

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 24 • 2,95 euros



especializadas

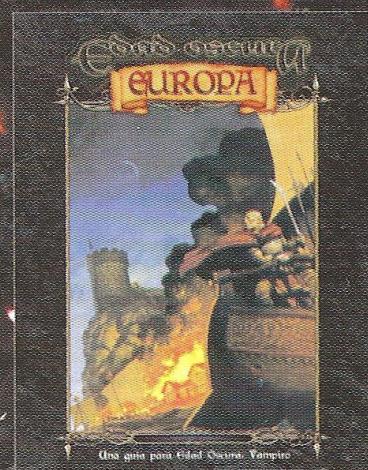
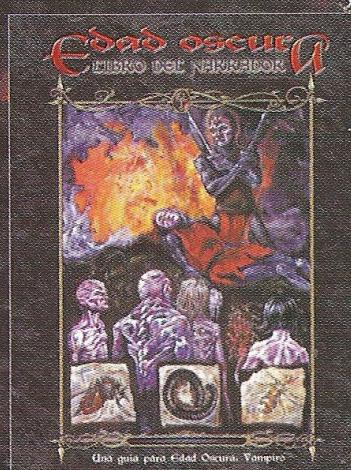
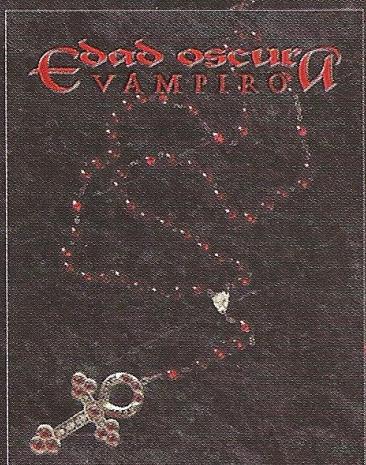


Presentaciones
Enciclopedia vampírica ▶
Novelas de Blizzard

Módulos
La Llamada de Cthulhu d20 ▶
Ayuda
Warhammer Fantasy ▶

Edad Oscura Vampiro

Noches oscuras se avecinan



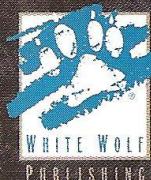
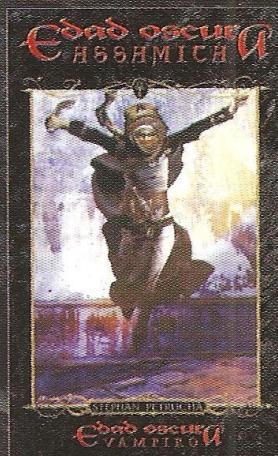
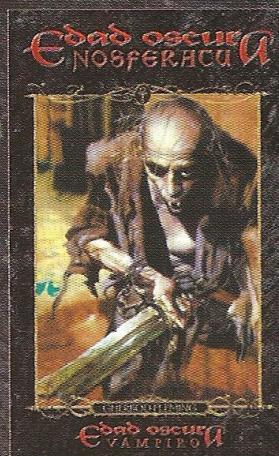
Edad Oscura

Libro del narrador
+
Pantalla

Edad Oscura:
Europa



y las novelas de clan
más terroríficos:



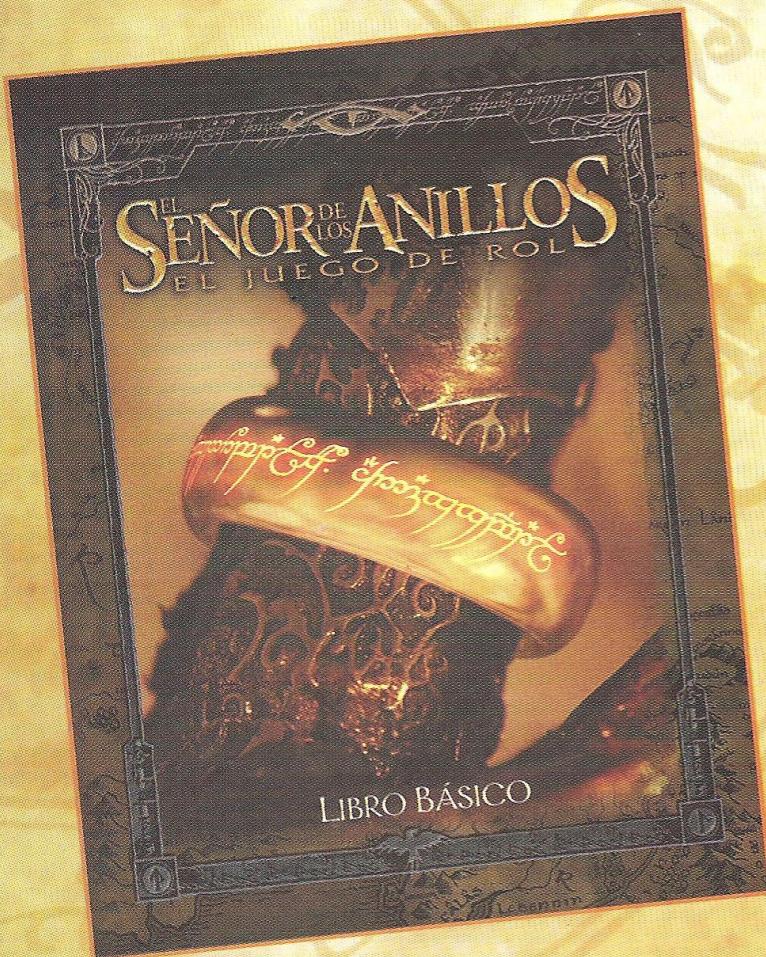
© de las ilustraciones de sus respectivos autores.
Edad Oscura: Vampiro es © de White Wolf.
Usado con permiso por La Factoría de Ideas

Edad Oscura



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, marcas y logotipos que aparecen son marcas registradas de The Saul Zaentz Company/20th Century Fox Film Corporation, una división de New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados.
Blu-ray™ es un producto de Blu-ray Disc™. TM y © 2002 Decipher, Inc. Decipher es una marca registrada de la Factoría de Ideas.

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



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

HILARIO ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilario@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

LA FACTORIA
DE IDEAS

Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala

David Saavedra
Manuel de los Reyes
Javier Salazar
Vicente Salazar
David González
Antonio Ugalde
Weber
Sergio Nombela
Miriam Estrada

David Baños Expósito
Marco Escrivá Gómez
Vicente García Aguilera
Ignacio Díaz
Isaac de Bedoya
M. José Martínez
Laura López
Carlos Montalvo
Miguel Ángel Olmos
Marcelino Andrade

Portada La Llamada de Cthulhu
© Christopher Shy

Corrector de estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinamic Duo

Maquetación David Baños Expósito
David Saavedra Peña

Distribución DistriImagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda del Rey, Madrid
Teléfono: 91 588 98 98
Fax: 91 588 91 40

Depósito Legal: M-51670-1995

ISSN: 1155-6242

Dosdediez es una revista bimestral editada por La Factoría de Ideas desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid). CP 28500. Teléfono 91 8704585

Internet: www.distrimagen.es

E-mail: factoria@distrimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Novedades	17
Presentación Enclopédia Vampírica	24
Presentación Blizzard	26
Presentación Web Distrimagen	29
Presentación Cazador y Presa	32
Módulo Cthulhu 20	35
Ayuda a Warhammer Fantasy	42
Madrid Nocturno	44

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; Call of Cthulhu es © Chaosium, en español La Factoría; El Señor de los Anillos es © I.C.E., 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. Exos es © Ediciones Sombra; Magic: TCG es © Wizards of the Coast; Pokémon es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.

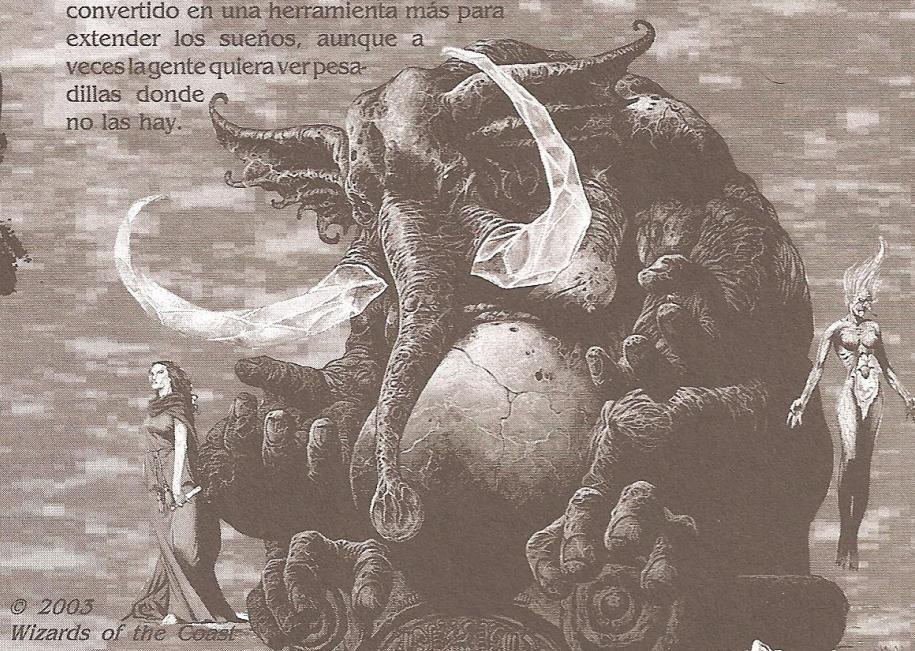
Nº 24
Junio de 2003

EdiRol

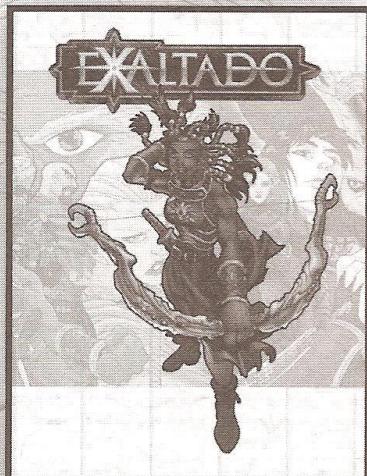
A fecha de hoy podemos decir sin temor a equivocarnos que la literatura fantástica, el cine y series de televisión han tenido mucho que ver en el desarrollo del rol tal y como lo conocemos actualmente. No hay duda, las aportaciones de Tolkien, Moorcock, Glen Cook o Weis por citar algunos han sido utilizadas como base por multitud de los actuales juegos que tenemos a nuestra disposición en las tiendas habituales: El Señor de los Anillos, Elric, D&D...

¿Pero todo esto a donde nos conduce? Si la literatura fantástica (y todas sus vertientes) son algo común en nuestra sociedad, ¿por los juegos de rol a día de hoy siguen teniendo mala imagen? Al fin y al cabo, un director de juego (master, narrador o como lo queráis llamar) narra y escribe una historia fantástica en el mayor de los casos, y aunque ni muchos menos sus obras sean dignas de un J.R.R. Tolkien os puedo asegurar que escriben con la misma pasión y entrega que cualquier otro. Todos ellos son pequeños escritores a su manera, ya sea a través de una simple idea, o el desarrollo de algún trabajo anterior, enriquecen a su manera el mundo de la literatura fantástica, ya sea a través de sus manuscritos, aventuras o historias que sus jugadores tendrán la posibilidad de disfrutar alrededor de una mesa rodeados de sus libros, de sus juegos, juegos de rol.

Si todas las obras de fantasía han aportado mucho al cine, la televisión y la literatura, ¿es que no pueden hacerlo los juegos de rol? Los cómics, las películas, el cine y la televisión han creado un mundo, y los juegos de rol han recogido ese testigo para expandir el mundo de la fantasía (y la ciencia ficción, no lo olvidemos) a mucha más gente, pero sobre todo (y más importante) a las nuevas generaciones que se aficionan a este hobby tan extraño aún para nuestra sociedad. Ahora podemos encontrar juegos basados en estupendas novelas de las que todos hemos podido oír, como el Señor de los Anillos o Elric de Melniboné, libros que han hecho que nuestra imaginación tenga alas, y los juegos de rol hacen que la imaginación vaya mucho más allá, pues interpretamos roles en nuestras novelas favoritas, rodeados de los personajes que tanto nos han inspirado. En definitiva, no hay duda de que el rol se ha convertido en una herramienta más para extender los sueños, aunque a veces la gente quiera ver pesadillas donde no las hay.

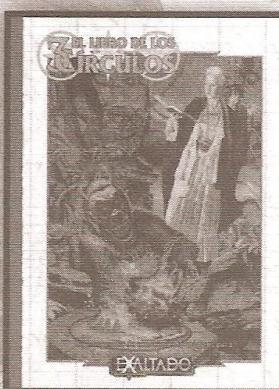
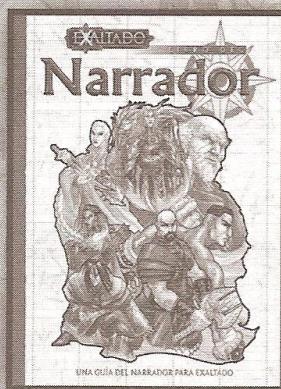


EXALTADO

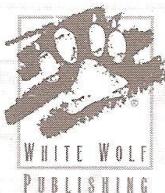
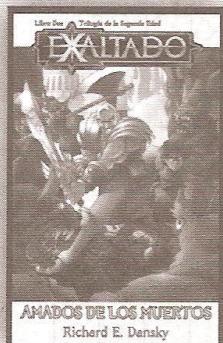


Ya disponibles

- Libro básico
- Libro del narrador+Pantalla
- Tiempos turbulentos
- El libro de los 3 círculos



Y si te gusta el juego, no te pierdas las novelas de la Trilogía de Exaltado



Visítanos en www.distrimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

Estando la edición 3.5 del *D&D Tercera Edición* a la vuelta de la esquina, sólo falta preguntarnos a qué se ha debido el éxito del *Sistema D20*. Una revisión en profundidad de las reglas y un sistema amoldable a cualquier ambientación han hecho que arrase en todo el mundo. Las editoriales españolas y extranjeras, conocedoras de esta verdad comienzan a centrar sus ediciones en este sistema si no lo habían hecho ya.

Pero, ¿llegará el *Sistema D20* a copar definitivamente todo el mercado? Con las novedades que nos auguran en los próximos meses parece que esto no será así (al menos de momento), pues todas las líneas de los juegos de rol más importantes presentan novedades, y algunas de ellas muy interesantes.

Nacional

La Factoría de Ideas

En esta ocasión la Factoría de Ideas prepara algunas sorpresas muy importantes para todos los aficionados. Comenzamos en esta ocasión con las novedades para sus juegos del *Mundo de Tinieblas*, en particular con su ya clásico *Vampiro: La Mascarada*, que viene pisando fuerte con la novedad más importante de un tiempo a esta parte, concretamente la *Enciclopedia Vampírica*, un compendio sobre la cultura, historia y algunos de los miembros más ilustres de los hijos de Caín (tienes un artículo especial en este número). Para la versión medieval actualizada de reciente aparición de *La Mascarada (Edad Oscura: Vampiro)* aparece por fin el primer suplemento dedicado a explorar todos los secretos de un gran continente, como es Europa en estas peligrosas edades con *Edad Oscura: Europa*, donde, aparte de enterarte de

los pormenores de la época, conocerás perfectamente las ciudades europeas más importantes (al igual que a sus principios).

Continuando con *Mundo de Tinieblas* aparecerá la esperada *Guía del Narrador de Hombre Lobo* para su edición revisada, con una completa lista de ideas para aventuras, formas de narración y más de alguna sorpresa nueva. Continuando con los soldados de la madre tierra, nos llegará la aventura *Rabia en Egipto*, un nuevo módulo donde los Garou deberán enfrentarse a hordas de Setitas y antiguos peligros que yacen enterrados bajo las arenas del ardiente desierto egipcio.

Aquellos que han despertado y que pueden trastocar la realidad con su solo pensamiento en el juego de rol de *Mago: La Ascensión*, tienen sus cábala y estructuras en la conocida Orden de Hermes. Pero algunos de ellos, abandonados a su suerte, o quizás por despecho se ocultan del resto de sus hermanos. Estos magos, conocidos como los seres huecos son por fin retratados en *Huecos y Guía de los Huérfanos*, que además incluirán ideas de cómo crear personajes completamente apartados de la ya mencionada orden y todo lo que deberíais saber de los magos más desconocidos de todos.

Las hadas necesitadas de un cuerpo para vivir en *Changeling: El Ensueño* suelen relacionarse con los mortales de forma directa o indirecta. En las uniones de lo mortal y lo faérico nacen *Los Encantados*, mitad mortales, mitad hadas, humanos con sangre de kithain con aptitudes especiales que muy pronto podréis conocer en esta interesante guía.

Para terminar con los juegos de sistema narrativo se pu-

blicará *Guerra Santa para Cazador: La Venganza*, donde los humanos iluminados luchan en una guerra sin cuartel contra los no muertos y nos enumeran las mil formas de destruir a estas horribles criaturas, además de tener una interesante aventura.

Pero esto no es todo. Alguien os depara alguna sorpresa para un futuro muy cercano, en un juego donde los heraldos del infierno podrán ser interpretados en *MdT* con la próxima traducción de *Demon: The Fallen* al castellano. ¿Cuándo y como? Seguid atentos a vuestra 2d10.

Descubre Europa en su
Edad más oscura

Opinión

ROL EN ESPAÑA

Tenemos muchas editoriales, pero el ritmo de publicación de material nacional es casi inexistente. Salvo muy honrosas excepciones, la cosa no es que esté parada, es que las editoriales tienen una vida limitadísima. Aparecen, hacen un básico, se montan un chiringo, sacan un suplemento y de repente, adiós. El mercado tiende a una desertización (aparezco, desaparezco) que hace imposible que emerjan profesionales duraderos, ya que se queman, y dejan este negocio.

¿De quién es la culpa? Ni idea. Quizá la palabra sea competitividad. No se puede pedir al aficionado (pienso yo) que compre un producto porque "es español". Se le debe ofrecer algo. Y para empezar, lo que ofrecen los juegos americanos es continuidad. Van más allá del básico. Quizá esa sea la cosa. En lugar de hacer un libro básico de muchas páginas, grande, tapa dura, hacer un libro básico menos ostentoso y dejar dinero para sacar suplementos, unos pocos, para crear un fondo de jugadores consistente. Yo siempre he pensado que no hay nada que enganche más a un juego que una campaña. El Mutantes en la Sombra y el Ragnarok tienen módulos legendarios, y por ello, aun perviven y ojalá vuelvan. El Cthulhu es el máximo ejemplo de esto. Sacar una campaña de esas que empiezan y acaban, nada de comprarte 4 partes ni los niveles perdidos ni nada de eso. Algo que tenga unas 150 páginas de pura aventura, de argumento definido. No quiero nuevas reglas para el juego nuevo que me acabo de comprar, ni más armas ni vehículos, ni nada. Quiero una aventura inolvidable, que te compras por el placer de leerla. Eso, que yo recuerde, en España con un juego español se lo he visto hacer a Ludotecnía, con sus campañas editadas hace muchos años y que aun dan guerra. Para que luego digan.

César Ayala.

Cambio de línea de juego, concretamente con 7º Mar, este genial juego pondrá su punto final a los suplementos de nación con el último que faltaba por aparecer, *Ussura* donde los señores de las estepas nos desvelan todos sus secretos, clases de esgrima y cultura. Pero las cosas cambian en todos los juegos, y siquieres ver el cambio argumental en el mundo de Theáth no te pierdas *Revolución de Montaigne*, una interesante aventura de carácter heroico.

Rokugan, el imperio de una dinastía que vive sus últimos suspiros. Un Imperio en el que viven extrañas criaturas, entre ellas los Naga, descritos la completo en *La Senda de los Naga*, el

libro más esperado de L5A por los aficionados. Pero, la dinastía ya se ha desmoronado, y ahora Akodo Toturi es el nuevo emperador. ¿Qué ha pasado? ¿Por qué? Siquieres conocer la continuación de la trama histórica de este genial juego no te pierdas *Rokugan d20*, el viejo clásico convertido ahora al sistema de moda. ¿Este juego no tendrá ampliaciones? Una preocupación lógica por parte de los aficionados que se verá resuelta con la aparición futura de *Criaturas de Rokugan* para el nuevo básico que será el primero de muchos más.

En cuanto a *La Llamada de Cthuluh*, los próximos meses nos auguran una única novedad a la vista, concretamente *El Corazón del Terror*, aventura desarrollada en los años 20.

Y retomando los juegos de capa y espada de ambientación medieval, encontramos Cábala para *Ars Magica*, un suplemento que nos desvela parte de los secretos de los poderosos magos judíos. También para el "Arte de la Magia" aparecerá *Tapiz Medieval*, una reconstrucción completa de la socie-

dad y los reinos de la época para este estupendo juego.

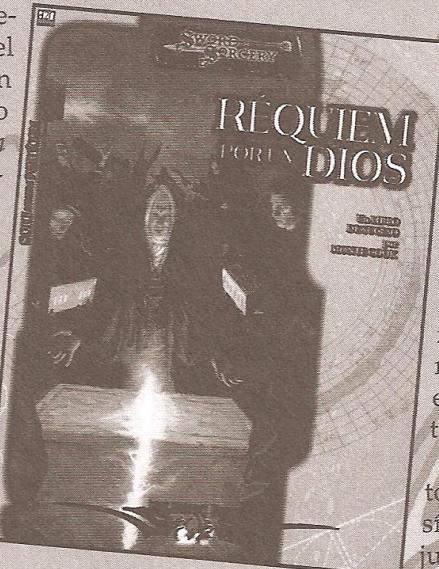
Para los amantes de *Elric*, el juego de rol basados en las conocidas novelas de Moorcock aparece *Navegando en los Mares del Destino*, una interesante guía que muy pronto estará en vuestras tiendas habituales.

Y siguiendo la alta fantasía, nuestros personajes de *Rolemaster* estarán al fin completadas con *Manual de Habilidades*, un compendio de cientos de datos y detalles para personalizar aún más nuestras fichas en este juego de reglas tan completas.

