismo +19, moverse sigilosamente +20, piruetas +20, usar objeto magico +14; Ataque furtivo (6d6), esquiva, esquiva asombrosa (conserva modificador Des a la CA), esquiva asombrosa (no se le puede flanquear), esquiva asombrosa (+1 contra trampas), evasion, evasion mejorada, reflejos de combate.

Ingard

Mag 5; VD 5; Humanoide mediano (Elfo); 22 pg; Inic +3; Vel 30 pies; CA 15 (+3 des, +2 brazaletes de mago +2); Ataq: +2 c/c (1d6 baston) +6 dist (1d8 ballesta ligera); AL NM; TS Fort +3, Ref +5, Vol +6; Fue 10, Des 15, Con 13, Int 16, Sba 12, Car 8; Habilidades y dotes: alquimia +4, concentracion +9, conocimiento de conjuros +11, escudriñar +4, saber (arcano) +11, saber (planos) +11; inscribir rollo de pergamino, conjurar en combate, dureza. Conjuros diarios (4/4/3/2): Niv 0 todos; Niv 1 arma magica, armadura de mago, caida de pluma, convocar monstruo I, misil magico, tregar cual arcnido; Niv 2 flecha acida de melf, fuerza de toro, invisibilidad, resistencia a los elementos; Niv 3 bola de fuego, convocar monstruo III, disipar magia.

LA FACTORÍA DE IDEAS PRESENTA

UN GRAN CLÁSICO QUE VUELVE A NUESTRAS MESAS DE JUEGO



Ravenloft para el Sistema D20.

Un universo de terror eterno,
de noches largas y oscuras.

Son los vampiros los que
controlan el destino. Si existe
algún mundo que necesita
héroes, este es el de Ravenloft



Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dms@distrimagen.es
Cabrero, 65. 08029 Barcelona, Spain. Tel: 93 405 33 65 TelFax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

WARHAMMER 40,000

SIEGE OF MALOGRIM HIVE

**"MALOGRIM HIVE": REFUERZA TUS EJÉRCITOS
DE ÁNGELES SANGRIENTOS, SLAANESH, ELDARS
OSCUROS Y ORCOS**

**DISPONIBLE PRÓXIMAMENTE
BÚSCALO EN TU TIENDA HABITUAL**

DISTRIMAGEN

Pico Mulhacen, 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dms@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es

GAMES WORKSHOP



El espíritu de Lijusen

000T .XΛ0ΠΙΔVU000TΛXU3NY

M Ó D U L O

Introducción para el director de juego

El valle de Lijusen es un lugar idílico, protectorado de la dama Lijusen, bendecido por un potente Dominio Elemental de Tierra sobre el que se ha construido una morada. La doble barrera de montañas casi impenetrables y añejos bosques misteriosos, unidos a los espíritus que los habitan, hacen de este valle un lugar bien resguardado. De todas formas, la calidad del Dominio atrajo la atención de alguna casa dinástica que envió a sus representantes con la excusa de asesorar al gobierno del valle en la política del reino. Pero todos estos planes se fueron al traste cuando el demonio fue liberado. Los planes del demonio para el Dominio eran bien diferentes. Extendiendo la muerte por el valle, y especialmente en la ciudad, cuyo castillo es la Morada construida sobre el Dominio, pretendía trasformarlo en un Dominio Abisal y extender de esta forma las tierras de las sombras y tomar control sobre el valle como señor de la muerte.

La dama de Lijusen es un espíritu con forma de hermosa mujer de largos cabellos dorados, ojos verdes y vestiduras de color azul. Su aspecto translúcido le confiere un aire de fragilidad, acentuado por el hecho de que, en lugar de caminar, flota.

Prólogo

En el valle de Lijusen, hace muchos, muchísimos años, un grupo de seis solares, seis lunares y tres siderales se reunieron para encadenar a un demonio. El demonio permaneció en su encierro durante muchos siglos, hasta que las ataduras se debilitaron y el ser logró atraer a un pastor, una víctima a través de la cual extender de nuevo su influencia.

Comenzó por afectar las cosechas de tal forma, que una gran hambruna cayó sobre el valle. El pastor convertido en instrumento del demonio llegó hasta el rey del valle y lo sometió a su voluntad. Corrompió a los Vástagos del Dragón enviados como representantes del reino.