Y lo mejor de estos juegos de fantasía nos lo guarda el juego de rol a color de *El Señor de los Anillos* de *Decipher* que muy pronto tendrá disponible su pantalla, acompañada de una trepidante aventura.

Cambio de tercio, nos introducimos de lleno en los suplementos para el Sistema d20 y sus múltiples ambientaciones. Comenzamos nuestro periplo con el material de calidad de *Malhavoc Press*, con dos imprescindibles guías para nuestras partidas de *Dungeons and Dragons Tercera Edición*. *Requiem por un Dios* es una guía en la que nos detalla paso a paso lo que ocurre cuando queremos matar a una deidad en nuestra campaña. También nos llegará *Vínculos de Magia*, una guía para personajes conjuradores. *Tierras Heridas* está de enhorabuena al ver pronto la luz *Secretos y Sociedades*, una guía sobre las sociedades secretas de este peligroso mundo de *Dungeons and Dragons*. Otra interesante guía que

pronto será publicada es *Guerra*, un compendio de cómo hacer la guerra, y ganarla. Para terminar, dos aventuras que cerrarán las novedades del Sistema d20 para los siguientes me-



ses. El primero de ellos es *Rappan Athuk 3*, el final de esta aventura épica que nadie ha conseguido acabar, ¿seréis vosotros capaces? Y ya tenéis en vuestra tienda *Madrigueras de la Perdición* del genial Monte Cook, coautor de la Tercera Edición de D&D.

Además, por si todo esto no fuera poco, aparecerá un nuevo suplemento para el juego de rol de *Fanpiro*. Concretamente hablamos de la *Guía de Barnacity*; con toda la información sobre estos divertidos seres en la ciudad natal del padre Alejo.

¿Hay algo más? Por supuesto. En breve gozaremos de la publicación del juego de rol de *Planeta Azul*, la joya de *Fantasy Flight Games* traducido por fin al castellano de la que ya podemos disfrutar. Lo primero que aparecerá será la *Guía del Jugador*, y antes del verano *La Guía del Director de Juego*.

Devir Iberia

Devir prepara una escasa cantidad de suplementos para los próximos meses, aunque de gran calidad y algunos de ellos muy esperados por el público. Para *D&D* nos encontramos con *Ciudad de la Araña*, un excelente manual que nos detalla la peligrosa ciudad

drow de Maerimydra de *Reinos Olvidados*, además de incluir una aventura

para personajes de nivel 10 a 18, apor- tando también nuevos monstruos y objetos mágicos al sistema de juego. Tam- bién para esta misma línea nos llegarán el esperado *Manual de Monstruos II* que en esta ocasión se centra en criaturas de valor desafío de 10 a 20, incluyendo unas estupendas ilustraciones de todos los monstruos a color.

Para su juego con sabor más espa- ñol, *El Capitán Alatriste* de Ricard Ibáñez nos llega la esperada y ansiada Pantalla con una minicampaña escrita por el mismo autor.

Finalmente para *Star Wars d20* apa- rece la pantalla acompañada de un sen- cillo folleto de reglas adicionales. Tam- bién ya está a la venta las *Hojas de Personaje* que por un módico precio podrás disfrutar de las fichas de este juego a color.

QuePuntoEs

Los chicos de QuePunto preparan un par de novedades después del parón de Semana Santa. Concretamente apa- recen dos suplementos para su juego más conocido, *Aquelarre*, con dos inter- resantes guías de juego, *Ars Magna y Ars Carmina* que te desvelan los secretos de los alquimistas y juglares respectiva- mente en el marco medieval del juego.

Aparecerá también el libro número 2 de la *Cosmoagenda* para su juego de rol titulado *Superhéroes INC Segunda Edición*. Pero la novedad más intere- sante es la aparición de un nuevo juego de rol, *Dark Echelons*, un juego de Ciencia Ficción donde nada parece lo que es, y donde pasarás, mucho, mu- cho miedo.

Planeta Azul: el juego más esperado

Pildoras

de aquí

- Parece que se han confirmado las Hobbyland de Madrid para Septiembre de este año. Así pues, esperemos que todo vaya bien y puedan celebrarse.

- Las CLN fueron realizadas un año más en la ciudad de Rentería (Guipúzcoa). Todo un récord de asistencia y un gran éxito para una de las jornadas roleras más importantes de toda España, donde los aficionados disfrutaron especialmente de las di- versas partidas en vivo que se allí se jugaron.

- El estreno del nuevo juego de cartas de Warhammer Fantasía (el juego de cartas conocido como WarCry) ya es todo un éxito. Se han celebrado diversas presentaciones y torneos en varias tiendas y aún hay previstos muchos más. Descubre esta nueva faceta de tu juego de batallas preferido en tu tienda habitual... y por cierto, parece que muy pronto podremos disfrutar de la ampliación conocida como *Vientos de Magia*.

de allí

- White Wolf anuncia un nuevo juego del que hasta ahora poco se sabe, el *Orpheus*. Parece ser que se trata de una especie de reedición de *Wraith* en la que puedes llevar tanto espíritus inquietos como humanos dedicados a la investigación de los fantasmas y los sucesos psíquicos. Pero, ¿será en el mundo de los muertos, de los vivos, o en el de los sueños? Duerme para poder vivir, des- pierta para poder morir.

- Recién terminadas las Gen Con 2003 europeas (celebradas en Londres del 18 al 21 de abril), ya se prepara la edición americana de la costa este que serán del 24 al 27, ambos inclusive en el caluroso mes de julio en la ciudad de Indianápolis. Luego vendrán las de la costa oeste, pero esas serán ya para diciembre.

- Y para los amantes de los jue- gos de consola, se ha anunciado tambien un nuevo juego para PS-2, X-Box y Gamecube inspirado en *Hunter: The Reckoning* (*Cazador: la Venganza*)... y si por esto fuera poco se anuncia la segunda parte del jue- go de ordenador de *Vampire*, que parece ser que se llamará *Bloodlines*.

Internacional

Edge

Edge no tiene novedades cercanas a la vista. Lo más reseñable de nuestros amigos sevillanos es que cambian el formato de su revista de rol a un formato más tipo Fanzine en blanco y negro y más asequible para todos los bolsillos. Aunque seguro es que esta sequía de títulos dura muy poco tiempo, pues hay quien asegura que se han hecho con los derechos de la Cuarta Edición de *Runequest* por lo que sólo nos queda preguntar cuándo volverá este clásico a nuestras mesas de juego.

Como viene siendo habitual en los últimos tiempos, las novedades roleras estímuladas para los

próximos meses son más bien escasas (aunque no por ello menos suculentas, claro). Y es que se acerca el verano y no están las cosas para tirar cohetes (la actividad frenética de las navidades se deja notar durante todo el año).

Alderac

Alderac sigue manteniendo como la joya de su reluciente corona *Rokugan D20*, y para el mismo saca "Secrets of the Crab" (el libro que nos relata la nueva situación del poderoso Clan Cangrejo, con nuevas dotes y clases de prestigio para los mismos). Además, para el 7th Sea sacan por fin uno de los suplementos más esperados, "Cathay: The Jewel of the East", con el que intentan demostrar de una vez por todas que Rokugan y Theah no están en la

misma realidad (aunque nadie lo crea así).

Otra novedad de la cual muchos fans de esta serie de televisión se alegran es que al final los derechos para editar el juego basado en *Stargate: SG-1* han recaído en esta editorial, la cual lleva camino de hacerse con un buen número de líneas y de quitarse el mal sabor de boca de tener solo *Legend of the 5 Rings* y 7th Sea.

Atlas Games

Los chicos de Atlas Games se han puesto de nuevo en forma (como se puede observar en la remodelación total de la web de la editorial), y sacan varios productos para demostrarlo. Para su ambientación *Penumbras D20* sacan "Uncommon Character" (un catálogo de PNJs listos para usar, aparte de un montón de ideas para aventuras), "The Penumbras Fantasy Bestiary" (un amplio compendio de monstruos al estilo Atlas) y "Sacred Ground" (un listado de lugares de santidad, tanto benigna como impía). Por otro lado, para *Unknown Armies* debe estar a punto de salir "Break Today" (el suplemento que detalla la sociedad secreta más freak del juego, Mak Attax). Por ahora poco más, pero se cuecen varias novedades para finales de año. Seguid atentos a vuestra revista favorita para seguir plenamente informados.

Decipher

Ahora mismo nuestros amigos de Decipher están más bien parados, y nos tienen a la espera de que salga el Sourcebook de "The Two Towers" (el cual asumimos publicarán coincidiendo con el estreno de la versión normal de la película en formato DVD). Por lo demás nada nuevo bajo el sol estadounidense, por lo que ni los *lostreekies* ni los "tolkienianos" están de suerte, pero de seguro no serán defraudados con las siguientes novedades que verán la luz a finales de este año, debido a la alta calidad de todos sus productos.

Fantasy Flight Games

Los integrantes de FFG prometen algo de acción para esta temporada,

Colmillos Plateados,
los auténticos guardianes
y herederos del legado
de Gaia

y nos traen por fin "Sorcery and Steam" (un suplemento del que ya hablamos, el cual nos ponía al día de las escuelas de ingenios de vapor y como mezclarlo con un escenario de fantasía épica con magia, algo al estilo del famoso videojuego *Arcanum*) en tapa dura para su serie de suplementos de D20 *Legends and Lairs*. Además, para su *Midnight* (ambientación para D20 de fantasía muy oscura) nos traen "Crown of Shadow", una aventura larga (en realidad es más una campaña) que además nos amplia una buena cantidad de trasfondo de este entorno de campaña para *D&D*.

Iron Crown

Esta editorial está ahora mismo aletargada, y no presenta ningún nuevo proyecto para los próximos meses, pero tienen en mente el editar por fin productos que ya habíamos presentado en anteriores ejemplares de esta revista, y que no pudieron salir en su momento por falta de infraestructura. Por ejemplo veremos la aparición del "Future Law" para *Spacemaster* (ley y orden en este juego de trasfondo futurista, poco o nada conocido en nuestro país).

White Wolf

White Wolf parece, desde luego, la más lanzada de todas las editoriales, con un montón de productos para esta temporada. Por un lado, y bajo el sello *Sword & Sorcery*, publican "Realms of Norrath: Everfrost Peaks" (una de sus conocidas guías regionales sobre este curioso mundo de juego, describiendo las tierras más gélidas de Antonica) y "Al'Kabon's Arcana" (uno de los principales suplementos de magia para el juego, el cual nos presenta entre otras cosas cientos de objetos mágicos). Para *Everquest RPG* y "Blood Bayou" para *Scarred Lands* (en castellano "Tierras Heridas"), un módulo en el que nos van describiendo más y más de esta ambientación para D20 de la cual esperamos dentro de muy poco el libro básico.

Luego pasamos a las líneas habituales de la compañía: para *Dark Ages* sacan "Clan Novel: Ravnos" (otra de las novelas dedicadas a la famosa ambientación en la "Europa medieval oscura del mundo de tinieblas",

la cual en este caso trata de la caída y ascensión de una joven vampire llamada Zoe), y "Spoils of War" (un manual sobre asedios, organización de ejércitos y batallas en la época, incluyendo los eventos sobrenaturales, suplemento que sin duda es indispensable para nuestras partidas en esta interesante época). Para *Vampire: The Masquerade* sacan "Sucubus Club: Dead Man's Party" (suplemento que nos cuenta cómo afronta un vampiro los *affaires* sociales como fiestas y cosas así, incluyendo tanto fiestas mortales como no-muertas). Para *Werewolf: The Apocalypse* nos traen "Tribebook: Silver Fangs, Revised Edition" (esto no hace falta explicarlo demasiado, la revisión de un clásico como el libro de la excelsa y renombrada tribu de los Colmillos Plateados, los auténticos guardianes y herederos del legado de Gaia).

En *Exalted* tenemos "Ruins of Rathess" (suplemento con múltiples ganchos de aventura que habla de la antaño fastuosa ciudad de los Reyes Dragón), y para *Engel* (el casi desconocido juego post-apocalíptico, que en principio nada tiene que ver con el Mundo de Tinieblas) sacan "Order Book: Michaelites" (suplemento que nos describe tanto la Italia del siglo XVII como los secretos de esta suprema orden del Bien).

Wizards of the Coast

Por último, los chicos de la empresa de Hasbro nos traen varios productos para sus dos juegos estrella. Para *Dungeons and Dragons* tendremos "Ghost Walk" (manual que nos saca las ventajas y defectos de interpretar a un fantasma en *D&D*) y las ya celebres versiones 3.5 de los *corebook* de *D&D*: "Player's Handbook", "Dungeon's Master Guide" y "Monster Manual", las cuales vendrán actualizadas y revisadas para intentar satisfacer a todos los aficionados posibles de este juego. En otro orden de cosas, para *Star Wars* tendremos la "Hero's Guide" (una especie de "guía del jugador" para el *Star Wars D20*, con multitud de nuevas opciones para hacernos personajes, destacando las dotes dependientes del sistema o planeta al que tu héroe pertenece).

...en
l@ red

List@s de correo

- Puesto que el número anterior nos centramos más en listas y foros y dejamos poco hueco para la sección de Navegando, en este número lo haremos al revés. Tan sólo reseñaremos una lista para los más freakies, la d20-es, una lista para hablar del sistema que revolucionó los juegos de rol y en la que sus miembros se dedican a traducir material para este sistema libre.

Navengando

- Vamos a comenzar con Stormbringer-script.com, donde a parte de cantidad de información, ayudas y módulos para el juego de rol Elric, podrás descargar el script Stormbringer, un formidable programa para jugar partidas vía chat. Es muy, pero que muy recomendable.

- La Casa del Daimyo Moto Meltar tiene cantidad de información de utilidad para La Leyenda de los Cinco Anillos. De sus distintas secciones, podríamos destacar, a parte de las interesantes ayudas y la nutrida biblioteca, un foro con bastante vidilla y una sección de arte, con multitud de imágenes del juego de cartas colecciónables.

- Comocolofón dos de La Llamada de Cthulhu. En Dweller-COC (dweller.5544.net) encontrarás mucho arte e información del mundo de Lovecraft. Una inmensa biblioteca que hará las delicias de todo buen aficionado a La Llamada. En La Galería Pickman hallarás una abundante fuente de información para el juego, destacando su bien surtida biblioteca de módulos. En todas sus secciones encontrarás información útil. Un diseño sencillo y con pocas florituras que le proporciona una efectividad máxima.

CURZA en Dosdediez



El futuro de Magic

Se acerca el décimo aniversario de Magic, que se celebrará en verano, en las GenCon americanas, y Wizards nos tiene reservadas varias sorpresas...

Para empezar, coincidiendo con el aniversario, aparecerá la octava edición del juego, conocida como el "core set", algo así como la "edición central". Para empezar, por primera vez en la historia, el diseño de las cartas ha cambiado significativamente. A partir de ahora, todo será mucho más cuadrado, con varios recuadros para fuerza y resistencia, nombre de la carta, coste... Además, los artefactos pasarán a ser plateados, junto con otros cambios menores.

Estos cambios han producido mucha polémica en Internet desde que fueran anunciados, pero Wizards se ha mantenido firme. La decisión es suya, y nada de lo que se pueda decir va a alterarla. Además, el nuevo diseño no es tan malo como algunos dicen... toca renovarse o morir.

Además, la empresa de Renton está convencida del futuro de su

plataforma online, hasta el punto que la nueva edición de Magic incluirá el cliente de Magic Online. Así, Wizards espera añadir muchos novatos a los numerosos veteranos ya adictos al juego. Además, promoverán una intensa campaña de marketing coincidiendo con la salida de Octava, intentando incrementar la base de jugadores que emplezan.

Por otra parte, Magic traspasará pronto las fronteras de los ordenadores, y pronto habrá un anuncio oficial de varios juegos relacionados con Magic para las nuevas consolas que están copando el mercado.

Podéis encontrar más información en la entrevista que www.ugo.com hizo al director de marketing de Magic (**Kyle Murray**) como al creador en persona, Richard Garfield, que sigue muy de cerca todo lo que tenga que ver con su juego.

Por otra parte, a finales de marzo aparecerá La Batalla de Yavin, una nueva y épica expansión en que se decidirá gran parte del futuro de la Rebelión. Nuevas habilidades, nuevos personajes, cambios de bando (por fin Han Solo será Rebelde y no Neutral) para una excitante ampliación de la que ya conocemos una carta, y en verdad buena (en Armored Rebel Freerunner)



Warcry

Ya os anunciamos en el pasado número la aparición de Warcry, el juego de cartas de Warhammer Fantasy, muy diferente en concepto de su hermano futurista. Pues bien, la presentación en sociedad fue el 11 de abril y el juego ya está disponible.

Además, los primeros que manden un email a factoria@distrimagen.es con el asunto [PROMOCION WARCRY], su nombre, número de usuario y dirección completa, tendrán un mazo de iniciación, de la Gran Alianza o de la Oscuridad.

¿Queréis más? Pues también está disponible, desde bastante antes que el propio juego, la web www.pandoraprime.com/warcry, que es la oficial del juego organizado en España, así como pandoraprime.com lo es para WH40K... y además el mismo registro os vale para los dos juegos.

Para los que prefiráis ceñiros a Warhammer 40000, recordaros que en www.distrimagen.es ya se venden cartas sueltas de las últimas expansiones.

¡El Vintage se mueve!

Por primera vez desde diciembre de 2001 la DCI anunció el 1 de marzo los cambios a la lista de prohibidas y restringidas, cambios que entraron en vigor el 1 de abril. Las variaciones se producen exclusivamente en el tipo 1 ó *Vintage*, donde pasan a estar restringidas *Sepultar* y *Nido de Ardillas*, ambas de *Odisea*, mientras que dejan de estarlo *Retorno de Hurkyl*, *Retorno* y el mítico *Berserk*.

Así, parecen condenados a desaparecer, o a sobrevivir muy mermados, los mazos *Reanimator* y los de *El Arte de la Tierra*, que te mataban tranquilamente en el primer turno con el *Nido*. Por otra parte, el *Retorno de Hurkyl* parece una opción tanto para los chiriguitos como contra ellos, mientras que

Berserk parece llevarse muy bien con *Pisqueatog* y *Driada Quirion*...

Por otra parte, en este número tenéis un reportaje sobre el Segundo "Open" de Perra Cómics, tienda de Barcelona que ha conseguido promocionar este formato en la Ciudad Condal. ¿Quién puede resistirse a un *Ancestral* de beta como premio? Más de 80 nostálgicos del tipo 1 se reunieron allí desde toda la geografía española, conformando un top8 de lo más variado. *Alluren*, *SuperGro*, *Malka* o a la poste vencedora *Trixdemuestren* que el *Vintage* está más vivo que nunca.

Solaris en dos de diez

Libros

La Factoría de Ideas

Para la Feria del libro de Madrid sacarán los siguientes títulos en «Solaris Ficción»: *La compañía del tiempo*, de Kage Baker, que narra las aventuras y asuntos de un grupo que se dedica a solucionar problemas viajando por el tiempo y *Todos sobre Zanzíbar* de John Brunner, el clásico de la superpoblación mundial y la primera entrega de su aclamada «Serie del desastre». De lectura independiente, pero formando un conjunto de textos imprescindibles. Un poco más adelante podremos degustar *El libro de los cráneos* de Robert Silverberg, el clásico donde cuatro jóvenes viajan en busca de la inmortalidad; y *Deepsix* de Jack McDevitt, ambientado en el mismo universo de *Las máquinas de Dios*, profundizando en las motivaciones de los científicos en su búsqueda de la verdad para expandir los límites del conocimiento humano. Poco después del verano, tendremos la segunda entrega de la «Saga de confluencia» de Paul McAuley (*Hijo del río* es la primera) y *La luna es una cruel amante*, clásico sin discusión del maestro Robert A. Heinlein.

En cuanto a «Solaris Fantasía» parece que se han puesto las pilas a base de bien. A la publicación de la nueva serie de Lois McMaster

Bujold («Vorkosigan») se une ahora la edición, por primera vez en nuestro país, de una de las estrellas más rutilantes del panorama de la fantasía épica mundial. Se trata de Raymond E. Feist, con su serie ambientada en Midkemia, cuyo primer título es *Mago: Aprendiz*. Un libro que ha vendido más de un millón de ejemplares en todo el mundo (ha sido traducido a dieciocho idiomas), y una serie que acumula unas ventas de más de doce millones.

La siguiente entrega de «Solaris Terror» será *El ciclo de Nyarlathotep*, con relatos de Lovecraft y sus seguidores; a este le seguirá *El ansia*, el libro de Whitley Strieber en que se basó el guion de la película de culto —protagonizada por David Bowie— del mismo título.

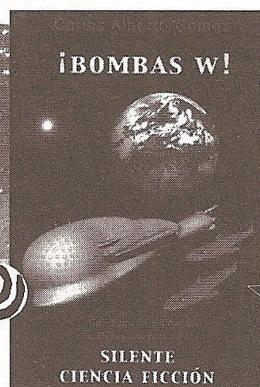
En «Solaris Bolsillo» continuarán las series basadas en los juegos de ordenador de Blizzard, «Warcraft», «Diablo» y «StarCraft», además de las de los jdr «Exaltado» y «Tierras Heridas», mientras que en «Mundo de Tinieblas» tendremos la continuación de las series en curso: la tercera de «Cazador y presa», la segunda de «Edad Oscura: Novelas de clan», la sexta de las «Novelas de Tribu» y la tercera de «El año del escarabajo».

Bibliopolis

En junio podremos leer *La espada del destino*, de Andrzej Sapkowski, segunda parte de la «Saga de Geralt de Rivia» (iniciada con *El último deseo*, que se reeditará el mismo mes). El personaje del brujo cazador de monstruos se vuelve más maduro en este libro, en el que le veremos viviendo aventuras, pero también conoceremos los problemas de su relación con la maga Yennefer.

Para noviembre anuncia *La sangre de los elfos*, de Andrzej Sapkowski, tercera parte de la «Saga de Geralt de Rivia» y la novela más popular del autor, en la que los conflictos raciales y la presión de la supremacía humana estallan en un sangriento conflicto; y *Luz*, de M. John Harrison, el retorno del autor a la ci con una obra ganadora del premio James Tiptree Jr., finalista del British Science Fiction Award y que lleva un paso adelante la nueva space opera británica.

Para 2004, Bibliopolis ha anticipado que editará *Los gigantes de caliza*, de Keith Roberts, sobre la caída de la civilización y su lenta reconstrucción en una serie de episodios trepidantes, sangrientos y mágicos, desde la inocencia tribal hasta las luchas cortesanas.



¡Bombas W!

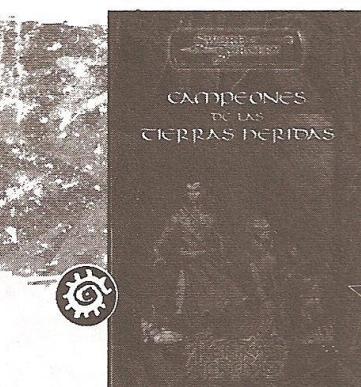
Carlos Alberto Gómez

Silente.

Novela inédita. *Nueva generación de los Aznar* - 1. Mediano. Rústica. 156 páginas. 15 euros.

En el 50º aniversario del comienzo de «La Saga de los Aznar», nos encontramos con algo que en Star Trek funcionó a las mil maravillas: una Nueva Generación. George H. White, creador de este complejo universo, ha dado permiso expreso a esta editorial independiente. En este libro hallamos dos relatos: el propio *¡Bombas W!* y *Eros 433* (que sin duda reconocerán los seguidores de la epopeya galáctica). Libre ya la Tierra de los Thorbod, la nueva amenaza son los nahumitas. La historia transcurre paralelamente a *Guerra de autómatas* pero desde la perspectiva de los valeranos. Un retorno a la grandeza.

Andrés Díaz Hidalgo



Campeones de las Tierras Heridas

Varios autores

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes.

Novela inédita. *Solaris Bolsillo* - 6. Bolsillo. Rústica. 242 páginas. 9,35 euros.

Para aquellos que no estén familiarizados con este nuevo mundo de fantasía esta obra es una gran oportunidad para comenzar a hacerlo. Basado en el conocido sistema D20, lo que nos presenta es una recopilación de relatos ambientados en las Tierras Heridas escritos por autores veteranos de las novelas de White Wolf, como Gherbod Fleming, Stewart Wieck o Carl Bowen.

El más recomendable es el titulado: «El juego de seda y espejos» que se aleja mucho de las más que típicas catacumbas centrándose en las traiciones y los dobles juegos de la corte.

Ricardo Zapatero



Casas encantadas

Francisco Contreras Gil

Edaf.

Ensayo inédito. *El archivo del misterio* - 2. Bolsillo. Rústica. 165 páginas. 9,95 euros.

Recopilación de diferentes tipos de sucesos paranormales de casas encantadas, haciendo especial hincapié en el tono cañí de la narración lo que le da un toque a lo «Mondobruto» que hace que su lectura sea menos indigesta de lo que supondría a simple vista. Todo tipo de manifestaciones y apariciones incluyendo la reciente del Museo Reina Sofía de Madrid.

Un libro muy entretenido si no llegamos a tomarlo demasiado en serio y que hace que echemos en falta a Scoby Doo y a sus amigos para descubrir los múltiples fraudes que esconde más de una casa encantada.

Iker Jiménez

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

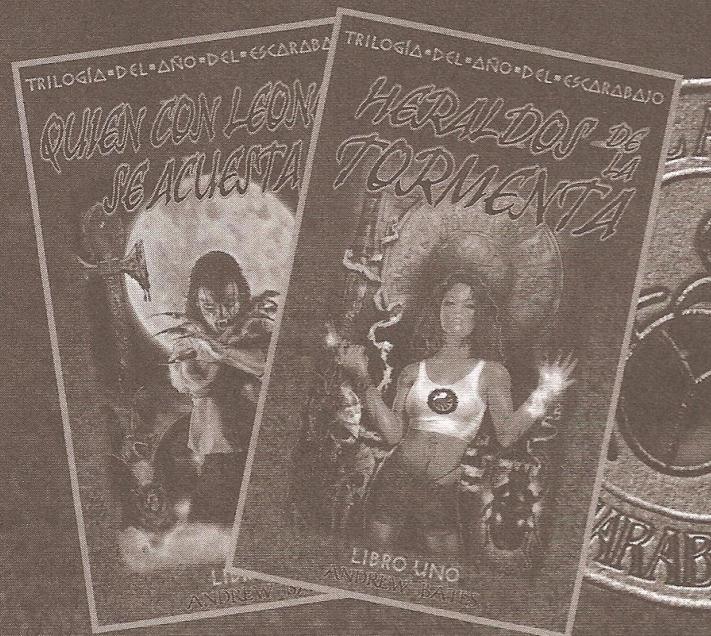
Pico Muñoz, 24. Pol. Ind. El Alquife. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dm@distrimagen.es



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

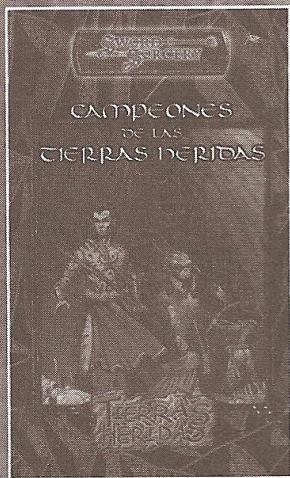
Distribuido por
DISTRIMAGEN

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



Descubre nuevas aventuras en los mundos de tus juegos favoritos a través de la colección Solaris Bolsillo

Ya disponibles



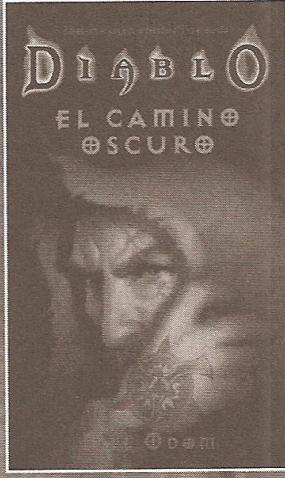
Campeones de las
Tierras Heridas



Elegidos por el Sol

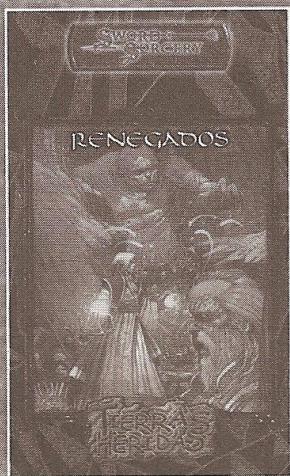


El señor de los clanes



El camino oscuro

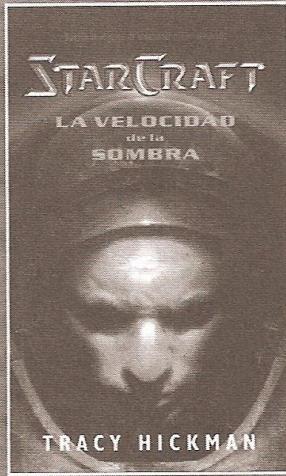
Proximamente



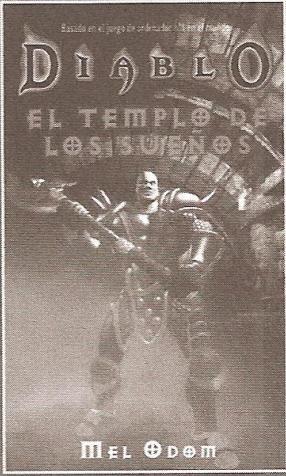
Renegados



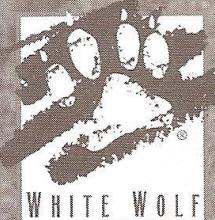
Amados de los muertos



La velocidad
de la Sombra



El templo de
los sueños



BLIZZARD
ENTERTAINMENT



Distribuido por
DISTRIBRIMAGEN

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

Catalina, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel: 93 405 33 65 Te/Fax: 93 322 85 91 dmbs@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es



novedades

D E L M U N D O

Con la inminente llegada del periodo estival, el mundo del rol se verá invadido por diversas novedades tan jugosas como la nueva versión de *Dungeons & Dragons* (la 3.5 para ser más exactos) o la salida al

mercado del nuevo básico de *Dragonlance*, de la mano de Wizards of the Coast.

También tenemos que tener en cuenta el auge del mundo de los superhéroes en las taquillas de los cines de todo el globo

terráneo, como pueda ser *X-Men 2* o el próximo estreno de *Hulk*. Esto ya nos ha traído la aparición de una nueva edición del juego de rol de *Marvel Superheroes*, completamente nuevo, reglas completamente nuevas y muy sencillas.

¿Qué nos deparará pues el futuro? El éxito de la serie de películas *The Matrix* (a concluir en noviembre), ¿llegaremos a ver el tan esperado juego de rol basado en el universo creado por los hermanos Güachouski? Sólo el tiempo nos lo dirá.

Finalmente os deseamos un feliz verano acompañado de muchas partidas de rol.

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.



Rosco total La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.



Malo Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...



Mediocre Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.



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



Muy Bueno Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.



Sublime Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: comprados o más copias, regálaselos a tu mejor amig@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.

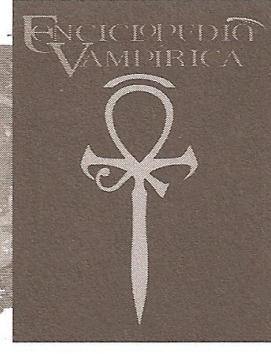


Libro del Clan Assamita Revisado

Clayton Oliver. La Factoría. Abril 2003.
Suplemento para Vampiro: La Mascarada.
Rústica. 88 páginas en b/n. 16,05 euros.

El *Libro del Clan Ventrae* (el mejor libro del Clan Revisado hasta la fecha) ha encontrado su igual en este nuevo libro de clan. Encontraréis toda la información necesaria para distinguir entre las tres castas de este clan de asesinos (hechiceros, guerreros y visires), además de la estructura interna instaurada por su fundador hace siglos. Uno de los puntos a favor de este excelente libro de clan es el apartado dedicado a nuevos poderes, la taumaturgia assamita y la visión que estos tienen respecto a otros miembros de la estirpe. Esencial para todo seguidor de las enseñanzas de Haquim que quiera realizar satisfactoriamente cualquier contrario...

José Antonio Márquez Periano

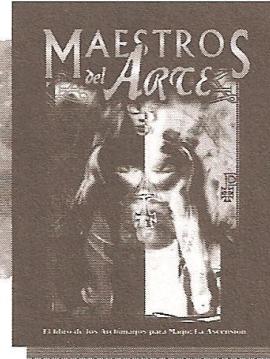


Enciclopedia Vampírica

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2003.
Suplemento para Vampiro: La Mascarada.
Rústica. 174 páginas en b/n. 23,58 euros.

Sin duda *Enciclopedia Vampírica* es esencial para cualquier jugador de Vampiro. ¿Por qué? Incluye un extenso glosario sobre el mundo de los vástagos, así como la historia y hechos más importantes de algunos de los hijos de Caín más prominentes de todos los tiempos. Por si esto fuera poco nos desvela muchas inquietudes que siempre hemos tenido sobre la existencia vampírica, como la mítica fundación de Roma a manos de los Ventrae. Otro tipo de información valiosa que se incluye entre sus páginas son las líneas temporales de algunas de las ciudades más prominentes en el Mundo de Tinieblas. Resumiendo: la guía de referencia perfecta.

José A. Márquez Periano

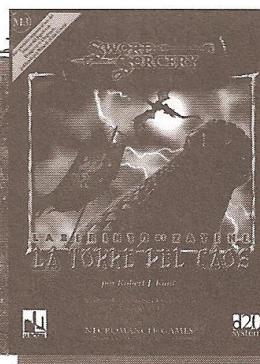
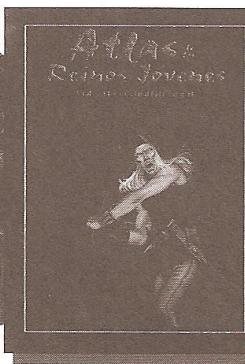


Maestros del Arte

Varios Autores. La Factoría. Marzo 2003.
Suplemento para Mago, La Ascensión.
Rústica. 80 páginas en B/N. 12,73 euros.

A veces aparecen libros que crean un ante y un después en las líneas de juego, y *Maestros del Arte* lo es para Mago: *La Ascensión*. En esta guía nos encontramos con los secretos desvelados de los poderosos Archimagos, amos y señores de las esferas. Esta información se convierte en vital importancia para introducir a estos poderosos seres en nuestras crónicas, aunque son totalmente desaconsejables para cualquier partida, más que nada por el inmenso poder de estos seres cuasi divinos. ¿Te atreves a descubrir los rasgos, habilidades, méritos y defectos de seres inmortales? Un compendio de sabiduría para los niveles 6 a 9 de las esferas... imagináte todo el potencial.

Marco Escrivá Gómez

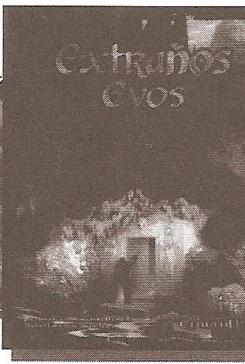


Atlas de los Reinos Jóvenes

Richard Watts. La Factoría. Marzo 2003.
Suplemento para *Elric*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 16,67 euros.

En el ocaso del Imperio de Melniboné los esclavos humanos se alzaron contra sus señores, creando al norte los grandes Reinos Humanos conocidos en el mundo de *Elric*. Esta guía pretende retratar con rigor el Desierto de los Suspiros, el Desierto de las Lágrimas, la horrible y peligrosa ciudad de Nadsokor y la añorada y perseguida ciudad de Tanelorn entre otros. Cada zona es detallada paso a paso, comentando las costumbres, provincias y personajes más representativos de la región. El primero de los Atlas de *Elric* no nos ha defraudado, y esperemos que los siguientes suplementos sean, al menos, tan interesantes como este.

Laura López

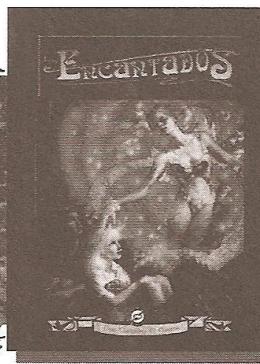


La Torre del Caos

Robert J. Kuntz. La Factoría. Abril 2003.
Suplemento para *Sistema d20*.
Rústica. 48 páginas en b/n. 8,79 euros.

Nos encontramos ante la tercera entrega de la aventura épica del *Laberinto de Zayene*. En esta ocasión nuestros personajes ya han debido haber cruzado los dos sectores menos peligrosos de la mazmorra, llegado por fin a los aposentos interiores del Rey Ovar. Desde luego la utilidad que aporta al *Sistema d20* es nulo, porque es la continuación de la serie de aventura mazmorra de Necromancer Games, aunque incluyen nuevos monstruos y objetos mágicos. Ya sabes, si comenzaste esta trepidante aventura, el siguiente nivel no te defraudará, aunque si quieras un *Dungeon* pregenerado para personales de nivel 9 a 12 no dudes en hacerte con esta maravilla.

José Antonio Márquez



Extraños Evos

Varios Autores. La Factoría. Abril 2003.
Suplemento para *La Llamada de Cthulhu*.
Rústica. 72 páginas en b/n. 11,74 euros.

Últimamente la publicación de buenas aventuras es la señal de identidad de los módulos de *Cthulhu*, y *Extraños Evos* es uno más. Se nos presentan tres aventuras atípicas en unos marcos históricos excepcionales para los mitos, concretamente en España en época del Renacimiento, en una base lunar a finales del Siglo XXI, y en la Inglaterra de Isabel I. Una trama que os enganchará desde el primer momento en unos ambientes completamente nuevos que harán que el horror al que se enfrente la cuadrilla del grupo sea vista con una perspectiva completamente diferente. Un libro que sin duda cierra el colofón a una racha de excelentes aventuras para *La Llamada*.

Vicente Salazar

Los Encantados

Steven Kenson. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 13,71 euros.

El mundo de las hadas se ve enriquecido con la aportación que *Los Encantados* hace a la línea. Aunque el suplemento nos llega algo tarde (ya que este libro apareció hace ya 3 años en Estados Unidos), la espera ha merecido la pena si eres un acérreo seguidor de *Changeling*. Desde luego, los mortales con sangre faérica, conocidos como Kinain, nos son retratados al detalle, aportando gran información y ambientación para nuestras partidas. Manual de cierta utilidad para directores de juego, aunque los jugadores no vean la riqueza de trasfondo de estos mortales a medio paso de ser hadas.

Marcelino Andrade

Héroes de la Luz

Varios Autores. La Factoría. Marzo 2003.
Suplemento para *Ravenloft*.
Rústica. 100 páginas en b/n. 15,68 euros.

Esta interesante guía nos sumerge de lleno en la lucha eterna que Portadores de la Luz llevan a las oscuras tierras de *Ravenloft*. En este libro encontrarás nuevas clases de prestigio para vuestros heroicos personajes en este cruel mundo, desde los Paladines Benditos, pasando por los Arcanos. Además de incluir las mencionadas profesiones, los directores de juego encontrarán información sobre las sociedades secretas del bien, además de las características e historia de algunos de los defensores del bien más conocidos en ese perverso mundo, donde la voluntad del bien se antepone a las tinieblas (o al menos lo intenta).

Marco Escribá Gómez



El Libro de los 3 Círculos

Varios Autores. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Exaltado*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 17,65 euros.

En los días dorados de la Primera Edad, los Exaltados dominaban los secretos de la magia y la creación misma mediante la esencia y la fuerza de voluntad, pero aquella época dorada paso y ahora la escasa sabiduría que ha sobrevivido a aquella lejana edad se encuentra entre las páginas de este libro. Encontrarás una lista suculenta lista de hechizos de los tres círculos de magia, además de nuevas reglas sobre dominios, moradas y piedras del hogar. Pero si siempre has querido crear un hechizo completamente nuevo o artefactos arcanos aquí encontrarás las reglas que necesitas para ello. En resumen, imprescindible.

Vicente Salazar

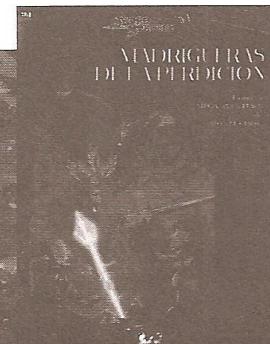


Yermos y Exteriores

Varios Autores. La Factoría. Abril 2003.
Suplemento para *Tierras Heridas*, Sistema d20.
Rústica. 56 páginas en b/n. 9,77 euros.

Yermos y Exteriores me recuerda a esos buenos suplementos de mis partidas de *Dragonlance* que me detallaba con pelos y señales la flora, la fauna y los peligros de los diversos entornos de una partida típica de D&D. Aunque es un libro ambientado en el peligroso mundo de *Tierras Heridas*, la información recopilada puedes utilizar para cualquiera de vuestras partidas, aunque claro, le sacaréis el mayor partido posible a esas tablas de encuentros aleatorios jugando en este mundo. Pero esa no es la única sorpresa que aguarda este interesante suplemento que detalla ruinas de antiguos templos y madrigueras de algunas criaturas bastante curiosas.

Marco Escribá Gómez



Madrigueras de la Perdición

Monte Cook. La Factoría. Abril de 2003.
Suplemento para el Sistema d20.
Rústica. 112 páginas en b/n. 16,67 euros.

Una vez más Monte Cook vuelve a la carga con una interesante aventura para el famoso Sistema D20. En esta ocasión podremos disfrutar de una excelente partida tipo Mazmorra que hará las delicias de los aficionados a esta clase de aventuras, en la que cada habitación ha sido preparada meticulosamente para tu grupo de aventureros. Lo más interesante de esta aventura es la carrera contra reloj que los jugadores deberán afrontar contra otro grupo maligno que tienen los mismos objetivos que nuestros héroes, ¿quién ganará la carrera? Lo que más me ha gustado de este suplemento es que todas sus páginas rebosan información. Una aventura única en su género.

Laura López



Tiempos Turbulentos

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2003.
Suplemento para *Exaltado*.
Rústica. 152 páginas en b/n. 21,79 euros.

El primer libro de aventuras de *Exaltado* nos llega por fin traducido al castellano. Este suplemento incluye tres aventuras listas para jugar, en las que podrán a prueba a los jugadores. La primera aventura se haya ambientada en la mítica Primera Edad y gira en torno al secreto de desaparecido Primigenio Autokton, y el resto transportarán a nuestros personajes desde el lejano Norte hasta el peligrosos barrios bajos de Nexo. Lo más interesante de estas aventuras es la riqueza de información que incluyen, y el desarrollo completísimo de los personajes no jugadores. Muy completo.

Miriam Estrada



Sendas Perdidas

Varios autores. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 125 páginas en b/n. 17,95 euros.

Este es el libro que White Wolf dedicó a presentarnos las Tradiciones de Oriente Medio, y la verdad es que es bastante curioso. Te cuenta bastante acerca de estas dos tradiciones (aunque aquí no conocemos mucho a los Taftani), pero sobre todo intenta exponer la situación actual de sus zonas de influencia en el Mundo de Tinieblas. Como todos los libros de Tradición, nos ofrecen nuevas recetas (algunas de ellas un tanto extrañas, se saltan los conceptos impuestos en el básico), pero no méritos ni defectos; eso sí, incluye reglas para sacar Djinn (también nos cuentan algo acerca de unos seres llamados Jann (una mezcla humano-djinn) aunque no puntualizan nada).