Luego, empezó a extender su influencia en forma de una plaga que fue diezmando la población de Lijusen. Los cadáveres se amontonaron en las calles y la pátina de las Tierras de las Sombras tiznó la ciudad con un manto gris que apagó el brillo de sus edificios construidos en piedra-amanecer, el material por el que las canteras del valle son tan famosas. Solo el palacio seguía refulgiendo, pero sus destellos parecían ahora una burla al sufrimiento.

La dama Lijusen, espíritu protector de la ciudad, se percató de lo que sucedía, y desesperada lanzó una llamada de auxilio a los que una vez libraron al mundo del demonio. Pero aquellos que habían aprisionado al demonio

una vez hacía tiempo que habían desaparecido bajo la furia implacable de la caza salvaje.

A pesar de todo, buscó sus ánimas y envió el aviso de peligro y la desesperada llamada de ayuda. El mensaje llegó en forma de sueño a los héroes renacidos.

Escena 1: El sueño

Todos los jugadores tienen el mismo sueño en el que pueden ver además a los otros participantes de la partida. El emplazamiento del valle es relativamente fácil de conocer.

El sueño comienza en una sala levemente iluminada. El techo es tan alto que no se ve sino una mancha de negrura, y está sostenido por un grupo de columnas ordenadas en círculo. A través de los ojos de uno de los presentes eres testigo de la ceremonia que tiene lugar. Una delicada estatuilla con forma de mujer, hecha de un material desconocido que desprende un brillo azulado, está siendo guardada en un cofre de madera bellamente tallado. Un suave murmullo se eleva de los presentes, un cántico hecho de música sin palabras, un cántico de poder. Sus rostros se elevan, las capuchas caen y dejan al descubierto sus facciones (descripción del resto de los jugadores y su marca de casta). Finalmente el cofre es asegurado con cuatro cadenas, hechas de los cuatro elementos sagrados: Oricalco, Plata lunar, Jade Blanco y Metal Estelar. El silencio cubre la sala, las figuras abandonan el lugar, pero la visión de la caja encadenada persiste en tu sueño, mientras el tiempo transcurre veloz a través de pequeños cambios en el lugar. Los cambios cobran velocidad hasta que la sala no es sino una mancha borrosa. Cuando al fin puedes distinguir de nuevo lo que te rodea, la perspectiva es un tanto distinta, tu línea de visión está más cerca del suelo, demasiado cerca. A tu alrededor ves unas sombras correteando, son ratas, posiblemente tú seas una de ellas. La caja sigue allí sobre el altar de piedra, las cadenas se han oxi-

El jade se desprende en finos regueros de polvo, la caja está oscurecida por unas manchas negras, como si un fuego ardiera en su interior y luchara por abrirse paso. El tiempo pasa de nuevo veloz, y lo que antes fuera un bello recinto es ahora solo un recuerdo, las columnas cayeron y se convirtieron en polvo, el suelo se agrietó y la capa de escombros lo cubre de forma irregular; ahora parece mas una cueva, y de repente... un rayo de luz irrumpe en la estancia oscura, una brisa fresca perfuma el aire enrarecido del recinto. Unos pasos rompen el silencio y se acercan a altar. Unas manos ávidas cogen la caja que se desmenuza bajo los dedos del profanador. El peligro hace vibrar tus sentidos, el dolor, la maldad, se extienden como una capa de inmundicia sobre la piel de tu ánima. Algo te llama hacia ese lugar. Un valle, un paso entre las montañas, una estatua gigantesca que guarda el paso a través de sus piernas. Gente cruzando este paso, con marcas brillantes en sus frentes, una de ellas eres tú. El tiempo apremia. Tu destino te aguarda.

Este sueño se repite todos los días, junto con un impulso que los guía sin error hasta las puertas del palacio de Lijusen.

Escena 2: Viaje hacia Lijusen

Al pie de las montañas que rodean el valle de Lijusen hay un pequeño pueblo donde los jugadores se reunirán y se reconocerán por el sueño que han tenido.

Una caravana del gremio acaba de llegar del valle. Si preguntan, les dirán que el paso está cerrado por la nieve, que ellos fueron los últimos en cruzar y que a duras penas lo consiguieron. También les dirá que hay una epidemia en el valle, que los Vástagos del Dragón enviados por el reino se han vuelto locos y están masacrando poblados, abusando de su posición y comportándose de forma extremadamente arrogante. Los mercaderes parecen bastante asustados y afirman que no piensan regresar al valle nunca más, aunque no es algo a tener en cuenta,

pues el negocio de piedra-amanecer es bastante rentable.