Marcelino Andrade



El Colegio Invisible

Varios Autores. La Factoria. Marzo de 2003.
Suplemento para *7º Mar*.
Rústica. 128 páginas en b/n. 14,70 Euros

He aquí el libro que dará un giro en el concepto de ciencia de Théah. El Colegio Invisible, nos depara una increíble cantidad de novedades y sorpresas. El libro se divide en los cuatro capítulos habituales de este tipo de libros, y nos describen la cara pública del Colegio Invisible, la privada (atentos al nombre de Arcaniaga, y si no al tiempo), un montón de personajes ilustres, muchas prodigiosas invenciones, y consejos para mezclar al Colegio Invisible con nuestros jugadores, o que estos mismos pertenezcan a él. Me dejó bastantes cosas, pero es que el libro está repleto de novedades. Resumiendo, un libro imprescindible.

Marcelino Andrade



La Senda de Shinsei

Varios Autores. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Leyenda de los 5 Anillos*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,06 euros.

Por fin podemos jugar en Rokugan con los monjes, los auténticos seguidores de Tao de Shinsei. En esta entrega de los libros de las *Sendas de los Clanes* (posiblemente una errata, pues este libro nos detalla como bien he dicho a los monjes y no a un nuevo clan) podemos encontrar todo lo necesario para interpretar a estos curiosos personajes, puestos ahora de moda con la *Tercera Edición de D&D*. Encontraremos nuevas órdenes, creencias y tratados para saber como definir a vuestros personajes, y lo más destacado del libro es la información referente al auge del Shinseísmo en el Imperio Esmeralda. Un libro completo que redondea este fenomenal juego de rol.

Montserrat Estrada Gálvez





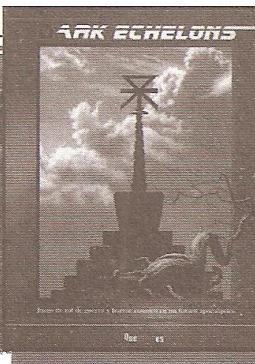
3
5
3
4

Herederos de Merlin

David Chart. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 17,65 euros.

Todos los juegos de rol tienen grandes suplementos, y *Herederos de Merlin* corresponde a esta afirmación. Lo que más sorprende del libro en sí es su densa y completa información sobre las islas británicas, tanto del punto de vista de la Orden de Hermes, como del mundano. Otro punto de interés que puede llamar vuestra atención es la falta de estadísticas de cualquier tipo de personajes o de los lugares en si. Este libro quiere ser una guía completa del Tribunal de Stonehenge tanto para jugadores como para directores de juego. Es uno de esos libros indispensables que cualquier fan de *Ars Magica* debería tener.

Míriam Estrada



4
3
2
4

Dark Echelons

David R. Barba. Que punto.es. Abril 2003.
Libro básico.
Rústica. 220 pag paginas b/n. SPC

Estamos ante un reglamento multiambiental de combate entre miniaturas (*semper fidelis*) a un juego de rol. El libro cuenta con una pequeña introducción donde nos muestra parte de la ambientación, luego se explica la creación de personaje gracias al concepto de personaje evolutivo, que nos permite una mejor interpretación de un alguien que cambia día a día según sus vivencias y factores que le rodean para así dar mas variedad a los rígidos estereotipos. En los siguientes capítulos se desarrolla completamente el universo de juego conocido, y por último tenemos una gran cantidad de módulos y un apéndice con las reglas del *semper fidelis*.

Miguel Ángel Olmos



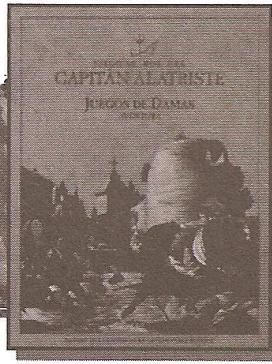
4
3
2
2

La Saga de Avatar

Varios Autores. Que punto.es. Marzo de 2003.
Suplemento para *Superheroes Inc.*
Rústica. 100 páginas en b/n. SPC.

Lástima que un juego tan excelente como *Superheroes Inc* hecho aquí en España tenga tan poca publicidad, además de buenos suplementos. La *Saga de Avatar* trata de solventar este problema. Un suplemento acorde con lo que cabía esperar de él, interesante información sobre las Entidades Cósmicas, además de incluir multitud de datos sobre la teoría Murtiversal de las Esferas. Un punto a favor del libro son las ideas aportadas para emplazar vuestras aventuras en el mundo condenado de la Caosfera entre otros. El libro se redondea con dos nuevos módulos y la continuación de uno antiguo.

Montserrat Estrada Gálvez



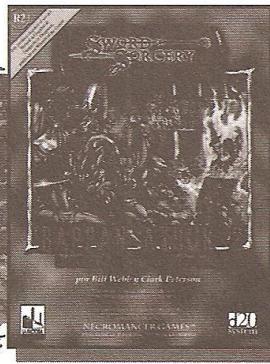
4
4
5
5

Pantalla del Capitán Alatriste

Ricard Ibáñez. Devir Iberia. Abril de 2003.
Suplemento para *El Capitán Alatriste*.
Pantalla + Libro en Grapa. 36 pág. color. 15 euros.

Por fin tenemos la suerte de ver la aparición de un suplemento para el excelente *Capitán Alatriste* publicado por Devir Iberia hace ya seis meses aproximadamente. Ya tenemos la pantalla del director de juego acompañada de una interesante aventura donde los jugadores tendrán que estar muy avisados si quieren estar preparados para la peor, en la mini aventura que complementa lo titulado llamada *Juego de Damas*. Aunque lo que se echa de menos son ayudas de juego para el juego de Ricard Ibáñez. ¿Veremos estas ayudas pronto? Y lo mejor de todo sigue siendo el color y la belleza de las ilustraciones que aderezan el suplemento.

Marco Escribá Gómez



3
3
2
2

Rappan Athuk 2

Varios Autores. La Factoría. Abril de 2003.
Suplemento para el *Sistema d20*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

En este modulo al igual que en el anterior vamos a encontrar una aventura clásica, en las que los dados se terminan por desgastar de tanto lanzarlos, se exige lo máximo de los jugadores para superar cada uno de sus monstruos, sus trampas y trucos, lo que prima es la interpretación de las armas, los que no estén familiarizados con este estilo de juego tendrán que esforzarse para superar este reto o acabar muertos. En este libro se describen ocho niveles, cada sala y enemigo, acompañados de unos buenos mapas que harán la delicia de los directores más sangrientos.

Miguel Ángel Olmos



3
2
3
2

Tumba de Abyssor

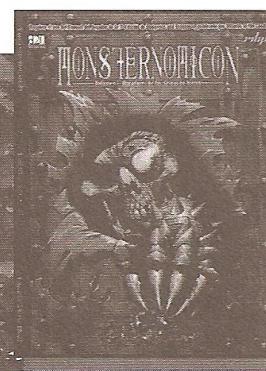
Varios Autores. La Factoría. Abril de 2003.
Suplemento para el *Sistema d20*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

Esta vez necromancer nos vuelve a ofrecer una aventura llena de sabor añejo, donde los personajes pueden recorrer una gran mazmorra con todos sus peligros y trampas durante seis apasionantes niveles, descritos de manera precisa tanto con mapas como por unos bonitos dibujos de apoyo, con gran variedad de enemigos, incluso unas llamativas ranas monstruosas muy belicosas y ciertamente a tener en cuenta como enemigos y una nueva raza de monstruos rana que las crían; además en el modulo también aparece una nueva clase de prestigio, y nuevos objetos mágicos y hechizos para dar mas variedad a tus partidas.

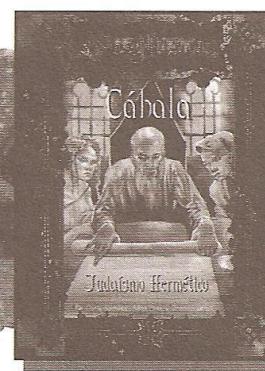
Miguel Ángel Olmos



4
4
2
4



4
5
5
5



4
3
3
3
3

Madriguera de los Rátidos

Varios Autores. La Factoría. Marzo de 2003.
Suplemento para *Tierras heridas*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

Este libro describe a una de las más importantes razas de Scarn: los rátidos. Cada uno de ellos es bastante más poderoso que un humano normal, y generalmente tiene viles instintos. Si lo tuyo es variar un poco en cuanto al tipo de personaje que llevas, con los distintos tipos de rátidos, clases de prestigio, clanes, dotes y hechizos que incluyen sus páginas, podrás conseguir uno de los más pintorescos con los que puedas llegar a jugar. Como no podía ser de otra forma, también se incluyen varias ideas de aventuras y mucha información de trasfondo (Historia) de los rátidos.

David Baños Expósito

Monsternomicon

Varios Autores. Edge. Marzo de 2003.
Suplemento para *Reinos de Hierro*.
Cartoné. 240 páginas en bicolor. ? euros.

En este suplemento para *Reinos de Hierro* podréis encontrar 80 nuevos monstruos, cada uno de ellos acompañado de una excelente ilustración, además de incluir sus habilidades de combate. Algo que me ha gustado mucho es como está ambientado el juego, de tal forma que todas las criaturas son comentadas desde el punto de vista del profesor Viktor Pendrake, uno de los eruditos más famosos de este peculiar mundo. Otro de los aspectos positivos del suplemento es la valiosa información aportada para vuestras partidas multiambientales en sistema d20, una interesante clase de prestigio y muchos, muchos bichos.

José A. Márquez Periano

Cábala

Varios autores. La Factoría. Mayo 2003.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 17,65 euros.

En este suplemento se nos habla del judaísmo, centrado en la Edad Media, primero se nos desarrolla la historia del pueblo judío, luego se nos explica las bases de su fe, la vida de los rabinos y los grandes misterios, en los que se muestra tanto el desarrollo del árbol de la vida, como la gematría, o estudio de las palabras a través de sus valores numéricos, y la interpretación de los sueños; posteriormente se muestra la utilidad de todo esto en el juego así como las posibilidades dentro de la crónica habitual, también se incluyen varias anotaciones útiles como un calendario o un alfabeto.

Miguel Angel Olmos



3
2
3
3



3
2
2
3



4
3
3
3
3

Señor de los Nigromantes

Varios Autores. La Factoría. Mayo de 2003.
Suplemento para *Warhammer Fantasía*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15,68 euros.

Este libro nos describe una completa minicampaña para jugadores que inicien sus andaduras en este juego, dividido en una secuencia de 5 aventuras, seguiremos el desarrollo de la historia, con varios posibles desenlaces para cada una de ellas que harán más fáciles o difíciles los siguientes capítulos, con un registro de las aventuras y las batallas, además de varios documentos, para apoyo de los jugadores; también se incluyen unos útiles apéndices con la posibilidad de jugar las batallas presentadas con el juego de figuras, la creación de una nueva carrera, monje, así como de un nuevo tipo de magia, nigromancia.

Montserrat Estrada Gálvez

Vínculos de Magia

Sean K. Reynolds. La Factoría. Mayo de 2003.
Suplemento para el Sistema d20.
Rústica. 56 páginas en b/n. 9,77 euros.

En este libro podemos encontrar 50 personajes listos para ser utilizados tanto por vuestro odiado director de juego, como por los propios personajes jugadores, con unos ligeros cambios en el equipo que ya viene indicado. El libro se divide en dos capítulos fundamentales, el primero, incluye los practicantes de la magia, hechicería e incluso un bardo; el segundo, contiene una amplia gama de clérigos, exploradores, paladines y druidas, cuyas historias están relacionadas con algunos de los anteriores ejemplos; por último un práctico capítulo dedicado a las nuevas dotes, conjuros u objetos mágicos que acompañan a los personajes.

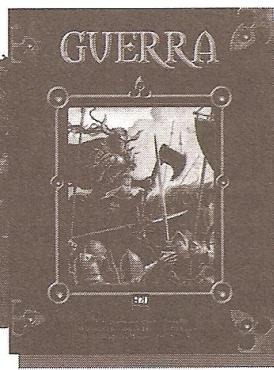
Montserrat Estrada Gálvez

Barnacity by night

Joaquín González. La factoría. Mayo 2003.
Suplemento para *Fanpiro*.
Rustica. 96 páginas en b/n.

Este gran suplemento nos informa de la noche en barnacity, dividido en tres capítulos primero nos indica la distribución de los barrios con las zonas de reunión de los habitantes de la noche, se describe también a modo de píldoras nuevas profesiones, equipo, mapas y lo mejor las leyendas urbanas de esta gran ciudad; en el segundo capítulo se nos redescribe todo de nuevo, pero tranquilo no es una repetición, sino la parte oculta de la ciudad, preferiblemente para los narradores, por último aparece una minicampaña que hará a los jugadores recorrer toda la ciudad para salvarla de un mal milenario.

José Antonio Márquez



Guerra

Varios autores. La Factoría. Mayo 2003.
Suplemento para sistema d20.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

En este complemento con gran cantidad de información fácilmente adaptable para cualquier mundo o campaña se describen cada uno de los temas relacionados con la guerra, empezando por las causas de esta batallas, la división de los ejércitos, la logística necesaria y cómo se dedica cada raza a la guerra; a continuación se indican las necesarias dotes, habilidades y clases de prestigio, las técnicas de asedio, usos de la magia en batalla, al final se nos describe como involucrar a los jugadores en una campaña bélica y un sistema de batalla general para resolver los conflictos de manera fácil.

Miguel Ángel Olmos

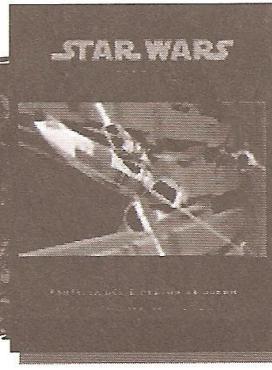


Rappan Athuk 3

Varios autores. La Factoría. Mayo 2003.
Suplemento para sistema d20.
Rústica. 96 páginas en b/n. 14,70 euros.

Nos encontramos ante el gran final de esta apasionante campaña que nos lleva hasta los niveles inferiores de la gran mazmorra de las tumbas, por fin nuestros jugadores llegarán hasta el imposible último nivel, en esta aventura clásica se recupera el sabor de los antiguos módulos, con una malsana cantidad de enemigos a vencer y montones de tiradas de dados, el libro viene dividido por niveles donde se nos describen las habitaciones y habitantes de estas acompañadas de unos buenos mapas y algunos dibujos de apoyo muy buenos, sobre todo los del apéndice de monstruos con el increíble hombre hongo.

Miguel Ángel Olmos



Pantalla de Star Wars

Varios autores. Devir Iberia. Mayo 2003.
Suplemento para sistema d20.
Pantalla en cartón + mapa. 9,95 euros

Bueno, la verdad es que esta reseña no va a ser de las corrientes. Lo primero, porque la pantalla de Star Wars es tal cual, la pantalla y nada más. Bueno, no, me equivoco. Viene con un mapa en color para miniaturas que se supone que la gente debería usar para jugar, pero yo creo que más bien parece papel del que usaban para empapelar hace cincuenta años. Por lo demás, el dibujo-montaje de la pantalla es lo suficientemente atractivo como para que no roquemos la ira, y en el interior de la misma vienen las tablas más adecuadas y con una disposición lo más acertada posible como para que la compra de este suplemento se tome en consideración.

David Baños Expósito



El corazón del horror

Varios autores. La Factoría. Mayo de 2003.
Suplemento para La llamada de cthulhu.
Rústica. 72 páginas b/n. 11,74 euros.

En esta mini campaña encontramos una visita a la ciudad de Montreal durante el año 1923, es conveniente que los jugadores tengan investigadores algo experimentados y algún conocimiento mágico. El libro esta dividido en días durante los cuales se suceden una serie de hechos que llevarán a los personajes a toparse con la poderosa familia Lavoie y sus extraños poderes, dos sectas rivales que pretenden exterminarse e incluso la aparición de un primigenio. En definitiva una aventura con un poco de todo, acción, deducción y situaciones interesantes, con una portada bastante llamativa.

Miguel Ángel Olmos

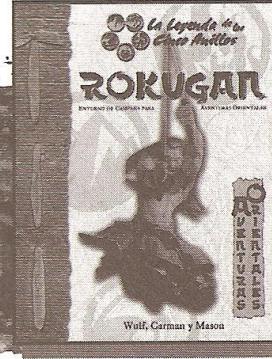


Fes y panteones

Varios autores. Devir Iberia. Mayo 2003.
Suplemento para Dungeons & Dragons.
Cartón. 256 páginas en color. 29,95 euros.

Como no podía ser de otra forma, tras la aparición del libro Dioses y semidioses hace un par de meses, se echaba en falta algo más de detalle sobre los dioses de Faerún. Pues bien, para todos aquellos que quieran más información sobre ellos, este libro es el que se deben comprar. Completa aquello que el libro de campaña de Reinos Olvidados se quedaba corto, describiendo en mayor profundidad los dioses y panteones de Toril, desde los de los elfos hasta sus contrapartidas oscuras, pasando por todo un elenco de dioses de diferentes razas, unas buenas, y otras malas.

David Baños Expósito



Rokugan d20

Varios Autores. Mayo de 2003.
Ambientación para D&D: Aventuras Orientales.
Rústica. 174 páginas en b/n. 25 euros.

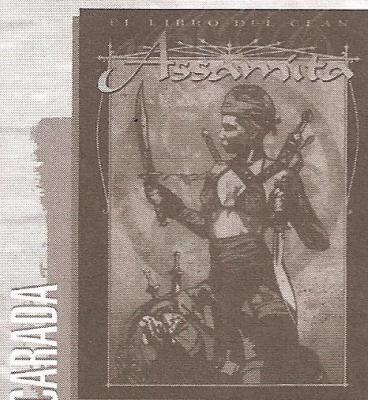
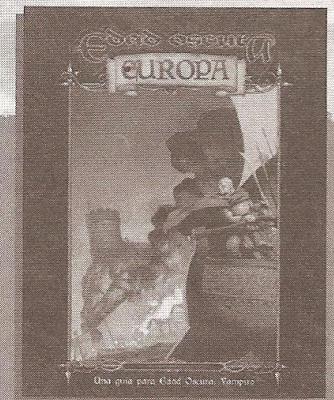
Si tras la aparición de Aventuras Orientales te quedaste con ganas de saber más sobre el mundo de Rokugan, aquí tienes el libro que necesitas. En su interior encontrarás la descripción e historia de esta singular tierra de samuráis y shugenjas, las clases de prestigio que suelen tener los personajes de los distintos clanes, el equipo que usan, las costumbres de la gente corriente y los diferentes tipos de magia que existen. Sin duda un gran cambio (a mejor) con respecto a los sistemas presentados en el libro de Aventuras Orientales. Imprescindible para todos los fans de La Leyenda de los Cinco Anillos.

David Baños Expósito

NOVEDADES

la factoría DE IDEAS

Mayo - Junio



EDAD OSCURA

Europa

19,80 € • 144 páginas • LF18006

Promo: marcapáginas

Este es el principal libro de ambientación para la nueva línea de Edad Oscura. Se examinan todas las naciones y reinos de la Europa medieval, junto con los monarcas vampíricos y demonios que los infestan.

VAMPIRO: LA MASCARADA

Libro de Clan: Assamita

16,05 € • 104 páginas • LF1326

Promo: marcapáginas

Considerados como asesinos, los Assamitas se han librado de la debilitante maldición de la Camarilla y su muro de silencio. Son un clan de nobles guerreros, sabios eruditos, versados hechiceros y temibles diabolistas.

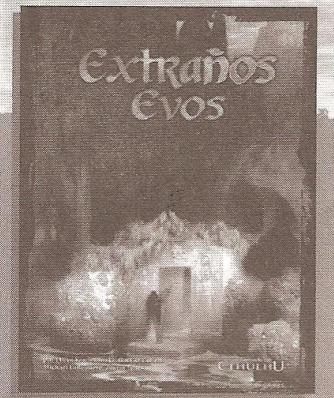
CAZADOR

Guerra Santa

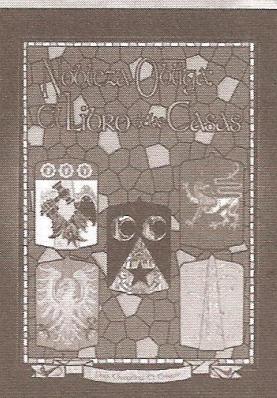
16,97,00 € • 120 páginas • LF6007

Promo: marcapáginas

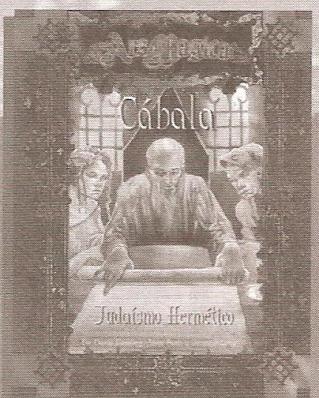
Viaja a la Fértil Medialuna (Medio Oriente y Egipto) para descubrir qué bestias acechan incluso bajo el sol del desierto. Aprende cómo las diferentes culturas responden a la llamada, y en qué es distinta su caza de la de Occidente.



CHANGELING: EL ENSUEÑO



ARS MAGICA



LLAMADA DE CTHULHU

Extraños Evos

11,74 € • 72 págs • LF469

Promo: marcapáginas

Tres aventuras en lugares y épocas insólitos: en la España del Renacimiento, en una base lunar del siglo XXI; y en la Inglaterra isabelina. Cada escenario suministra además seis personajes listos para jugar.

Libro de las casas I

18,64 € • 128 págs • LF5014

Promo: marcapáginas

Una visión desde dentro de las cinco casas más destacadas de la Corte Luminosa: Dougal, Eiluned, Fiona, Gwydion y Liam. Descubre la historia y la cultura de cada casa y su punto de vista sobre las otras casas y los linajes plebeyos.

Cábala

16,97 € • 120 págs • LFAM401

Promo: marcapáginas

Adentrate en los Barrios Judíos de la Europa Mitica, descubriendo leyes, historia, fe y leyendas judías. Revela los misterios de la Cábala, que abarcan desde la gematría hasta el Árbol de la Vida, pasando por la creación de gólems.

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS
EN WWW.DISTRIMAGEN.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.