Cuando lleguen al coloso que custodia el paso, comprobarán que, efectivamente, está cerrado por la nieve, por lo que hay que cruzar atravesando las montañas.

El coloso es una estatua gigantesca tallada en la ladera de una montaña, a cuyos pies comienza el paso de Lijusen. La figura está bastante desgastada por los elementos, pero aún puede distinguirse su rostro severo y la espada de forma extraña (no tiene punta, la hoja termina bruscamente como si se hubiera partido), que sujeta con una sola mano.

La nieve se arremolina alrededor de vosotros dificultando la visión. El viento tiene voz propia, parece enfadado y golpea vuestras capas como si quisiera arrancarlas de vuestros hombros. Se producen desprendimientos que amenazan con arrollaros. Por el rabillo del ojo se pueden ver formas que se mueven entre la ventisca.

Los espíritus están inquietos por la presencia del demonio. En el peligroso camino se encontraran con grietas ocultas por la nieve. Caer en una de ellas produce 5 dados de daño letal no absorbible por armadura, sólo por Resistencia.

Para ver el peligro es necesario tener éxito en una tirada de Percepción + Supervivencia a dificultad 7.

Una vez cruzadas las montañas, atravesáis un bosque espeso y oscuro. Los árboles son viejos, enormes, y sus ramas altas apenas dejan pasar la luz solar. Ocasionalmente un rayo de sol consigue atravesar el tupido dosel de copas y deja una mancha brillante sobre el sendero blanquecino claramente trazado. Murmullos e inquietantes sonidos os acompañan. Una sensación de amenaza latente flota en el aire tranquilo y perfumado.

Los espíritus de los árboles, las dríadas, están alterados. Es posible que traten de atraer a alguno de los jugadores y apartarlos del camino.

Son necesarias tiradas de Percepción + Ocultismo (dif. 8) para ver a las

Dríadas. Aquellos que consigan verlas tienen que hacer una tirada de Voluntad (dificultad 7). Si son atraídos, o sea, si fallan, se pierden en el bosque. Para volver a encontrar el camino, tira Astucia + Supervivencia (dificultad 6).

Por fin llegáis al linde del bosque donde los árboles acaban bruscamente, como cortados a base de hacha y fuego. Más allá se extienden unas praderas.

Escena 3: Los campos ensangrentados

Los personajes escuchan el grito desgarrador de un hombre.

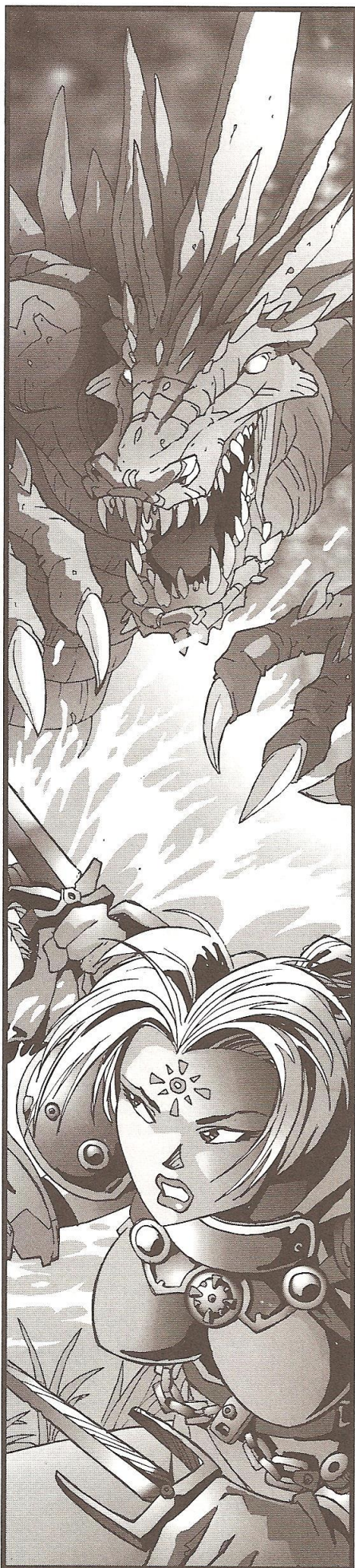
Cerca del linde del bosque el espectáculo es dantesco, la hierba está aplastada y cubierta de sangre. Un grupo de tres hombres sujeta a un campesino al que han derribado cuando huía hacia el bosque, y se divierten atravesando su cuerpo lentamente con una lanza.