DISTRIMAGEN

Pza. de la Independencia, 24. Pol. Ind. El Alquitrán. 28600 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. [www.distrimagen.es](http://WWW.DISTRIMAGEN.ES)
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel: (34) 93 405 33 65. Tel/Fax: (34) 93 322 85 91. distrim@distrimagen.es

Enciclopedia vampírica

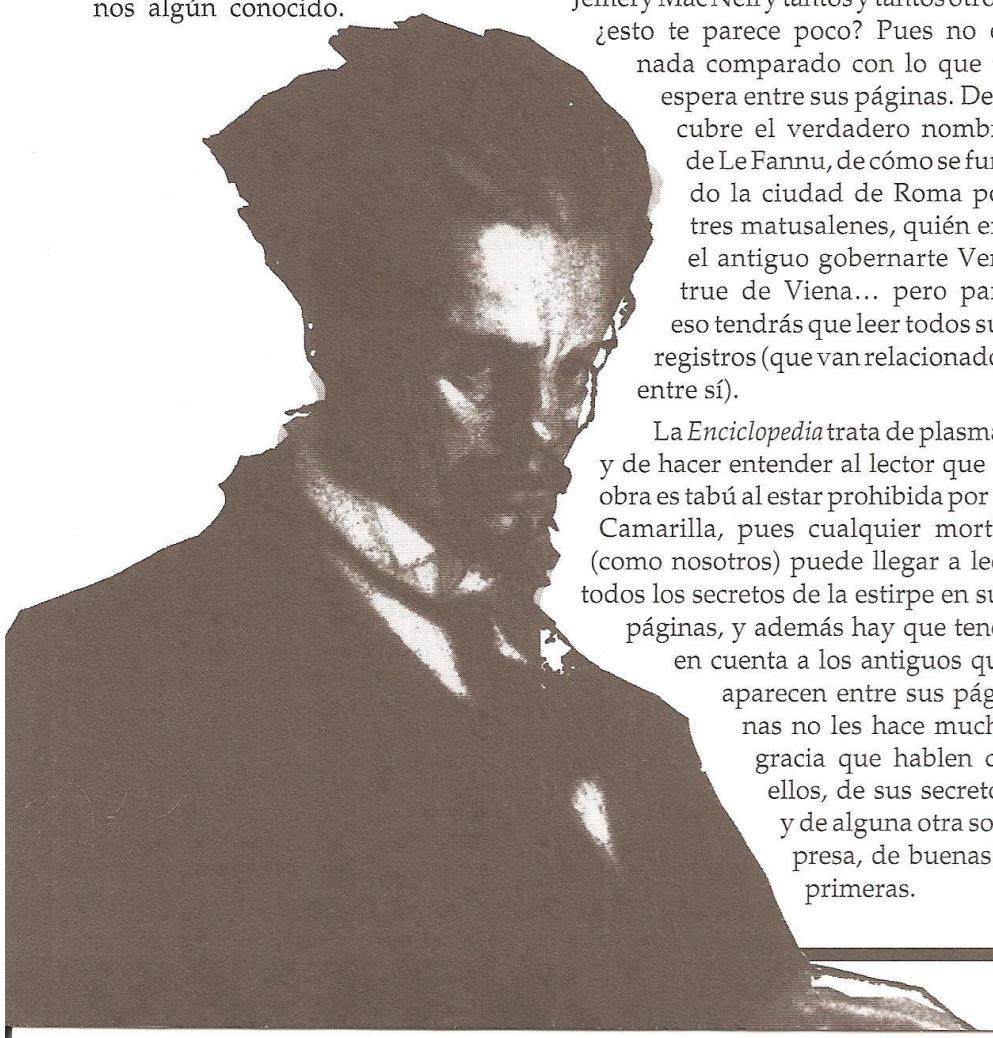
Хуцикъ тодтсагчынъ 1000

P R E S E N T A C I Ó N

[...] Lo que más me inquieta es la naturaleza de la información que contiene. No se trata de un simple registro de Vástagos y sus actividades. Este tomo es un tratado completo acerca de la condición vampírica que describe puntos tan vitales como la importancia de la vitae y las aberrantes "moralidades alternativas" [...] Espero que vuestros propios esfuerzos se dirigirán hacia el silenciamiento de esta obra que atenta contra la mascarada. Carta de *Ian Pieterzoon* a *Calebros*.

El Registro

Registrar y recopilar todos y cada uno de los vástagos aparecidos en todos los suplementos publicados por White Wolf a lo largo de sus más de 10 años de existencia se convierte en toda una obra titánica. Obra que se ha llevado en parte en las páginas de la *Enciclopedia Vampírica*. No hay que negar que el trabajo realizado por los escritores de WW en este genial suplemento ha sido muy importante (puedes apostar por ello), pese a que los jugadores que se lean todos los libros que aparecen de *Vampiro* en *Chen de menos* algún conocido.



Lo interesante es el registro aportado de vampiros en sus páginas.

Sólo aparecen aquellos vástagos que han aportado algo a la línea argumental de vampiro, o que se han convertido en referencia histórica (o leyenda) de sectas como la Camarilla o el Sabbat, cualquiera de los 13 clanes, antiguos o los neonatos abrazados en las últimas noches.

Entre tales inmortales podemos encontrarlos con Lucita de Aragón, Monçada, Calebros, Tiamat, Delh-Roh, Tinia, Collat, Veddartha, Mithras, Camilla, Tariq, Talley, Jack Sonrisas, Jemery MacNeil y tantos y tantos otros, ¿esto te parece poco? Pues no es

nada comparado con lo que te
espera entre sus páginas. Descubre el verdadero nombre de Le Fannu, de cómo se fundó la ciudad de Roma por tres matusalenes, quién era el antiguo gobernante Ventrue de Viena... pero para eso tendrás que leer todos sus registros (que van relacionados entre sí).

La *Enciclopedia* trata de plasmar y de hacer entender al lector que la obra es tabú al estar prohibida por la Camarilla, pues cualquier mortal (como nosotros) puede llegar a leer todos los secretos de la estirpe en sus páginas, y además hay que tener en cuenta a los antiguos que aparecen entre sus páginas no les hace mucha gracia que hablen de ellos, de sus secretos y de alguna otra sorpresa, de buenas a primeras.

Además otro punto a su favor es la excelente maquetación y las ilustraciones interiores que han sido recogidas de todos los libros aparecidos hasta el momento, aunque en castellano desgraciadamente no hemos podido disfrutar de una edición de lujo como la americana, con tapas de cuero y bordes de las páginas plateadas, aunque es posible que el tiempo nos depare alguna que otra sorpresa.

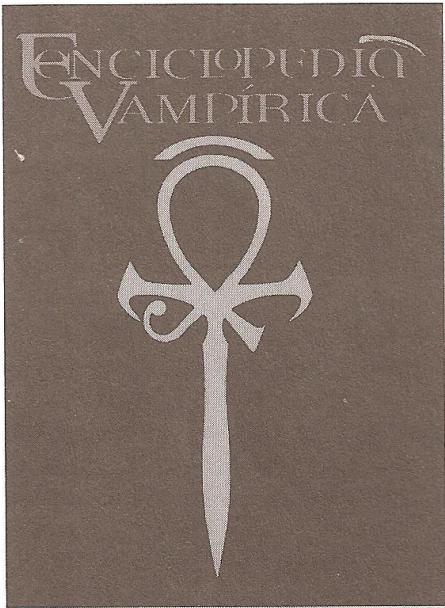
El Pasado

La historia gloriosa de los vástagos, de los hijos de Caín, desde la primera ciudad, Enoch, pasando por Babilonia, Constantinopla, Roma, Viena, Venecia... en todas las grandes ciudades los cainítas han dejado su huella en su historia y en su cultura de una forma u otra. Uno de los aspectos más importantes y que más llamará la atención del lector, es sin duda la línea temporal que aparece de algunas grandes ciudades, como son Berlín, Chicago o Constantinopla (entre otras), una valiosa información que permite a los directores de juego ambientar sus partidas en estas ciudades desde tiempos inmemoriales hasta el presente. ¿Nunca se te ha antojado jugar en Viena desde los inicios de la ciudad hasta el auge de la mayor capilla Tremere del mundo?

Por supuesto, el conocer el pasado ayuda en parte a conocer el presente. Ahora muchos detalles oscurecidos en los albores de los tiempos tienen ahora respuesta, como el odio eterno de los Gangrel a los Ravnos, como la supuesta destrucción del clan de los ladrones, la desaparición de los Capadoccio o la ascensión de los Ventrue al liderazgo de la estirpe en los tiempos modernos.

Los autores

Este compendio de sabiduría vampírica ha sido recogido por Bindusara, Matusalén del Clan de los Reyes (miembro del Prestigioso y Distinguido Clan Ventrue), Aristotle de Laurent, el famoso erudito Malkavian (que no ha resultado ser un Malkavian precisamente...), Lucita de Aragón, Arzobispo Honorífica de la villa de Madrid y Arzobispo de Aragón (Chi-quilla del difunto Cardenal Monçada, miembro del Clan Lasombra), Al-



bertus Magnus, miembro del clan de los eruditos (o lo que es lo mismo, del Clan Brujah) y uno de los vástagos más sabios sobre la estirpe de todo el mundo y Aisling Sturbridge, la famosa Regente de la Capilla de los Nueve Distritos de la ciudad de Nueva York, una de las jóvenes Tremere más brillantes de su tiempo. Cada uno aporta sus grandes conocimientos a la realización de este extraordinario proyecto. Bindusara aporta sus propias vivencias y su experiencia para explicar la larga historia del clan de los reyes, desde sus oscuros comienzos como guardianes de la estirpe (y el porqué de tan noble obligación con la que cargamos los patricios desde entonces), pasando por la fundación de la ciudad de las ciudades, Roma, hasta la enigmática muerte del fundador de su clan o la extraña secta Ventrue conocida con el nombre de los Cazadores de Daeva.

Aristotle de Laurent ha desarrollado y coordinado la mayor parte de la obra, pues él junto con Albertus Magnus se han convertido en las piedras angulares de esta obra colosal. En especial, el Malkavian aporta sus grandes conocimientos de los términos y conceptos relacionados con los vástagos, (desde Amaranto, hasta Golconda pasando por las conocidas sendas de Iluminación). Aisling es una taumaturga de gran renombre, por lo que pone a disposición de la Enciclopedia conocimientos acerca de la misma taumaturgia, pasando por las misteriosas líneas de sangre como los

Nagaraja, las Hijas de la Cacofonía, o los peligrosos hermanos de sangre.

Algo que aporta originalidad a la obra son las referencias escritas al margen de todos los autores respecto a algunas entradas de la enciclopedia en los autores dan su opinión respecto a algunos comentarios de otros autores, dándole un toque muy especial al libro que hará las delicias de todo fan de *Vampiro: La Mascarada*.

Otro de los grandes puntos a favor es sin duda la recopilación de las vidas de los mismos autores al final del libro, que nos descubren parte de los secretos de algunos de los vástagos más importantes en las noches de la sangre débil, algo que sus enemigos aprovecharan en su contra, o que sus seguidores utilizaran para ensalzar sus figuras.

Gehena

El final se acerca, es algo que los vampiros dan por sentado. 9 de los 10 signos se han dado ya: la ascensión de un vástagos, la muerte de un mártir... pero aún no está todo perdido. En el negro túnel del fin encontramos la luz de la esperanza. En las noches finales todos los secretos que se encontraban ocultos durante milenarios han salido a la luz por cinco eruditos de diversos clanes, y han retratado a los vástagos más importantes de todos los tiempos en un glosario. Todos ellos han desvelado los misterios de su existencia, en mayor o menor medida. Y si quieras descubrir los fragmentos finales del libro de Nod que hablan de esta época, solo tienes que abrir la *Encyclopedie Vampirique*. Ya sólo falta alguien que sea lo suficientemente osado como para leer y difundir los secretos de los hijos de Caín, los malditos, ¿ese eres tú?

José Antonio Márquez Periano



Cumbres Tormentosas

XUENKYTOUCHASAGUAYA 1000

P R E S E N T A C I Ó N

La Factoría de ideas está publicando en su colección Solaris Bolsillo tres colecciones de libros, cada una basada en una de las tres sagas de videojuegos más exitosas de Blizzard Entertainment: Diablo, Warcraft y Starcraft. Las tres colecciones se caracterizan por su sencillez de escritura y su animada trama, lo que hace que sean unos libros ideales para cualquier momento, ya que proporcionan una rápida diversión. Además están escritas por respetados autores del género como Richard A. Knaak, conocido por sus trabajos en la saga Dragonlance.

Las tres sagas están perfectamente ambientadas en sus respectivos mundos, y cualquier aficionado a estos juegos encontrará en estos libros el espíritu de los mismos. Está detallado con gran precisión todo el trasfondo que puedes encontrar en estos mundos fantásticos y además se ha ido ampliando con información adicional y nuevos personajes, hasta llegar a dar un mundo completo totalmente definido. Nos embarcan en aventuras a través de parajes exóticos o alienígenas, permitiéndonos descubrir aspectos de estas sagas que se quedaban fuera en los juegos.

Diablo

De momento se ha publicado un libro de esta saga, titulado Legado de Sangre, ambientado entre las dos partes del juego. Esta novela nos narra las aventuras de un guerrero convertido en saqueador de tumbas que encuen-

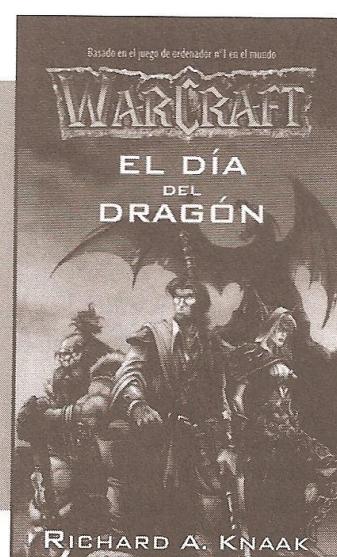
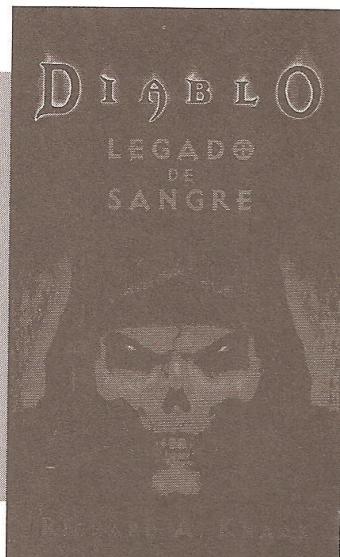
tra una antigua armadura que perteneció a un antiguo hechicero invocador de demonios que le transfiere parte del poder de su antiguo propietario, pero a un elevado precio. Además esta armadura atraerá la atención de un poderoso señor de la guerra, una seductora hechicera y un insidioso demonio, que intentarán conseguirla por todos los medios. Nuestro héroe contará con la ayuda de una nigromante que estaba encargada de custodiar el túmulo donde encontró la armadura.

Este libro nos sumerge en la desolación de los desiertos de Aranoch, y en la enigmática ciudad de Lut Gholein, desvelándonos detalles intrigantes sobre personajes y lugares que se pueden encontrar a lo largo del juego, como el mago Drognan o el Santuario Arcano, así como también profundiza en la religión de la muerte o nigromancia, y en la disputa existente el infierno por el vacío de poder dejado por los tres grandes poderes.

Como se puede observar, un argumento bastante interesante sobre la búsqueda de la salvación, así como una oportunidad única para adentrarnos un poco más en el Mundo de Santuario.

La Factoría de Ideas, además, va a publicar en poco tiempo un nuevo título de esta saga: el Camino Oscuro. Este libro, de mayor longitud que la habitual (por lo que es posible que salga en dos tomos separados), nos sitúa también en un periodo anterior a los sucesos de Diablo II. Además enfoca el tema desde un punto de vista poco convencional para los conocedores de este mundo, ya que su protagonista es un oficial de la armada de pasado turbio por culpa de un padre abusivo. Se encuentra en un buque de guerra que tiene como misión rescatar a uno de los hijos del rey que ha sido secuestrado por un despiadado capitán pirata que lleva meses asolando las principales rutas comerciales marítimas sin que nadie haya podido hacer nada para evitarlo. Más tarde descubrirá que lo que en principio era una sencilla misión de rescate se convertirá en una fatídica tarea, ya que el capitán está aliado con un sacerdote de Zakarun renegado convertido en infernalista que pretende despertar a un poderoso príncipe demoniaco y fundar así una religión que le adore como a un dios.

Esta es una historia sobre la pérdida de la razón y la búsqueda de la redención que adentrará al lector en la parte más siniestra del mundo de Santuario. Aunque de mayor complejidad que la mayoría de los títulos de esta colección, mantiene un nivel de interés lo suficientemente elevado como para "mantenerte enganchado"



el máximo tiempo posible. Saliéndose del habitual cauce de las novelas de este género, el autor pretende ahondar en la degradación de los valores y en el resurgir de la esperanza, mostrando personajes de carácter ambiguo, que harán que el lector se plantea sus verdaderas motivaciones.

Warcraft

Otra gran saga del género fantástico. Los libros de Warcraft se centran entre la segunda y tercera parte de su juego homónimo, entre la caída de Horda orca y la llegada de la Legión Ardiente. De momento la Factoría ha publicado dos libros basados en este popular videojuego, y ambos te introducen de lleno en el mundo de Azeroth.

El primero de ellos es el Día del Dragón. En esta novela nos presentan a un mago caído en desgracia ante el consejo de hechiceros que tendrá la misión de infiltrarse en los restos de la Horda y averiguar cuál es el origen de la proliferación de dragones que podría cambiar las tornas en contra de los reinos libres de humanos, enanos y elfos. Estará apoyado por una exploradora elfa y un enano jinete de grifos y sus camaradas. A medida que va avanzando en sus investigaciones descubrirá que hay algo mucho más poderoso que los orcos detrás de todo este asunto y que ese algo se ha fijado en él.

Es una amena aventura de fantasía con todos los ingredientes del género: magos, dragones, parajes exóticos y romance.

El segundo libro, que estará disponible en breve, es el Señor de los Clanes. Este libro tiene como protagonista un orco que ha sido criado y

educado por los humanos para que sea un siervo, y nos relata como huye de su estado de esclavitud para ir ascendiendo poco a poco hasta ser un poderoso señor de guerra.

Esta novela se centra principalmente en la raza orca del mundo de Azeroth, mostrándonos su cultura y estilo de vida. Gracias a ello podemos comprobar que los orcos no son una raza beligerante y que sólo piensa en la destrucción. Son en realidad una raza noble y civilizada a pesar de las apariencias.

Starcraft

Para terminar tenemos el épico universo de Starcraft. Damos un giro radical a la más pura ciencia-ficción encontrándonos en un sistema a años luz de Terra, donde un grupo de humanos se ha ido construyendo una civilización a partir de la nada, tras ser expulsados de su mundo natal. La relativa calma de la Confederación humana se ve alterada por la aparición de dos razas alienígenas, los Zerg, espantosos alienígenas dominados por una mente común que devoran todo a su paso, y los misteriosos Protoss, una raza de avanzada tecnología que va destruyendo mundos completos en los que aparecen los Zerg, aunque estén habitados por humanos. Esto hace que la Confederación pierda parte de su control sobre la población estallando una guerra civil.

El primero de los libros de esta colección, la Cruzada de Liberty, nos narra toda lo acontecido en el videojuego desde un punto de vista bastante peculiar, el de un periodista de guerra de la Confederación que tiene la suerte (buena o mala según se mire) de encontrarse

siempre en los lugares más oportunos, cruzándose con todos los personajes clave que aparecen en el juego, desde el inicio del conflicto hasta la coronación del emperador Mensk.

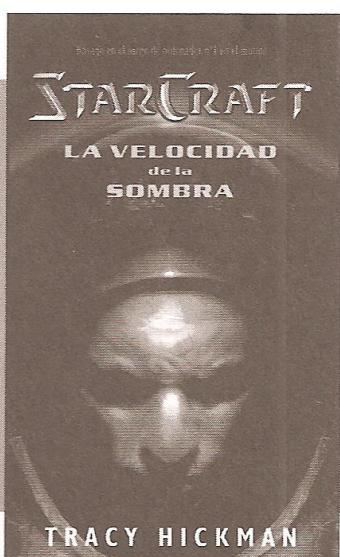
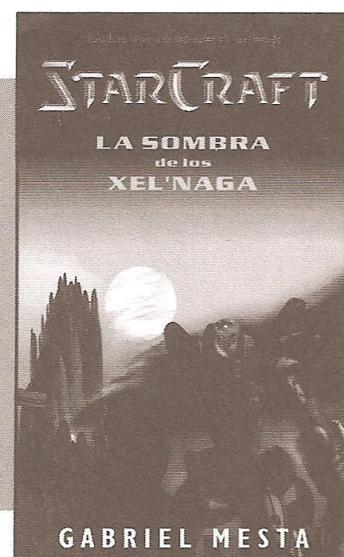
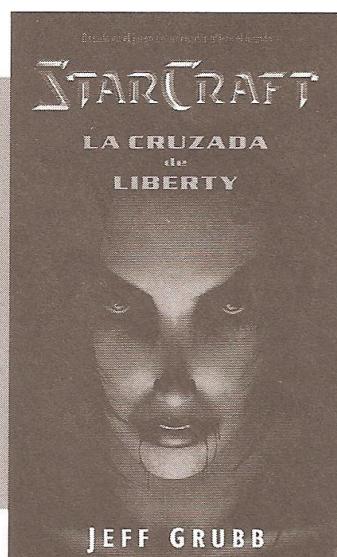
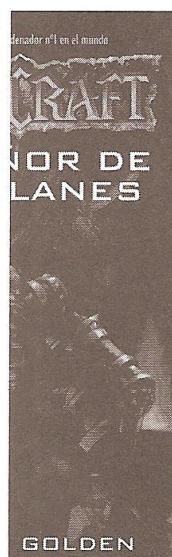
Como se puede observar, la forma de enfocar la acción es bastante original, de forma que aquellos que ya se conozcan la historia a través del juego de ordenador tengan ahora otro punto de vista de los sucesos que provocaron la caída de la poderosa Confederación.