Más allá, tendido en el suelo, está el cuerpo de una niña decapitada a punto de ser profanado por un grupo de soldados, mientras a su lado hay un hombre cubierto por una lujosa capa que sostiene en sus manos la cabeza de la niña, mientras la mira sonriente y murmura (si obtienen 3 éxitos en Percepción + Alerta escuchan: "Qué hermosa eres"). Algo más cerca, un joven soldado vomita ante el espectáculo, mientras que un par de compañeros sonrían y hacen bromas a su costa.

La escena exige una tirada de Compasión. El éxito tiene como resultado que los jugadores entren en combate encolerizados.

Cuando comience el combate, el sujeto que está vomitando saldrá huyendo, el resto de los soldados luchará.

El sujeto de la capa es un Vástago del Dragón, de aspecto Aire. Posee el equivalente de método de anticipación al peligro, así que no es posible pillarlo por sorpresa. Sus otros poderes son la capacidad de invocar su elemento y proyectar relámpagos y concentrarlos en su arma, envolviéndola con rayos. Además, uno de los



soldados, que destaca por su altura, es un Vástago de los Dioses (mitad humano, mitad espíritu) con una piel pétrea que aumenta su absorción de daño hasta 10L. El resto es milicia normal (extras). Los soldados llevan espadas y lanzas, el Vástago de los Dioses porta un martillo de guerra y el Vástago del Dragón una espada de jade azul.

Escena 4: El poblado

Los aldeanos están concentrados en la plaza del pueblo, amenazando furiosos a un joven con los restos de una armadura cubierta de polvo que le está algo grande. El muchacho trata de protegerse de las piedras que le lanzan, pero parece que algunas ya han hecho blanco, pues un fino reguero de sangre surca su frente.

El muchacho justifica sus acciones en pro de un futuro mejor, donde nadie sufriría enfermedad, ni hambre, ni sed, ni frío, ni calor, ni dolor, ni tristeza, porque todos estarían muertos, pero seguirían moviéndose en el mundo que conocen.

Los jugadores llegan a tiempo para observar esta escena y reconocen al soldado que huyó del encuentro anterior.

Escena 5: Llegada a la ciudad

La ciudad está situada en la falda de la montaña de donde se extrae la piedra-amanecer. Toda la ciudad está construida de este material. Así, orientada al Este, recibe los primeros rayos del sol que hacen brillar los edificios como si de un torrente cristalino se tratara. Pero ahora, excepto el castillo, todos los demás edificios parecen sucios, grises, apagados, lo que les da un aspecto mortecino y deprimente.

La piedra-amanecer es una especie de mármol que, debido a la proximidad de la Morada, ha sufrido una mutación, transformándose en la bella piedra que conforman los edificios de la urbe. Es la base de la economía del Valle

Al llegar a las puertas de la ciudad les avisan de que una plaga se ha extendido entre sus habitantes y de que, aunque pueden entrar, tal vez no puedan salir.

Unos pocos carros recorren las calles, llenándose de cadáveres y un olor a carne quemada flota en el aire. Los escasos transeúntes os miran con miedo y desconfianza. Todo el mundo tiene un aspecto miserable y enfermizo, macilento. En sus miradas hay un atisbo de locura. Se evitan mutuamente. Todos tienen miedo de contagiarse.

A discreción del Narrador pueden verse en las calles algún fantasma u otra criatura de las tierras de los muertos.

Escena 6: En el castillo

Los personajes son recibidos con honores. Se les ofrece todo tipo de atenciones y la posibilidad de refrescarse y arreglarse para la recepción. Unas atractivas jóvenes les muestran amplias habitaciones con unas humeantes tinas donde quitarse el polvo del camino. Otras se ofrecen a borrar el cansancio de los doloridos músculos con masajes y exóticos aceites. Les traen ropas de calidad para que puedan presentarse ante el rey con propiedad. Las armas que portan atraen miradas reprobatorias.