El segundo libro, El Legado de los Xel'Naga, es una historia paralela al juego en el que se nos relata como el descubrimiento de una artefacto olvidado de la raza Xel'Naga, creadores de los Protoss y de los Zerg, en un mundo colonia humano, olvidado por todos, va a atraer la atención de fuerzas de las tres razas para hacerse con el control de esta estructura, a pesar de que nadie sepa su propósito. Este relato es una amena historia sobre el intento de supervivencia de una colonia de marginados que descubre que sus presuntos salvadores son unos opresores casi tan malos como los alienígenas que amenazan con destruirlos.

Ambos libros presentan una ambientación muy trabajada, así como gran cantidad de guiños hacia los juegos en los que se basan.

Pues ahí queda, una colección de libros muy entretenidos que ningún aficionado a estos juegos debería dejar de leer ya que les desvela muchas cosas, y muy recomendables para cualquier otro que le guste la ciencia-ficción y la fantasía.

David González

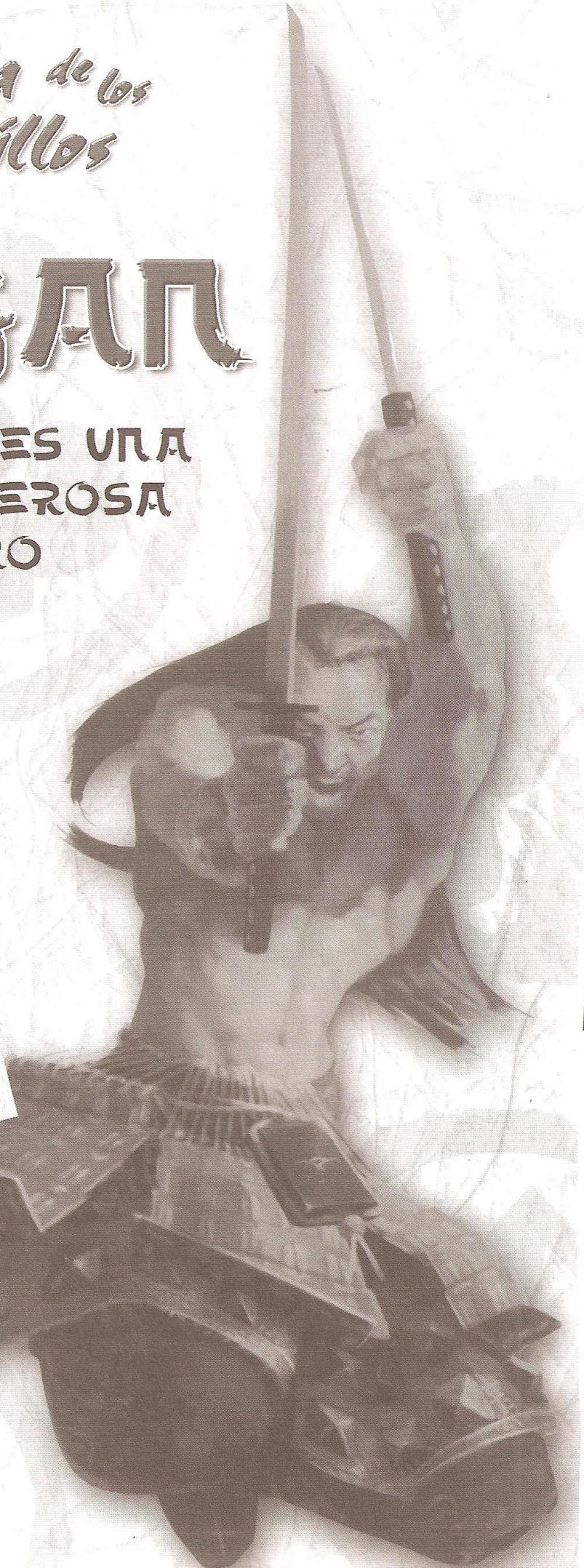
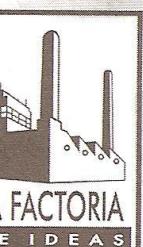
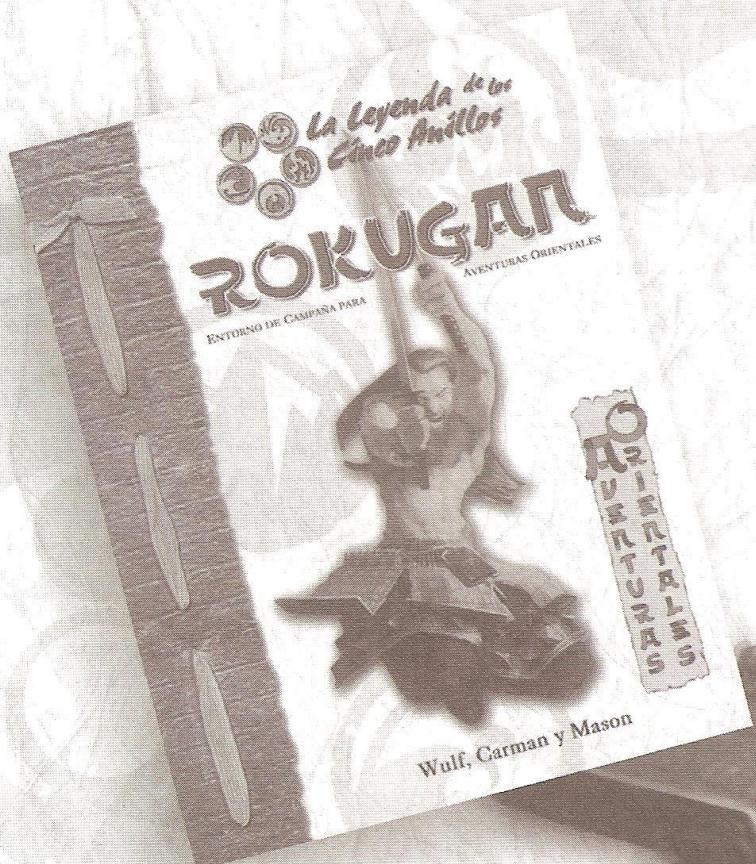




*La Leyenda de los
Cinco Anillos*

ROKUGAN

DONDE EL HONOR ES UNA
FUERZA MÁS PODEROSA
QUE EL ACERO



La tienda virtual

ARTÍCULO

Lo que en un principio nació simplemente como una web destinada a dar a conocer las novedades de DistríImagen y, por lo tanto, de La Factoría de Ideas, ha ido evolucionando con el tiempo. Poco a poco se convirtió en una importante tienda virtual en la que comprar todo tipo de material rolero (o afín), útil tanto para el que no dispone de una tienda cercana, como al que simplemente buscaba material menos frecuente o difícil de encontrar en las tiendas de la calle. Sin embargo, esto no era suficiente. Tanto la afición rolera como la propia empresa pedían más y la evolución ya se estaba haciendo esperar...

The screenshot shows the homepage of DistríImagen. At the top, there's a navigation bar with links to ÍNDICE, BUSCADOR, CESTA, and ADMINISTRADOR. On the left, there's a sidebar with links to Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Tablero, Ficción, Cómics, Merchandising, Figuras de plomo, Importación, Ofertas, Suscripciones, Catálogo general, and sections for Qué es DistríImagen? and Trabaja con nosotros. The main content area features several product cards: 'Rokugan D20' (Por fin la esperada adaptación de La Leyenda de los Cinco Anillos al sistema D20. Toda la efectividad y dinamismo del sistema, toda la magia y el ambiente de Rokugan. [Ir a la página]), 'Corazón del Horror' (Una minicampaña para la llamada de Dibullivan que dejara sin aliento. Descubre el peligroso misterio que escorre la familia Lavorie de Montreal. [Ir a la página]), 'WarCraft EL SEÑOR DE LOS CLANES' (EL señor de los clanes Segunda novela basada en WarCraft, el juego de ordenador. La Legión Ardiente vuelve a la carga, pero un vicio más especial marcará el destino de la humanidad. [Ir a la página]), 'ENAMORADO DE EL' (Un libro de susos para el B&W. ¿Qué sucede en uno de los doce de tu mundo de juego favorito? Descubrela aquí... [Ir a la página]), 'El camino oscuro' (Segunda entrega de las novelas inspiradas en el juego de ordenador Diablo. La eterna lucha entre el Bien y el Mal llega a su máximo exponente. [Ir a la página]), 'Réquiem por un Dios' (Un libro de susos para el B&W. ¿Qué sucede en uno de los doce de tu mundo de juego favorito? Descubrela aquí... [Ir a la página]), 'Anarchic Mazos' (Caja con 36 sobres de 11 cartas. Los Gangrel y regresan a VTES con un plantel ampliado de vampiros. [Ir a la página]), 'Barnacity de noche' (Las mejores ilustraciones que Celsi Pinol ha dibujado jamás. Barnacity, la ciudad que todo faniro debería visitar al menos una vez en la vida. [Ir a la página]), and 'NOTICIAS EN EL HERALDO DEL OCIO' (Más Eric, Changeling y Rolemaster... [ROL]). At the bottom, there's a section for 'Presentación de Vientos de Magia el 6 de junio [CARTEL]'.

Material Gratis

Los que trabajamos en el desarrollo de la nueva web de DistríImagen (www.distríimagen.es) nos esforzamos en aportar cada semana nuevos valores que conviertan la web en una referencia crucial para todo jugador de rol. El primer paso lo dimos concentrándonos en aportar el mayor material gratuito posible. No pretendemos ir por la vida de generosos, no se trata de eso, sino de facilitar ciertos documentos y ayudas de los juegos que siempre vienen muy bien y que son de por sí, gratuitos. Tan sólo los ponemos al alcance de todo el que los quiera...

El más claro ejemplo de esto son las Hojas de Personaje. Ya están prácticamente todas y las pocas que faltan irán cayendo en breve. Se pueden des-

cargar en formato pdf para que las imprimas cuantas veces quieras.

A su vez también están los kits de iniciación y los artículos de presentación de multitud de juegos, útiles tanto para los master (narradores, guardianes o directores) indecisos sobre si ampliar horizontes a un nuevo juego, como para los jugadores más vagos que se niegan a leerse todo el manual básico.

Otro material que ya lleva algún tiempo implantado, totalmente gratuito, son las páginas de avance de los nuevos libros. Suelen ser entre 4 y 20 páginas del primer capítulo o la introducción del libro en cuestión para que puedas hacerte una idea aproximada del resto.

Poco a poco van apareciendo nuevos recursos gratuitos, como reseñas de algunos libros, ayudas recortables

y curiosidades similares de otros... Pero no adelantemos acontecimientos, resumiremos diciendo que son muchas las cosas que puedes encontrar ahora mismo, pero que el número y calidad de las mismas no dejan de aumentar.

Nuevos Servicios

De igual forma, el camino para convertir www.distríimagen.es en algo útil es el ir aportando nuevos servicios que ayuden a sus usuarios. En esta línea encontramos el sistema de avisos que ya está en funcionamiento. Y tenemos en proyecto varias utilidades más que irán apareciendo próximamente.

El sistema de avisos consiste en un botón que aparece en todos los productos que están agotados o que van a salir próximamente, de tal forma que, todo usuario que pulse sobre él, es avisado vía mail cuando el producto en cuestión está disponible, un servicio que gracias a vosotros ya es todo un éxito, pues su uso está siendo abrumador.

Como detalle adicional, también hemos arreglado, y la verdad es que ya era hora, el buscador. El nuevo motor de búsqueda permite encontrar cualquier libro con facilidad y comodidad, sin largos rastreos a través de la web, ni largas esperas.

El Heraldo

Otro aspecto de vital importancia son las noticias del mundillo. Con este fin diseñamos el Heraldo del Ocio, esto es una revista electrónica con todas las noticias de DistríImagen. Un elevado esfuerzo por parte del grupo de redactores de noticias y una nueva forma de estar al día de todo lo que se cuece en referencia al rol y DistríImagen.

Ojo, no nos engañemos. El Heraldo no pretende ser una revista electrónica de rol. Tan sólo nos limitamos a destacar las noticias que consideramos interesantes, no a analizar el mercado rolero español e internacional.

Por si esto fuera poco, gracias al sistema de usuarios, el Heraldo se envía por correo (Heraldo, edición especial), dando la oportunidad a todos los suscritos de enterarse de todo sin moverse del sitio. Este nuevo sistema, que está empezando a quedar del todo depurado (desde aquí, pedimos perdón por los errores pasados, como las



veces que se envió por duplicado), es una herramienta útil, pues incluye las últimas novedades de DistríImagen, las noticias más destacadas, los últimos tomos de la Biblioteca de Tebas (ver más adelante), una breve descripción de los últimos números de las revistas de la Factoría (incluyendo ésta, claro está) y 4 secciones dedicadas a recordar viejos y entrañables libros y a destacar algunas ofertas...

Si todavía no te has suscrito... ¡ya estás tardando!

La Biblioteca

La Biblioteca de Tebas es una vieja idea rescatada de los abismos del olvido. Ya hace algún tiempo existió una primera Biblioteca. Esta sección era rudimentaria y aportaba escasos documentos, por lo que no era demasiado útil. La nueva Biblioteca de Tebas ya consta de más de 200 documentos (¡y en tan sólo en sus primeros y escasos 5 meses de vida!!) y crece a buen ritmo, con nuevos módulos, ayudas de juego, relatos y dibujos prácticamente a diario. Sí, has leído bien, pues llegan entre 8 y 12 documentos nuevos por semana.

Pero eso no es todo, un formulario permite a cualquier usuario poner sus propios documentos en la biblioteca, lo que le da una fuerza y una capacidad de crecimiento única en Internet. Además, y por fortuna, de las secciones que tiene (rol, comics, ficción), la nuestra, la sección de rol, es la que más profusamente ha crecido desde su creación. Ya puedes descargar tus módulos o ayudas de juego y compartir tus ideas con las de cientos y cientos de jugadores de todo el mundo.

Para los desconfiados o las personas de poca fe que conozcan otras bibliotecas similares en Internet: obviamente, ésta, como las demás, contiene algunos documentos de escaso valor. Sin embargo, y para

evitar precisamente eso, nosotros tenemos a un bibliotecario experto que se dedica a revisar y aprobar los documentos que finalmente llegan a la Biblioteca, lo que le da una calidad superior. Sinceramente, creo que hay muy pocos documentos que no valgan la pena en Tebas...

Webs Temáticas

Un nuevo concepto surgió ya hace algún tiempo entre las cabezas pensantes de Distrimagen. Se trataba de las webs temáticas, pequeños espacios dedicados a cada uno de los juegos publicados por la Factoría de Ideas. Todo un placer para todos aquellos amantes de ciertos juegos que no quieren marearse con todo el bullicio y la información del resto de la web y prefieren concentrar sus energías en su juego de rol predilecto.

De momento no hay demasiadas a la vista, aunque muy pronto irán saliendo más, y las que están disponibles en este momento son: Edad Oscura, Señor de los Anillos, Fading Suns y Exaltado. Además, en preparación están las de Vampiro, La Llamada de Cthulhu, Elric, Mago: la Ascensión, Changeling: el Ensueño, Hombre Lobo: el Apocalipsis, Ars Magica, Leyenda de los 5 anillos, Planeta Azul y Rolemaster. ¿Estáis preparados para lo que se avecina?

Pero, ¿cómo son estas webs? Pues bien, todas presentan un mismo esquema que pretende ser lo más sencillo posible para facilitar su navegación. Todas ellas tienen las 6 siguientes secciones:

<p>Este es el Templo del saber de nuestro emplazamiento. Aquí tienen cabida todo tipo de textos e imágenes creados en torno a los productos que distribuimos.</p>	<p>Estaremos encantados de que nuestras estanterías sean útiles pero, más aún, si sumas tus aportaciones personales: módulos, aventuras, variaciones sobre hojas de personaje, mapas, tablas, relatos, magos, historias...</p>
<p>Para incorporar tus creaciones pincha en el apartado "Documentos" y escoge lo que quieras realizar una búsqueda echaerctiva en nuestras bases de aquello que te interesa, emplea nuestro buscador.</p>	<p>Si quieres añadir un documento, pincha en este botón:</p>
<p>Si buscas algo:</p>	<p>ÚLTIMOS DOCUMENTOS RECIBIDOS</p>
	
<p>ROL (PLANETA AZU)</p>	<p>ROL (FANPIRÓ)</p>
<p>7 Armas de Fuego Nuevos ejemplos sobre la tecnología de Poseidón. Las armas de fuego del futuro y un ejemplo. [an... [frenesí. Vide y mucha... mu... [más]</p>	<p>Las Gangolimpiazas Divertión asegurada al estilo Gangrol. Preparate para unas noches de frenesí. Vide y mucha... mu... [más]</p>
<p>ROL (PLANETA AZU)</p>	<p>Natrix Despierta, Neo. Este documento te revela la verdad sobre un nuevo concepto de personaje. La Terc... [más]</p>
<p>7 Hidrolanza Segundo artefacto tecnológico de muestra para el juego Planeta Azul. La Hidrolanza es una de la [> más]</p>	<p>7 Guía de Supervivencia (II) segunda entrega de la guía de Supervivencia a modo de introducción sobre el juego. El texto es [> más]</p>
<p>BUSCADOR</p>	<p>INSERTAR DOCUMENTO</p>
<p>Busqueda avanzada - Lista de enviados</p>	<p>Si quieres añadir un documento, pincha en este botón:</p>



Inicio: Página inicial, con un breve resumen de lo que es el juego.

Biblioteca: Todos los documentos que sobre el juego hay en la Biblioteca de Tebas.

Tienda: Un enlace a la Tienda Virtual para que puedas comprar lo que quieras.

¹ Foro: Un foro para debatir sobre todo lo relacionado con el juego, reglas, ambientación, dudas, traducción, ...

Programación: Todos los libros nuevos que van a salir a lo largo del año.

Demo: Un listado con todo el material gratuito que hay en relación con el juego en concreto.

El Futuro

El futuro siempre es incierto, aunque en este caso podemos asegurar que www.distrimagen.es seguirá creciendo y tratando de ser cada vez una web mejor y más útil para todos.

En las reuniones para hablar del futuro de éste emplazamiento en Internet se mencionan muchas cosas. Multitud de ideas, algunas buenas, otras no tan buenas, de las cuales muchas llegarán a hacerse realidad, mientras que otras tardarán más en ir materializándose...

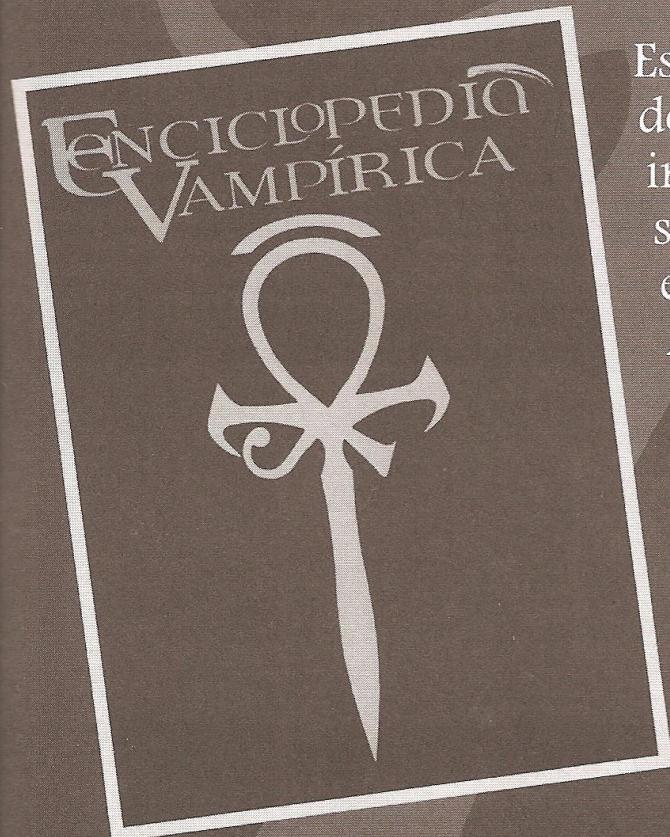
Para que os hagáis una idea, entre otras cosas, algunas de los proyectos que se han mencionado para nuevos servicios son: e-Tarjetas de felicitación roleras, un sistema de reservas para material americano (tanto libros como merchandising), sistema de páginas amigas, partidas vía chat y/o vía correo electrónico, temas de escritorio y un largo etc.

Tanto si eres ya un usuario habitual como si no conoces la web de Distrimagen, cuenta con mi más sincera bienvenida siempre que nos visites. Allí nos vemos.

Sergio Nombela

ENCICLOPEDIA VAMPÍRICA

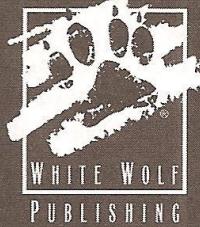
El registro de los condenados



Este libro se alza como la recopilación definitiva del mundo cainita, incluyendo información detallada sobre los Vástagos que han aparecido en los suplementos de Vampiro: La Mascarada, términos de la sociedad en que se mueven y conceptos relacionados con ellos, todo presentado en un formato de enciclopedia con referencias cruzadas, yendo desde Amaranto hasta Zantosa.



VAMPIRO
LA MASCARADA



visítanos en www.distrimagen.es

Cazador y Presa

VOYVOJ3D30TVOZ30TVOO30V0Y

P R E S E N T A C I Ó N

"Las criaturas del Mundo de Tinieblas están en peligro. Ahora es el turno de la humanidad, es el turno de los cazadores. Descubre a los recién llegados a ese oscuro mundo, de la mano de Gherbod Fleming y Carl Bowen. Conoce cuáles son sus presas en esta interesante saga de novelas, si te atreves a conocer cómo los cazadores se convierten ahora en las víctimas de la cacería".