Una vez terminado el aseo son conducidos al gran salón por un pasillo que parece girar interminablemente en una espiral descendente. Al acercarse se escucha el sonido de la música que cesa al entrar los jugadores en la sala.

Todo el mundo parecía estar bailando, pero una observación más detallada revela rostros vacíos y de aspecto agotado, y cuerpos pisoteados en el suelo.

Un grupo de unos quince soldados entra por diversas puertas que hay repartidas por la sala. Llevan armaduras ennegrecidas y hachas de batalla. Vistos de cerca su aspecto es macilento. Son los fantasmas de los soldados, dominados por el influjo de la estatuilla.

A la derecha hay una gran mesa de banquetes cubierta por gran cantidad de viandas que, a juzgar por el estado de descomposición, llevan varios días allí.

Repartidos por el salón hay un número de Vástagos del Dragón igual al de los jugadores.

Cuando llegan ante la presencia del rey, perciben junto a él una figura encapuchada, vestida de negro y con el rostro y las manos ocultas por la túnica.

El rey tiene una amplia sonrisa de felicidad que contrasta con las cuencas vacías de sus ojos. Unos regueros de sangre seca recorren sus mejillas y su cabeza se mueve al compás de la música, amenazando con hacer caer la pesada corona que luce. La piedra que decora la corona del rey es una piedra del hogar (morada nivel 4)

A la izquierda, una hermosa mujer sentada sobre un pedestal toca el arpa con una melodía sumamente invitadora. El arpa que produce la música es una reliquia que hace que todo aquel que la oiga y tenga una Esencia igual o inferior al que la está tocando (Esencia tres) se vea obligado a bailar. No es necesario que sepan bailar, el poder del arpa se encarga de que lo hagan aceptablemente. Aunque pueden realizar acciones adicionales usando las reglas de acciones múltiples, tienen que estar siempre bailando con pareja. Los soldados fantasmas son inmunes a este poder, al igual que lo es el demonio guardaespaldas del portador de la estatuilla.

Al acercarse al estrado donde se encuentra el rey, el demonio que controla a través del encapuchado toda esa escena de pesadilla reconoce a los jugadores como las encarnaciones de aquellos que juraron proteger el valle y lo condenaron a un encierro eterno. Aunque su plan inicial era utilizarlos para su causa, la rabia se apodera de él y, recordando los interminables años de encierro, ordena que los destruyan. El baile continúa mientras comienza la batalla.

Los Vástagos del Dragón se encargarán de la tarea, e irán eliminando a sus parejas y a otros bailarines para tomar otras mientras se acercan de esta forma a los jugadores.

Escena 7: Enfrentándose al demonio

El sujeto de la capucha es el humano que encontró la estatuilla y que está siendo usado por el demonio. Si intentan acercarse a él, el baile cambia y los

arrastra lejos. Lo mismo ocurre si intentan acercarse al arpista (una Vástago del Dragón). Ésta, además, es capaz de forzar a los bailarines a ponerse delante de ella para usarlos como defensa contra ataques a distancia. Los ataques deben descontar 3 éxitos por la cobertura. Además, un demonio de tipo erymanthus aparece para proteger al portador de la estatuilla en cuanto éste descubre en los jugadores a sus enemigos ancestrales.

Si los jugadores parecen superar a los Vástagos del Dragón, el encapuchado usará la "Muerte de las Mariposas de Obsidiana", sembrando de muerte el salón de baile. Si matan al arpista, el hechizo se rompe y los bailarines caen al suelo rendidos. Si matan al portador de la estatuilla, los Vástagos del Dragón saldrán del encantamiento y tratarán de huir, incluyendo el arpista.

Conclusión

Una vez que los jugadores acaben con el encapuchado, el demonio perderá poder temporalmente sobre este plano. Así pues, la Dama Lijusen, visiblemente aliviada por la victoria de los jugadores, les dará una caja para meter la estatuilla y les explicará que tienen que llevarla a un hombre sabio llamado Roulen que vive en el distrito de Nighthammer, en Nexo. Seguramente este amable anciano sabrá encontrar la solución para deshacerse definitivamente del demonio. Les ruega encarecidamente que ayuden al anciano en su tarea.

• Posibles continuaciones de la partida:

Para destruir completamente la estatuilla pueden ser necesarios ciertos ingredientes y/o artefactos que el grupo deberá reunir, y que pueden constituir cada uno una historia completa, para formar así una campaña tan larga como el narrador quiera.

Roulen puede actuar como mecenas y mentor del grupo, dándoles pistas sobre dónde pueden encontrar los ingredientes que necesitan, poniéndolos en contacto con otros aliados suyos o siendo su tutor en la búsqueda que efectúe cada jugador con su personaje.

Quedan a decisión del Narrador las capacidades y la personalidad de este mentor.

Aurora Oliver

ANTAGONISTAS

- Los soldados de la escena 3: utiliza las características de la Milicia que vienen en el capítulo ocho, "Antagonistas", del libro básico.

- Para los Vástagos del Dragón: utiliza las características del "Joven Oficial Ambicioso" del capítulo 8, "Antagonistas", del libro básico, con posibles variaciones a gusto del Narrador. Recomendamos algunas variaciones en los poderes utilizados para ver las diferentes posibilidades de combate de estos PNJ.

- Para el demonio protector del Encapuchado: utiliza las características del Demonio del Primer Círculo Erymanthus, el Mono de Sangre.

- Para el Encapuchado, el humano a través del cual el demonio de la estatuilla actúa:

Atributos: Físicos: 2/3/4, Sociales: 1/5/1 Mentales: 3/5/4

Virtudes: Compasión 1, Convicción 5, Templanza 2, Valor 4

Habilidades: Pelea 2, Lanzar 3, Aguante 2, Supervivencia 4, Investigación 1, Conocimiento 2, Medicina 1, Ocultismo 5, Atletismo 3, Alerta 4, Esquivar 3, Sigilo 2, Lingüística 2, Cabalgar 1

Encantamientos: Todos los hechizos del libro básico de los Círculos Terrestre y Celeste.

Iniciativa base: 7

Resistencia al daño y armadura: Ropas gruesas. Contundente 5, Letal 3

Voluntad: 9

Niveles de Salud: -0/-1/-1/-2/-2/-4/Incapacitado

Esencia: 6

Puntos de Esencia: 150

Vampiro en vivo

W O O D T O M O S M I D V I M I K O T N O I B K I A
A R T Í C U L O

"La guerra ha comenzado. El Sabbat se ha hecho con Madrid, aunque existen aún algunos pequeños focos de resistencia en la ciudad. En estos momentos vástagos neonatos de la Camarilla están llegando a la ciudad para frenar nuestro intentar avance. A esta insignificante amenaza hay que añadir el hecho de que el poderoso Alejandro Fernando Pío de Sautuola, autodenominado Príncipe por derecho de sangre de todo el corredor del Henares, sigue vivo. Él es nuestro último y más peligroso adversario en la zona. Espero, que por el bien de nuestra secta, que este anciano Ventrue muerda el polvo lo antes posible. El otro enclave

de la Camarilla en la zona es Alcalá de Henares, el bastión Tremere, pero esos malditos usurpadores pronto serán erradicados de nuestra tierra, ya que Madrid es y seguirá siendo dominio Lasombra, para mayor gloria de mi difunto sire Ambrosio Luis Moncada. Tened presentes mis palabras, pues la semilla de la discordia también ha sido sembrada entre los miembros de la Espada de Caín. La batalla va a comenzar, ¿has elegido ya tu bando?"

—Lucita, Cardenal del Reino de España y Arzobispo de la Villa de Madrid.

La saga de Sabbat ya ha comenzado y la trama avanza imparable, no dejes que los salvajes vampiros de la Espada de Caín esclavicen la ciudad de Madrid. La saga de Camarilla, que será el hilo argumental principal de Madrid Nocturno para 2003 está a punto de comenzar.

Cada mes habrá una partida de la saga de Camarilla, donde los personajes podrán relacionarse, hacer planes y ganar experiencia para afrontar las partidas venideras. La noche de Madrid estará más no-viva que nunca. •

El 2003 será un año importante en el desarrollo de Madrid Nocturno. Por primera vez se juegan tres partidas diferentes y con argumentos enlazados (Sabbat, Camarilla y Torrejón Nocturno), y aún más, la partida principal (Madrid Nocturno – Camarilla) tiene ahora una periodicidad mensual. ¡La saga comienza el 11 de Enero, inscríbete antes de que acabe el año si quieres tener tu personaje preparado!