Cazador

En esta ocasión *White Wolf* nos presenta una serie de 6 nuevas novelas para la colección Mundo de Tinieblas, ambientadas en el juego de rol de la serie narrativa *Cazador: La Venganza*, que nos desvela las estrategias y acciones que estos peculiares humanos utilizan para cazar Vampiros, Hombres Lobo, Magos y Fantasmas entre otros, además de los debates constantes de moralidad a los que están sometidos todos los personajes en las novelas.

Las novelas parecen no estar relacionadas entre sí, pero a medida que el lector se va sumergiendo en esta interesante trama poco a poco comienza a atar cabos. En el primero de los libros (*Cazador y Presa: Vampiro*), un vampiro llamado Michael pierde a su chiquillo e investiga las causas de su muerte, y poco a poco la espiral de engaños y traiciones en torno a suceso tan trágico trastocará todas sus expectativas. La segunda novela con el título de *Cazador y Presa: Juez* introduce un nuevo aspecto en la saga, el de los sentimientos contrapuestos de los personajes. En esta ocasión un simple mortal llamado Douglas Sands descubre que los seres humanos no son los únicos que viven en este mundo, de tal forma que el personaje no se cree capaz de juzgar los actos de los "demonios de la noche" cuando él tiene sus propios miedos y pasiones. Una visión tan sobrecogedora de las revelaciones de la gran verdad (de que no estamos solos en este tenebroso mun-

do) sólo podía ser reflejado por **Gherbod Fleming**, autor conocido por todos vosotros por sus excelentes novelas de clan (Gangrel, Ventrue, Assasmita, Brujah y Nosferatu) y la saga de la sangre (Abogado del Diablo, Día del Juicio y Profecía Siniestra), y tal vez por este motivo tres libros más de esta excelente saga hayan sido escritos por él.

Presa

El resto de las novelas aún no han salido en castellano, pero os adelantamos brevemente lo acontecido en las novelas publicadas en la lengua de Shakespeare (ya que aún faltan por publicarse las tres últimas, *Predator And Prey: Werewolf*, *Predator And Prey: Mage* escrita por **Carl Bowen**, y *Predator And Prey: Executioner*, de **Gherbord Fleming**).

El siguiente libro en la línea argumental es *Predator And Prey: Werewolf*, la primera novela donde humanos y hombres lobo se encuentran por primera vez. En esta ocasión los protagonistas son Black Rindle, un descastado de la sociedad mortal y garou, y Kaitlin, una mortal que trata de vivir en un mundo cruel rodeado de oscuridad y maldad. Ninguno de los dos tiene un hueco en su mundo, un mundo corrompido por el Wyrm y

la propia miseria humana, ¿lucharán para



que esto no siga así o tratarán de equilibrar la balanza? La respuesta dentro de muy poco en vuestra librería especializada.

La siguiente novela de esta colección es *Predator And Prey: Jury*, que nos presenta de nuevo de Kaitlin y a Douglas Sands. Ambos han visto los horrores que los no muertos hacen durante todas las noches, poblando las grotescas ciudades de un mundo gris. Ambos han vivido la lucha de los cazadores contra estas horribles criaturas, pero, ¿son tan distintos como dicen ser? Ahora, cerca del climax todo parece distinto, y nuevas dudas asaltan a nuestros protagonistas... la pregunta es si serán capaces de luchar contra

sus propios miedos, y si encontrarán las respuestas que buscan.

Muerte

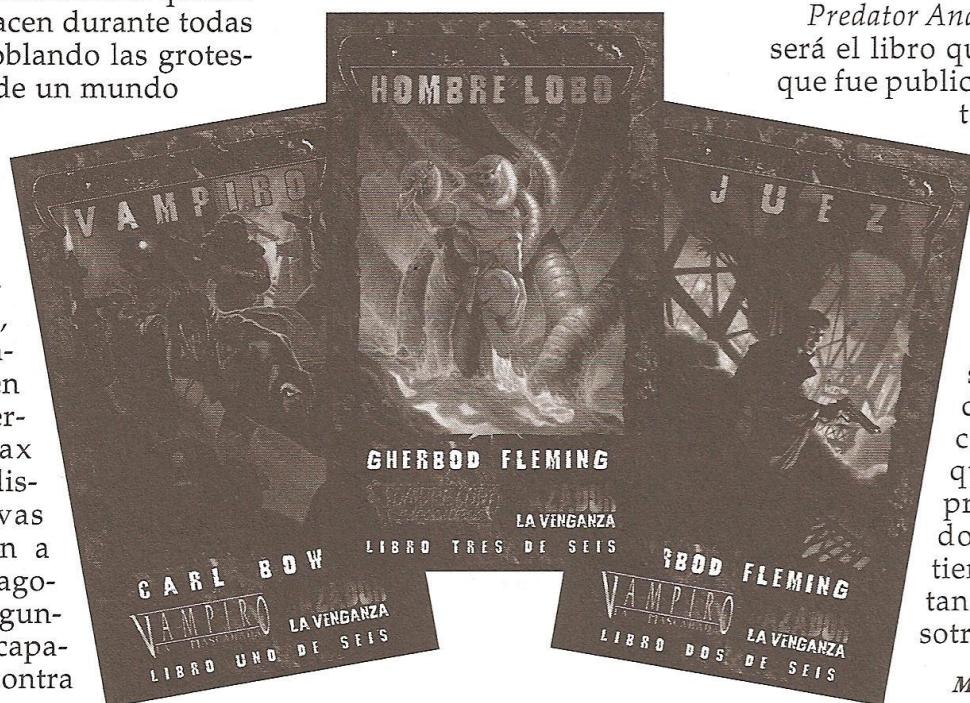
La quinta entrega nos presente a Adrian Cross, un simple mortal que sobrevive milagrosamente a un terrible accidente de coche,

del cual saldrá con una nueva forma de ver y apreciar las cosas. Esta nueva visión le convertirá en una excelente persona, y esto le hará ver que no todo es tan maravilloso como cree, ¿qué terribles peligros se encontrará y qué secretos descubrirá en las peligrosas calles de Michigan?

Predator And Prey: Executioner será el libro que cierra la trama que fue publicado recientemente

en breve en Estados Unidos, y sólo tendremos que esperar un par de meses más para la última entrega de esta excelente saga. Ya sólo queda saber si has descubierto lo que querías sobre las presas de los cazadores... sí, Kaitlin tiene razón, no son tan distintos de nosotros.

Marco Escribá Gómez



La Llamada de Cthulhu

d20 system

Los primigenios eran, los primigenios son
y los primigenios serán

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.

LA FACTORIA DE JUEGOS

Visítanos en www.distrimagen.es

LA FACTORIA DE JUEGOS

CHOCOLATE

NOVEDADES

la factoría

M A Y O - J U N I O



WARHAMMER FANTASIA

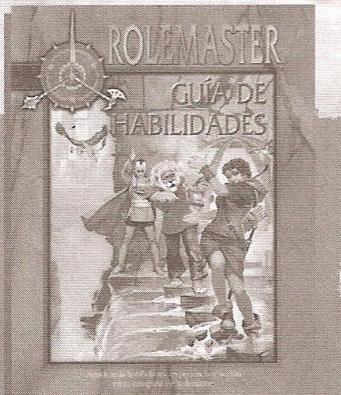


El señor de los nigromantes

15,68 € • 104 páginas • LFRM320
Promo: marcapáginas

El Señor de los nigromantes es una aventura de 104 páginas diseñada para aventureros de Warhammer Fantasy Juego de Rol en sus primeras carreras y que pondrá a prueba sus habilidades de interpretación y de combate.

ROLEMASTER



Guía de habilidades

17,90 € • 128 páginas • LFRM011
Promo: marcapáginas

Amplía el horizonte de los no hechiceros con cuatro nuevas profesiones: el Bárbaro, el Espadachín, el Sabio y el Escolta. Elige entre 18 nuevas opciones de adiestramiento como el Chambelán, el Guía, el Pirata, etc.

RAVENLOFT



Héroes de la Luz

15,68 € • 100 páginas • LFRA006
Promo: marcapáginas

Este libro incluye las reglas para crear y desarrollar personajes heroicos, clases de prestigio, información acerca de las religiones del bien en el Reino del Horror e ideas para dirigir campañas en la lucha del bien.

LA LLAMADA DE CTHULHU



El corazón del horror

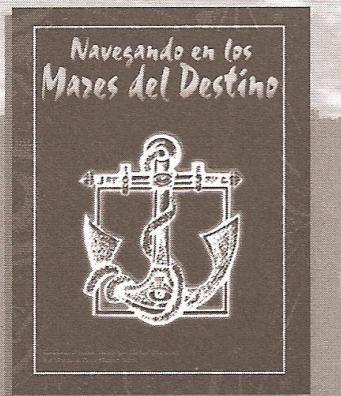
11,74 € • 72 págs • LF467

Promo: marcapáginas

Los investigadores se toparán con la poderosa familia Lavoie en Montreal y comprobarán lo peligrosa que puede llegar a ser.

El corazón del horror incluye más de veinte ayudas, nuevos hechizos y trampas mágicas.

ELRIC



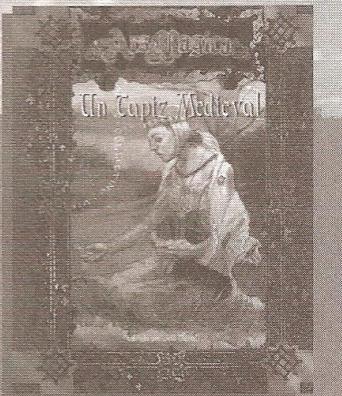
Navegando en los mares del destino

11,28 € • 72 págs • LFEL009

Promo: marcapáginas

Este libro detalla barcos y reglas marinas, con todas las herramientas y trasfondo necesarios. Incluyendo diecisésis clases de naves mercantes, barcos de guerra letales y las temidas galeras de guerra meliboneñas.

ARS MAGICA



Un tapiz medieval

14,70 € • 96 págs • LFAM404

Promo: marcapáginas

Dentro de estas páginas se oculta el mayor tesoro de la Europa Mítica: sus variados habitantes. Esta colección describe a más de cincuenta personajes, e incluye trasfondos, información histórica y mítica relevante y mucho más.

BÚSCALOS EN TU TIENDA O PÍDELOS
EN WWW.DISTRIMAGEN.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.

DISTRIMAGEN

Piso Muñoz, 24. Pol. Ind. El Alquiler. 28500 Algete del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distrimagen.es dm@distrimagen.es
Cabalero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel: (93) 405 33 65. Tel/Fax: (93) 322 85 91. dmbcn@distrimagen.es

El juramento innombrable

M O D U L O

Un mini-módulo para La Llamada de Cthulhu d20 por entropía. Idea original. Entropía. Partida ampliada y corregida para el sistema d20 por Marco Escribá Gómez

Universidad Miskatonic, Arkham, 1920

Notas

Esta aventura está basada en una idea sugerida en el suplemento de la Universidad Miskatonic, y recoge personajes y lugares de la citada universidad. No obstante, no hace falta tenerlo para poder jugarla, aunque sí es muy aconsejable.

Los investigadores deben pertenecer a Miskatonic o estar relacionados de algún modo con ella (estudiantes, profesores, o con amistades dentro de alguna de las Universidades de Nueva Inglaterra para poder asistir al concierto en el que se desarrolla la partida). No es necesario que tengan experiencia previa ni conocimiento de magia alguna, por lo que es una partida ideal parapersonajes recién creados, aunque el índice de mortalidad puede ser algo elevado si tus jugadores son algo patosos.

La aventura está preparada para un grupo de 4 a 6 investigadores. La aventura se puede utilizar como una perfecta introducción al peligroso mundo de H. P. Lovecraft tan fielmente reflejado en el juego de rol de La Llamada de Cthuluh D20.

Información para el Guardián

Una alumna de la Universidad Miskatonic, Lucy Dexter, encontró por pura casualidad en un aula del ala este unos apuntes de lo que parecían unas notas musicales. Con gran esfuerzo, logró traducir esa larga serie de notas a una partitura comprensible, y ahora se

dispone a interpretar el extraño concierto, de tono completamente revolucionario, ante un grupo de oyentes en el auditorio de la universidad.

El origen de las notas es, no obstante, más tétrico. Fue un profesor de arqueología el que las dejó abandonadas en el aula, harto de no encontrarles ningún sentido. Las había copiado de unas tablillas indecifrables de enorme antigüedad aparecidas en la Isla de Creta. Por supuesto, a los arqueólogos nunca se les ocurrió que lo que contenían pudiera tratarse de una pieza musical.

Y quizás fuera mejor que a Lucy tampoco se le hubiera ocurrido, puesto que esas notas forman en realidad una poderosa invocación con la que atraer al avatar de Hastur al plano mortal. Si la partitura se toca hasta el final, el dios innombrable se materializará en



la Tierra, y las consecuencias para los oyentes de la obra pueden resultar bastante perjudiciales para su salud.

Primer movimiento: allegro ma non troppo

Los investigadores han sido invitados por Lucy, amiga o conocida suya, a asistir a la primera representación de su compleja sonata para piano, tuba y xilófono. Lucy ha puesto anuncios por todas las facultades anuncian-do el suceso, por lo que se espera que el aula magna de la universidad complete su aforo para la ocasión. Cuan-do los personajes llegan al aula magna (convertida en un improvisado auditorio), éste ya está medio lleno, y parece que la actuación va a ser un éxito. Los cuatro músicos universitarios y amigos íntimos de Lucy (si el director de juego quiere ser realmente cruel se recomienda que al menos uno de los jugadores sea uno de estos músicos en cuestión. Con tener la habilidad de arte [instrumento] sería suficiente) se encuentran ya en el escenario, afinando sus instrumentos.

Los investigadores pueden aproximarse a Lucy, o en caso contrario ella les verá y les saludará. Está muy contenta y emocionada y les habla de que espera que la obra sea de su agrado, y se muestra algo nerviosa con el estreno, pues han tenido poco tiempo para ensayar, porque han tenido que pulir cada movimiento uno a uno. Espera de todo corazón que el conjunto les encante (es decir, que hasta ahora no han tocado toda la obra seguida).

Les presenta a sus compañeros: Frank (tuba), Helen (xilófono) y

Charles (piano) [recuerda que puedes suplir a cualquiera de estos personajes no jugadores por cualquier investigador]. Los cuatro forman un cuarteto de cámara, y en esta ocasión Lucy hará de directora, para ayudar a los otros a no perderse con unos instrumentos

agradable. Se podría calificar la música como sorprendente, y un poco fría.

No obstante, al avanzar el movimiento, ven que el ritmo es demasiado agobiante, cansa los oídos por su falta de armonía (todos los presentes pierden sin darse cuenta un punto de magia, que va a alimentar la invocación de Hastur). Los personajes que pasen una tirada de Arte (música) a dificultad 10 o en su defecto de Escuchar (a dificultad 15), notan algo raro, como extraños sonidos detrás de la música que no llegan a ser perceptibles, pero que afectan perjudicialmente al conjunto.

Segundo movimiento: andante

En el pequeño descanso entre el primer y segundo movimiento, el público aplaude de modo un tanto inseguro y vacilante. Los jugadores pueden ahora aprovechar un par de minutos para dirigirse a hablar con los músicos, si es que han detectado algo de extraño. Quizás le preguntén a Lucy por la partitura o su origen. La chica está ocupada, pero con Embaucar a una dificultad no muy elevada lograrán que les comente que en realidad la obra es un arreglo (aunque se recomienda al master que esto sea más interpretado por los jugadores que arreglado en una simple tirada de dados). ¿De qué? De unas notas que halló perdidas en un aula en el ala este de la universidad.

Cualquiera que pase Conocer Intenciones (dif. 10) verá que Lucy está nerviosa con el tema de la adaptación, pues teme que la acusen de haber plagiado otra obra. Si



que no son los que tocan habitualmente.

Tras esto, Lucy les indica que ya va a empezar la obra, y que los investigadores vayan ya a tomar sus asientos. Ahora el aula está abarrotada. Advierten además (si superan una tirada de Avistar a Dificultad 10) que varios profesores han asistido a la sala, además de muchos alumnos.

Cuando todos están en su sitio, comienza la interpretación. Efectivamente, se trata de música moderna, con abundantes disonancias y cambios de tono, aunque no carece de cierta melodía interna que evita que sea des-

la presionan, dirá que no copió nada, que seguro que se trataba de música muy antigua porque la clase anterior en aquella aula era de arqueología antigua.

Por ahora no se puede sacar mucha más información, pues la chica va a dirigir el segundo movimiento. Los músicos parecen cansados pero decididos a dar lo mejor de sí mismos. Por lo demás, no hay nada de especial en ellos ni en Lucy.

Ninguno de los asistentes ni los músicos encuentra nada de raro en la obra, aunque a muchos no les resulte del todo agradable. Por supuesto, cualquier intento de interrumpir la actuación será ignorado por los organizadores, a no ser que sea por fuerza mayor, como un incendio o similar (de todos modos, los investigadores no tienen aún motivos serios para temer que siga la interpretación).

El segundo movimiento empieza con compases que se meten bajo la piel como si hubiera algún tambor (pero no lo hay). La música se hace ya bastante extraña, y todos los presentes pierden cinco puntos de magia de modo automático, absorbidos por la esencia de Hastur para formarse. Además de esto, los que fallen una tirada de Cordura oirán acordes alienígenas, sonidos que no podrían salir nunca de un instrumento humano (no hay pérdida de cordura si se supera la tirada, y en caso contrario es de 1 punto), y perderán dos puntos de COR adicionales si comprenden que está pasando algo muy malo (superando una tirada de Sab. a dificultad 10). Si se intentan levantar en medio de la interpretación, la gente les chistarán y les hará sentarse. No les atacarán directamente, pero hará falta mostrarse energético para poder salir al pasillo entre butacas. El segundo movimiento

es corto y termina antes de que puedan hacer nada más.

Tercer movimiento: presto

En el intermedio, los investigadores que pasen una tirada de Avistar (dificultad 10) verán a uno de los profesores de arqueología que ha asistido a la obra. Si se dirigen a él rápidamente, y pasan una tirada de Embaucar a dificultad 10, el profesor les escuchará con la atención suficiente, pero no se imagina qué tipo de "música antigua" puede ser la que está interpretándose. Si le llevan a Lucy y la interrogan de nuevo sobre la partitura, o actúan de modo similar (mediante Carisma), la chica dirá, molesta, que se trataban de unas anotaciones que había en la mesa del profesor, y

¿Qué hay que hacer?

Los investigadores deberían llegar a la conclusión de que lo que hay que destruir es la partitura por ensayo y error (si no son los músicos, ni los instrumentos...), pero si no caen en ello, una tirada de Inteligencia a dificultad 15 puede ayudarles



que la clase la había dado el profesor Bradbury. En ese momento pedirá disculpas pues dice estar muy ocupada. Si los jugadores se niegan dejarle marchar llegará cualquier invitado, un amigo, un viejo profesor, etc. que se llevará a la chica del brazo para comentarle algo sobre el concierto.

El primer profesor de arqueología les puede informar de que el Dr. Bradbury, al que ellos no conocen, se encuentra también en la sala, y se lo señala. Desdichadamente, en ese momento comienza el tercer movimiento.

La música es ya tremebunda y alienígena. Los asistentes pierden 1d10 puntos de sabiduría adicionales, y la mayoría de los presentes llega a cero. Pero en vez de caer desmayados, escuchan con suma atención y placer la melodía, y comienzan a entonar un cántico siguiendo su nefando e incomprendible ritmo, de un modo que resulta aterrador por su falta de personalidad (pérdida de COR 0/1). Esto mismo les pasará a los investigadores que lleguen a cero puntos de sabiduría.

Los que resistan, pueden levantarse e intentar salir de la sala, pero descubren que es imposible. Una gran fuerza bloquea todos los accesos, y por más que lo intenten no logran salir más allá. Incluso aunque destruyeran la madera de las puertas, sólo ve-

rían al otro lado una nada blanca e impenetrable (COR 1/1d4 por contemplar algo así).

Las personas a cero puntos de sabiduría pueden ser despertadas de su trance abofeteándolas o sacudiéndolas, pero en cuanto se les deja vuelven a caer en su ensueño y a tararear el cántico. De este modo, se puede despertar al pro-

Su antigüedad aún no ha sido fechada, pero tienen al menos cinco mil años de antigüedad. Se queda muy sorprendido de saber que se trataba de música. "¡Claro!" dice, "Música ceremonial... yo dejé por imposible descubrir qué demonios eran aquellos extraños grabados".

En cuanto a intentar detener a los músicos, sólo es posible intentarlo en el tercer movimiento si no se acude al profesor, puesto que en tal caso pasan tanto tiempo con él que para cuando acaban comienza el cuarto movimiento, ya sin pausa desde el tercero. Si no es ése el caso, descubrirán que los cuatro intérpretes están completamente en trance. Pueden apartarles de allí (cogiéndolos en brazos) o quitarles los instrumentos (siguen haciendo los mismos movimientos a pesar de que ya no tocan), pero descubrirán horrorizados que la música sigue sonando. Entonces comienza el cuarto movimiento.

Cuarto movimiento: molto vivace

El último movimiento es completamente preternatural. Todos los asistentes menos los investigadores que no se hayan quedado a cero puntos de sabiduría están en trance, el aire chisporrotea con extraños y vivos colores, el suelo retumba y se ve claramente que va a pasar algo muy gordo. Al final de este movimiento el avatar del Dios Hastur



profesor Bradbury el tiempo suficiente como para hacer que comprenda lo que pasa, y éste les informa de que aquellas anotaciones eran la copia de unos antiguos grabados de unas tablillas de arcilla que aparecieron en una excavación en la isla de Creta.

tomará forma completa, pero al inicio del mismo ya habrá reunido suficiente poder como para empezar a corporalizarse. Los jugadores que se encuentren conscientes observan aterrados como de la nada empiezan a surgir negros zarcillos que se arremolinan, formando a veces casi una figura completa de horrible forma que de inmediato vuelve a disiparse. Cada vez hay más zarcillos y la efígie que intentan formar es cada vez más densa (COR 1d6/1d10).