Mousaion

• www.templodehecate.com • www.distrimagen.es • <http://groups.yahoo.com/group/madridnocturno> •

INSCRIPCIONES

Para inscribirte envía esta información a alguna de las direcciones que indicamos más abajo: **Nombre y apellidos, dirección, teléfono de contacto, DNI y fecha de nacimiento.** Una vez recibamos la inscripción y el pago te remitiremos el formulario que necesitas para diseñar tu personaje, y la fecha y lugar de entrega del mismo. El personaje será revisado y lo tendrás listo para la próxima partida.

Apunta también el método de pago que has elegido y la información pertinente, además de tu e-mail si deseas que te enviemos el formulario por correo electrónico.

- **Correo normal:** "Inscripción Madrid Nocturno" La Factoría de Ideas. Calle Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey (Madrid)

- **Correo electrónico:** rolenvivo@distrimagen.es, asunto "Inscripción Madrid Nocturno"

El coste de la inscripción a la crónica 2002-2003 es de cinco euros, que habrás de abonar antes de recibir tu personaje. A partir de entonces podrás participar en las partidas en las condiciones particulares de cada una de ellas. Para pagar esta inscripción puedes elegir varios métodos:

- **Transferencia o ingreso** a la cuenta 0049-3140-95-2814043054 del Banco Central Hispano a nombre de **La Factoría de Ideas**. Debes indicarnos el concepto del pago (Inscripción Madrid Nocturno y tu nombre y apellidos) y apuntar el número de la transacción en la solicitud de inscripción que nos envías (o adjuntar una copia del resguardo).

- **Giro postal a:** "La Factoría de Ideas. Calle Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey (Madrid)", indica en el concepto **Inscripción Madrid Nocturno**, y tu nombre y apellidos.

- **Por correo.** Es altamente desaconsejable, pero puedes meter un billete de 5 • en un sobre y enviarnoslo junto a tu inscripción. No nos responsabilizamos de lo que le pueda ocurrir a ese dinero.

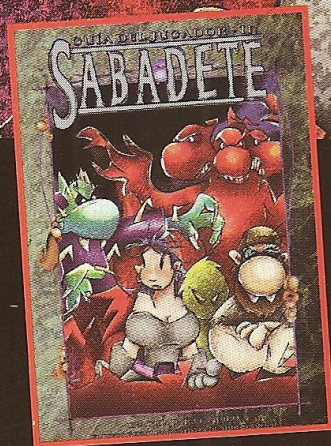




Las pesadillas andan sueltas

GUÍA DEL JUGADOR - II:

SABADETE



En la Guía del Sabadete
podás encontrar toda la
información de los clubes
del Sabadete, los colegas
del Papa Alejo I: Disciplinas,
habilidades, clubes...

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

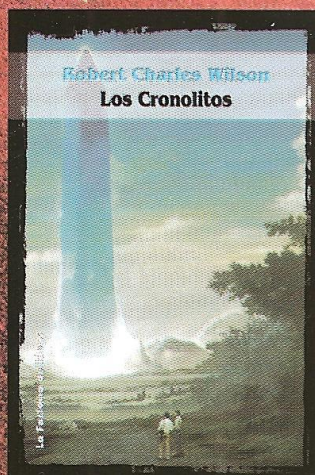
© 2002 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

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

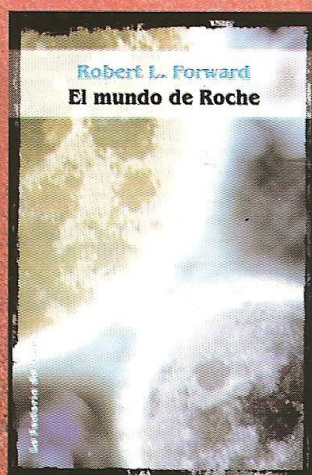
Si quieres unirse al foro de Fanpiro, manda un
mail a: fanpiro-subscribe@yahoogroups.com

Solaris

ficción



La mejor novela hasta el momento del aclamado y premiado autor de **Darwinia** y **Mysterium**



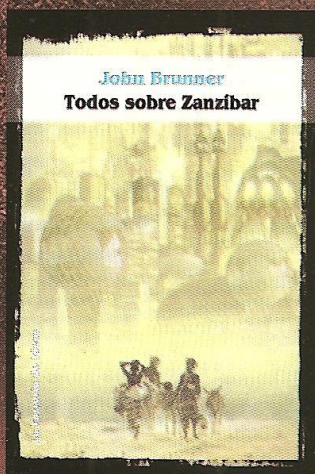
La novela que consagró al autor de **Camelot 30k** como una de las referencias de la ciencia ficción "hard"



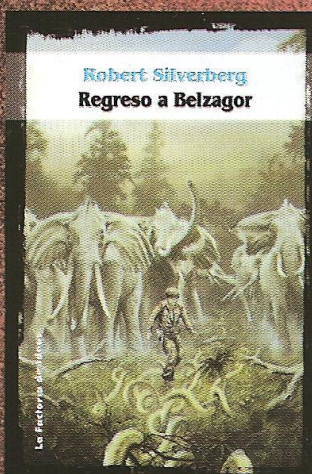
La presentación en España de una de las referencias actuales de la ciencia ficción en el Reino Unido



Tras el éxito de **La estación de la calle Perdido**, Miéville nos presenta otra historia apasionante



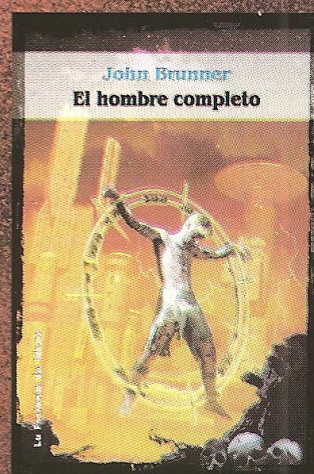
El gran clásico de la superpoblación y la manipulación genética se sitúa entre las mejores novelas del siglo XX



Donde el genial autor de **Muerto por dentro** muestra su excelente capacidad como narrador y creador



Un trabajo de referencia, conciso, accesible e informativo para iniciarse en la lectura de cf



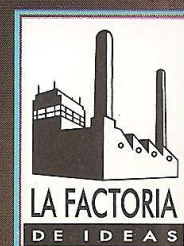
Uno de los clásicos olvidados de la ciencia ficción de todos los tiempos por uno de sus grandes autores

Solaris

ficción

Solaris Ficción © La Factoría de Ideas

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitén.
28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es



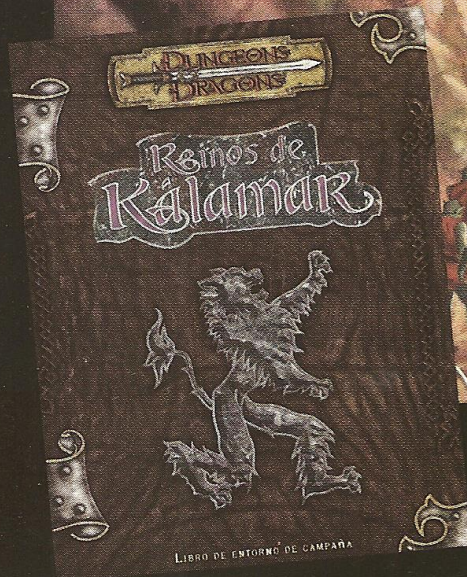
¡Los Reinos de Kálamar, un entorno
de campaña oficial para D&D
Tercera Edición!



¡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

EXALTADO

Antes de que existiera el Mundo de Tinieblas hubo una edad de salvaje aventura.

El Reino de la Sangre de Dragón se asienta sobre las ruinas de la Primera Edad como un coloso invisible.

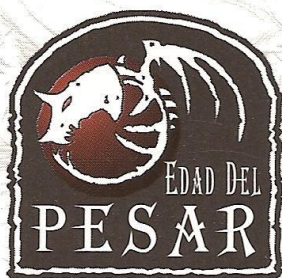
Durante milenios, la Emperatriz Escarlata mantuvo su puño cerrado alrededor de la garganta del mundo.

Ahora la Emperatriz ha caído y el Reino se precipita hacia el caos y la guerra civil con cada día que pasa.

En esta era de discordia llegan los Exaltados Solares, héroes de leyenda renacidos en un tiempo fascinante.

¿Anunciarán estas leyendas vivientes el regreso de la Edad Dorada... o el fin de la Creación?

¿Qué leyendas se narrarán de tus hazañas?



Visítanos en www.distrimagen.es