La huida es imposible (déjales intentarlo para darle mayor dramatismo a la escena, hazles sufrir y describe como tratan de escapar durante un par de turnos, mientras Hastur se va materializando a sus espaldas). La única solución consiste en destruir la partitura antes de que suene la última nota, momento en el que el avatar de Hastur estará completamente creado y procederá a comerse el mundo (o lo que sea, pues en resumidas cuentas los pobres investigadores no van a estar vivos para poder comprobarlo). Acabar con la partitura es muy fácil, pues basta con romperla en pedazos, quemarla, o cualquier otro método que ingenien tus jugadores. El problema es que los zarcillos no lo van a permitir, y atacarán a cualquiera que se acerque a ella.

Zarcillos de Hastur

FUE 18 DES 20

Ataques: Cuerpo a Cuerpo + 7.

Armadura: Inmunes a todos los ataques.

Daño: 1d3 más 4 por Fuerza por turno agarrado por los zarcillos.

Iniciativa: 4 (5 por Destreza y menos 1 por tamaño).

Los zarcillos son inmunes a todos los ataques naturales y mágicos, y cuando ataquen a algún in-

¿Y si fallan?

En principio no hay ningún tipo de límite al número de intentos de los investigadores en destruir la partitura, porque no es cosa de destruir el mundo por una aventurilla tan corta, pero si se muestran especialmente patéticos, el Guardián es libre de permitir que Hastur ande suelto por Miskatonic.

vestigador le agarrarán si tiene una tirada exitosa de ataque, y en el próximo turno el daño será automático, aunque podrá intentar soltarse si el jugador actúa antes que zarcillos. Hace falta superar la fuerza del zarcillo contra la propia para liberarse, aunque sus compañeros pueden ayudarle pudiendo añadir su bonificador de fuerza la tirada de su compañero (y ponerse ellos mismos al alcance de los negros zarcillos). Los jugadores que penetren en la zona de los zarcillos para coger el pentagrama y salir de la zona recibirán un ataque de oportunidad, un ataque normal, y deberá tirar una tirada de Piruetas a Dificultad 15, o sacar una tirada de Destreza 20 para poder salir de la zona de combate y poder destruir la partitura, y romperla será algo trivial, como ya he comentado anteriormente.

Finale

Una vez destruida la partitura de cualquier forma, la última nota se deformará terriblemente, como un chillido inhumano que hará que sangren los oídos

de los investigadores sin ningún tipo daño, sólo los ensordecerá durante veinticuatro horas aproximadamente (aunque deberán tirar cordura por el ruido tan antinatural que acaban de oír 0/1). Los zarcillos se replegarán a la nada de la que vinieron, y todos los presentes despertarán al poco de su malvado sueño, sin recordar nada y sintiéndose muy cansados (tienen sólo un punto de sabiduría, pero irán recuperando uno cada hora, hasta el máximo que poseían anteriormente). Si el Guardián tiene una vena irónica, puede hacer que todos crean que se han quedado adormilados mientras oían la obra y empiecen a aplaudir (¿no están los investigadores en el escenario?). Si no, estarán aturdidos y regresarán a sus lugares de origen sin recordar casi nada. Los músicos quedan desmayados o casi, especialmente Lucy que queda traumatizada y no volverá a componer en su vida. Posteriormente, llegará a ser una destacada pianista.

Por evitar que el avatar de Hastur se plasme en la Tierra, los investigadores ganan 1000 puntos de experiencia y el saber que hay que tener más cuidado con las notas dejadas por los profesoras en la aulas. Además también tendrán que dar una explicación al Rector de la destrucción de la pieza de la partitura en cuestión, y puede que no le siente demasiado bien que algunos alumnos le digan una frase tan divertida como esta: "Verá señor rector, lo hicimos para salvar el mundo e impedir que un horrible ser surgido de las notas musicales del concierto se comiera a todos los asistentes al concierto".

Futuro

El futuro de la partida queda una vez más en manos de vues-

tro director de juego. Os damos unas ideas para futuras aventuras a partir de lo ocurrido en este excelente módulo.

❖ El grupo consigue convencer a Lucy para que entregue al grupo los originales de la obra, los apuntes que tomo el profesor de arqueología. Con los apuntes en su poder alguno de los jugadores es tentado a volver a utilizar el ritual con fines que el mismo no llega a comprender, y ahora el grupo de jugadores debe impedir una nueva invocación que su compañero sin quererlo debe preparar, por una orden o necesidad imperiosa que le han transmitido la lectura o simplemente al oír las notas del profesor.

❖ Si los jugadores tardaron más de una cantidad determinada de turnos en detener la invocación, durante la noche se abrirá un portal en el Aula Magna y un vampiro estelar hará acto de presencia en la Universidad. Se hará pasar por uno de los miembros de la banda de Lucy, al cual mató cuando éste fue a buscar unas notas que se debía dejar en el lugar, y extraños asesinatos comienzan a tener lugar en la Universidad. Ahora los jugadores deberán investigar este extraño suceso que tiene mucho que ver con el concierto al que asistieron la noche anterior, y si quie-

res darle mayor profundidad a la partida mata a uno de tus jugadores con el vampiro estelar, y haz que ahora ese jugador comience a jugar con el "amigo de Lucy" para no tener que hacerse una ficha, para poder acercarte así a los jugadores y matarlos uno a uno. Si esto lo haces bien será un partida memorable que tus jugadores recordarán durante años.

❖ Un miembro adorador de una secta de Hastur ha seguido el rastro de unas tablillas cretenses que hacen referencia a su señor, de tal forma que llega a Miskatonic en el momento del concierto, y se cuela en el segundo acto. Cuando comience a hacer acto de presencia Hastur, el sectario hará todo lo posible para hacerse con las tablillas e impedir a toda costa que los jugadores intenten destruir lo que el tanto tiempo lleva buscando. Arma al Personaje No Jugador con un arma de fuego y veamos cómo tus jugadores se desenvuelven en un momento tan crucial y peligroso como ese.

❖ El profesor de Arqueología está muy disgustado por la destrucción de sus estudios, que eran la copia original de su trabajo. Los jugadores, tras ser expedientados por el rector están a punto de ser expulsados de la universidad, pero el profesor de arqueología les salva el pescuezo tras charlar largamente en el despacho de su colega.

Finalmente el profesor exigirá a los jugadores que le paguen con creces el enorme favor que ha hecho por ellos, más que nada porque considera que los jugadores tienen un gran potencial como arqueólogos por lo que ins-

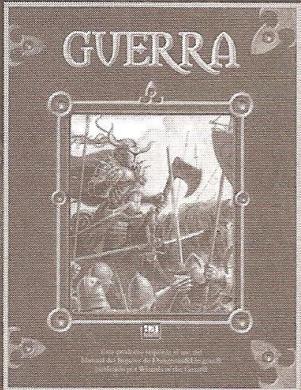
ta a los investigadores a que se cambien de carrera y estudien sus asignaturas, entre ellas arqueología antigua. Si alguno de los jugadores acepta, pasará a convertirse en el "secretario" del profesor, y en una ocasión se quedará completamente solo durante un par de horas en la sección prohibida de la sección de la biblioteca de la Universidad de Miskatonic, ¿qué libro buscará tu jugador? ¿o caerá un misterioso libro entre abierto de la estantería principal para llamar la atención del investigador? El potencial de esta escena es enorme. Otra opción más plausible es que el profesor sea raptado delante de su secretario por sectarios de Hastur, conocedores de los estudios del profesor con las tablillas cretenses, y ahora tus aguerridos jugadores deberán tratar de liberar a su profesor y ahora amigo sin llamar mucho la atención de la policía si desean volver a su amigo con vida. Por supuesto los seguidores de Hastur querrán a toda costa las notas o las tablillas en cuestión, pero lo que no sabrán es que fueron destruidas durante el concierto, pues Lucy llevaba constantemente estas encima y fueron destruidas durante la aparición de Hastur, al igual que la partitura. ¿Qué harán tus jugadores? ¿Preparan unas tablillas falsas, rescatarán a su profesor?

Entropía

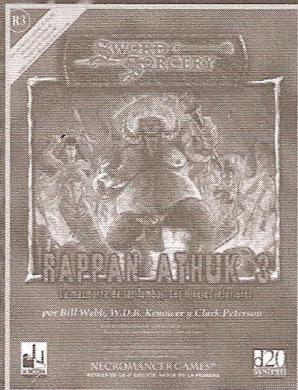




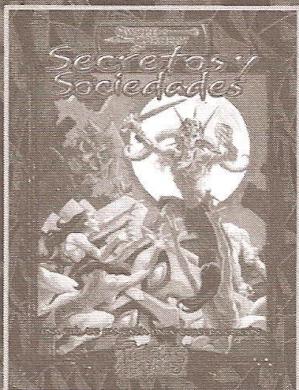
Los mejores suplementos para Tercera Edición



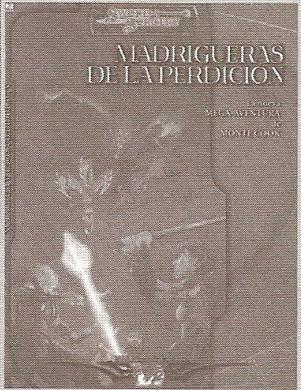
AEG
Guerra



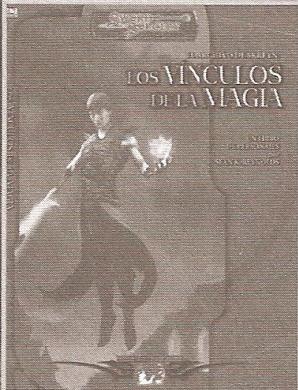
Necromancer Games
Rappan Athuk 3



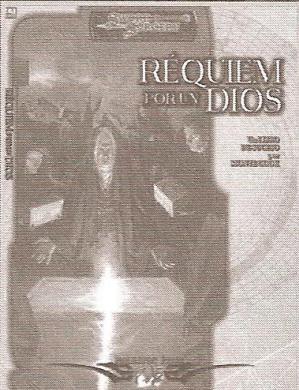
Tierras Heridas
Secretos y sociedades



Malhavoc Press
Madrigueras de
la perdición



Malhavoc Press
Los vínculos de la magia



Malhavoc Press
Réquiem por un Dios



FANTASY
FLIGHT
GAMES



Alderac Entertainment Group



SWORDS
SORCERY
STUDIOS

Visítanos en www.distrimagen.es

Warhammer Fantasía

αζδνολγ αζδνομ αζδνοφιοθз

A

Y

U

D

A

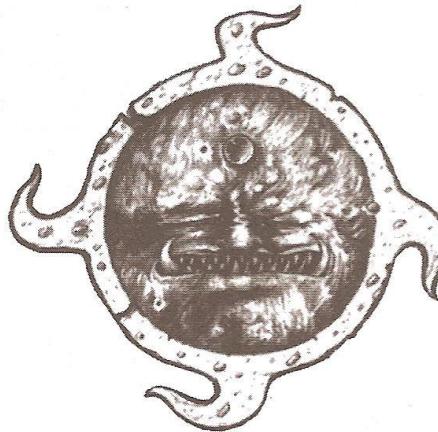
Thorgrim recibió la carga de los dos orcos manteniendo la posición. Consiguió eludir uno de los dos golpes, pero el otro le golpeó fuertemente en el brazo derecho, produciéndole un feo corte. Tras un breve intercambio de golpes, uno de los orcos yacía muerto en el suelo, mientras que el otro huía con el rabo entre las piernas. El viejo enano se miró la herida del antebrazo, un duro golpe que le podría haber costado muy caro, pero en esta ocasión los brazales de metal habían absorbido la mayor parte del impacto. El rey tendría otra vieja cicatriz en el futuro.

Uno de los aspectos fundamentales en todo juego de rol es la utilización de armas y armaduras. Desafortunadamente el juego de Warhammer Fantasía posee una corta lista de protecciones que ampliaremos con este artículo. Como bien sabéis, en las reglas del manual básico, las armaduras absorben el daño producido por un impacto en una parte determinada del cuerpo. Por supuesto, los jugadores pueden realizar combinaciones de partes de armadura, pero los directores de juego deberían aplicar un modificador de menos 5 a menos 10 a la Iniciativa, dejando esta pauta en manos del director de juego, aunque sugiero que este penalizador sea acumulativo por cada dos partes de armadura que un jugador lleve en una zona determinada.

AREAS DE CUERPO Y ARMADURA

El libro básico explica esto perfectamente, aunque se limita a dar una somera lista de armaduras de metal. Deberíamos tener en cuenta al menos diversos tipos de material para las armaduras y las características que estas poseen, pues algunas estarán disponibles en determinadas sociedades primitivas y otras no. Ten en cuenta que el material añadiría puntos adicionales de absorción a las piezas, es decir, una pieza de armadura con protección 1 si estuviera hecha de hueso añadiría un punto a la absorción, por lo que las reglas en torno a los materiales serían meramente reglas opcionales.

1. Armadura de Hueso. Armaduras realizadas con huesos de animales.



Son frágiles a los impactos, por lo que un impacto crítico en una zona las destruiría sin más, aunque la combinación de dos piezas de este tipo no daría "malus" a la iniciativa. Este tipo de armadura puede absorber un punto de daño de los golpes que causen hasta 2 puntos de daño. Un daño superior a esta cantidad anula dicha protección.

2. Armadura de Bronce. El bronce es un material mucho más pesado que el hierro, pero mucho más endebil. Es un tipo de metal que podemos encontrar en las armas de sociedades menos avanzadas que las del Imperio o los Elfos, como por ejemplo los hombres lagarto, o en algunas tribus de orcos muy poco desarrolladas. La molestia de piezas realizadas con este material aumentaría en 1,5 y podría absorber hasta dos puntos de daño, aunque un daño superior a 3 puntos anularía su protección. Al ser tan quebradizo el bronce, si este es golpeado por armas de hierro, plata o acero, deberá realizarse una tirada con d6. Si el resultado es 1, la parte de armadura golpeada quedaría completamente destruida.

3. Armadura de Cuero. La armadura de cuero os viene completamente explicada en la sección de armaduras,

ras de vuestro manual básico en la página 121.

4. Armaduras de Plata. La plata es un metal precioso que fue utilizado por algunas sociedades antiguas para crear piezas de gran belleza, en su mayor parte ornamentales, pero que los miembros que componían la élite de cualquiera de estas sociedades las utilizaban en el campo de batalla para darse a conocer a sus enemigos. La plata es aun mucho más endebil que el bronce, por lo que tendría las mismas características de protección, aunque si es golpeado por un impacto crítico quedaría destruida la parte que ha sufrido el impacto. Si es un golpe normal, se aplicarían las mismas reglas que con el bronce. También es un material mucho más pesado, por lo que la molestia se multiplicaría por 2, y el valor por 3.

5. Armadura de Hierro. Las armaduras de hierro serían el tipo de armaduras normales del libro básico, aquellas que puedes encontrar en la página 121 del Warhammer Fantasía.

6. Armadura de Acero. El acero es un material mucho más ligero que el hierro y mucho más resistente, un metal que solo puede ser encontrado en sociedades muy avanzadas, como en la propia capital del Imperio, o en Isla de los Elfos. Al ser una aleación es muy difícil encontrar una pieza de este tipo, pues muy pocos conocen el secreto del acero. Se cuenta que los enanos conocen el secreto desde tiempos inmemoriales, y que solo las armas y armaduras de los reyes están realizadas con este rico material, aunque nadie (salvo los propios enanos) te podrían decir si esto es cierto o no. En términos de juego las armaduras de acero protegen 3 puntos de daño, reducen la molestia en un 0,25 por cierto (redondeado hacia arriba) y su coste se multiplica por cuatro. Solo un impacto crítico podría destruir una pieza tan exquisita, y por supuesto, su valor es incalculable.

7. Armadura de Mithril. El mithril, o verdadera plata, es el mineral más puro y raro del que se tiene constancia. Es un mineral de por sí mágico con el que se construyen todo tipo de armas y armaduras mágicas. En términos de juego, una armadura forjada con Mithril protegería 4 puntos de daño, no daría ningún tipo de molestia, su valor sería incalculable, y por supuesto, son indestructibles a discreción del director de juego. Te aconsejamos mucho cuidado a la hora de otorgar este tipo de armaduras, pues el herir a un personaje que

lleve solo piezas de mithril en su armadura es algo muy difícil, por lo que tendrías a un personaje prácticamente invulnerable a todo tipo de heridas.

TIPOS DE ARMADURA

El manual básico es muy escueto a la hora de dar diversos tipos de piezas de armadura. Por supuesto, a lo largo de la historia han aparecido una gran variedad de esta armaduras completas, grebas, guanteletes, cascós y demás. Os reseñamos una breve lista a la que añadir a vuestras partidas (corregida del manual básico, como por ejemplo que el escudo protege todo el cuerpo). Los tipos de armadura que protegen 0 es debido a que en la tabla damos por entendido que las reglas de materiales está siendo utilizada. En caso contrario dichos elementos tendrían un valor de protección de 1.

Marco Escribá Gómez

Tipo de Armadura	Puntos de Armadura	Área Cubierta
Armadura de Anillas	1	Todo menos cabeza
Armadura de Caballero	2	Todo
Armadura de Placas	1	Todo menos cabeza
Armadura de Varillas	1	Brazos, Piernas y Torno
Brazaletes Pesados	0	Brazos
Capucha de Mallas	1	Cabeza
Casco	0	Cabeza
Coraza	1	Torso
Cota de Malla Corta	1	Brazos y Tronco
Cota de Malla Larga	1	Brazos, Piernas y Tronco
Escudo Mediano o de Caballero	1	Brazo en el que se lleve
Escudo Pequeño	0	Brazo en el que se lleve
Grebias Completas	1	Piernas
Grebias Ligeras	0	Piernas
Guantelete	1	Brazos
Lóriga Completa de Mallas	2	Todo menos cabeza
Rodela	0	Brazo en el que se lleve
Tarja	1	Brazos y Piernas



Vampiro en vivo

УЖАСЫ ОЗУМОВЛЕНИЯ ОЗДНОМО

A R T I C U L O

Aragón, Primavera del Año de Nuestro Señor de 2003.

Mis apreciados miembros de la Espada de Caín:

Como bien sabréis ya a estas alturas he abdicado de mi trono en la Villa de Madrid para ejercer el cargo de Arzobispo de mi Aragón natal. Aunque creas que os he dejado desamparados no es así, pues los nuevos Obispos velarán por vuestra seguridad y por la defensa de las tradiciones del Sabbat en la Capital del Reino de España. Voy a permanecer un tiempo en mi cargo, hasta que el Concilio de Obispos y Priscus deliberen las próximas noches y elijan a mis sucesores, pues la carga de dos ciudades es excesiva, incluso para mí.

Lamento profundamente las graves pérdidas a las que nos hemos visto some-

tidos en las últimas noches. Todo ha sido debido a las graves rivalidades entre Lasombra y Tzmisce por hacerse con el Arzobispado de la Ciudad. Tras el acuerdo entre ambos clanes estoy segura que ahora la paz reinará en la Gran Villa de Madrid durante las noches que han de llegar. Los actuales Obispos han sido ratificados por mi persona, por lo que sólo me resta deseáros una feliz estancia en la ciudad. Pero cuidado, la presencia de Monçada durante tanto tiempo en Madrid me preocupa... es posible que la ciudad encierre misterios que es mejor que no salgan a la luz.

Que Caín guíe vuestros pasos en la Corte de las Sombras.

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

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 enviárnoslo junto a tu inscripción. No nos responsabilizamos de lo que le pueda ocurrir a ese dinero.

La saga de Sabbat llega a su punto culminante con la reciente elección de un nuevo Arzobispo. El agraciado ha sido Alester McAllister, un joven Lasombra sin aspiraciones. La sorpresa ha sido monumental, pues tras la renuncia de Lucita al trono de la Villa de Madrid los antiguos confabularon, y parecía que la guerra política entre Lasombra y Tzmisce iba a convulsionar la ciudad, pero los demonios pasaron a un segundo plano. Ahora una marioneta ha sido colocada en el puesto de poder, ¿por qué? Tal vez que el voto de calidad que posee el cargo de Arzobispo de Madrid en la elección de Cardenal de España tenga mucho que ver en ello.

Cada dos meses habrá una partida de la saga de Sabbat, noches en las que nuevas manadas llegarán a la ciudad, y nuevos y extraños seres acosan noche tras noche a los hijos de Caín. Además parece que se avecina una guerra, pues un antiguo chiquillo de Monçada de inmenso poder político ha declarado la guerra al nuevo Arzobispo de Madrid.

El 2003 será un año importante en el desarrollo de Madrid Nocturno. Por primera vez se juegan tres partidas diferentes y con argumentos entrelazados (Sabbat, Camarilla e Independientes) tiene ahora una periodicidad mensual. ¡La próxima partida comienza el 28 de junio! Inscríbete si quieras tener un personaje en la partida más importante en España de rol en vivo.

Mousaion



La primera ampliación del éxito del año

WARCRY

WINDS OF MAGIC

Una nueva dimensión de Warhammer adaptado al jcc.

La entrada en juego de los magos, hechiceros y magos rúnicos.

La aparición de grandes héroes: Teclis, Morathi, y los grandes demonios.

180 nuevas cartas y nuevos tipos de ellas.

Cartas foíl únicas para coleccionistas.



visítanos en www.distrimagen.es



Warhammer, the Warhammer logo, and all imagery are trademarks of Games Workshop Ltd.
WarCry and the WarCry logo are trademarks of Sabretooth Games Inc.

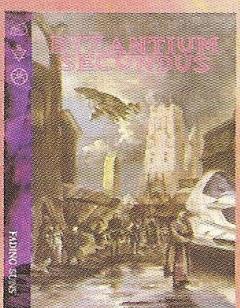


FADING SUNS D20



LF204

BYZANTIUM SECUNDUS



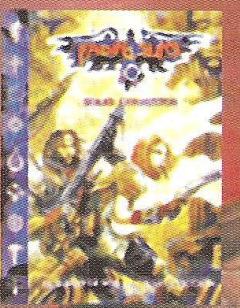
LF275

PANTALLA DEL DJ

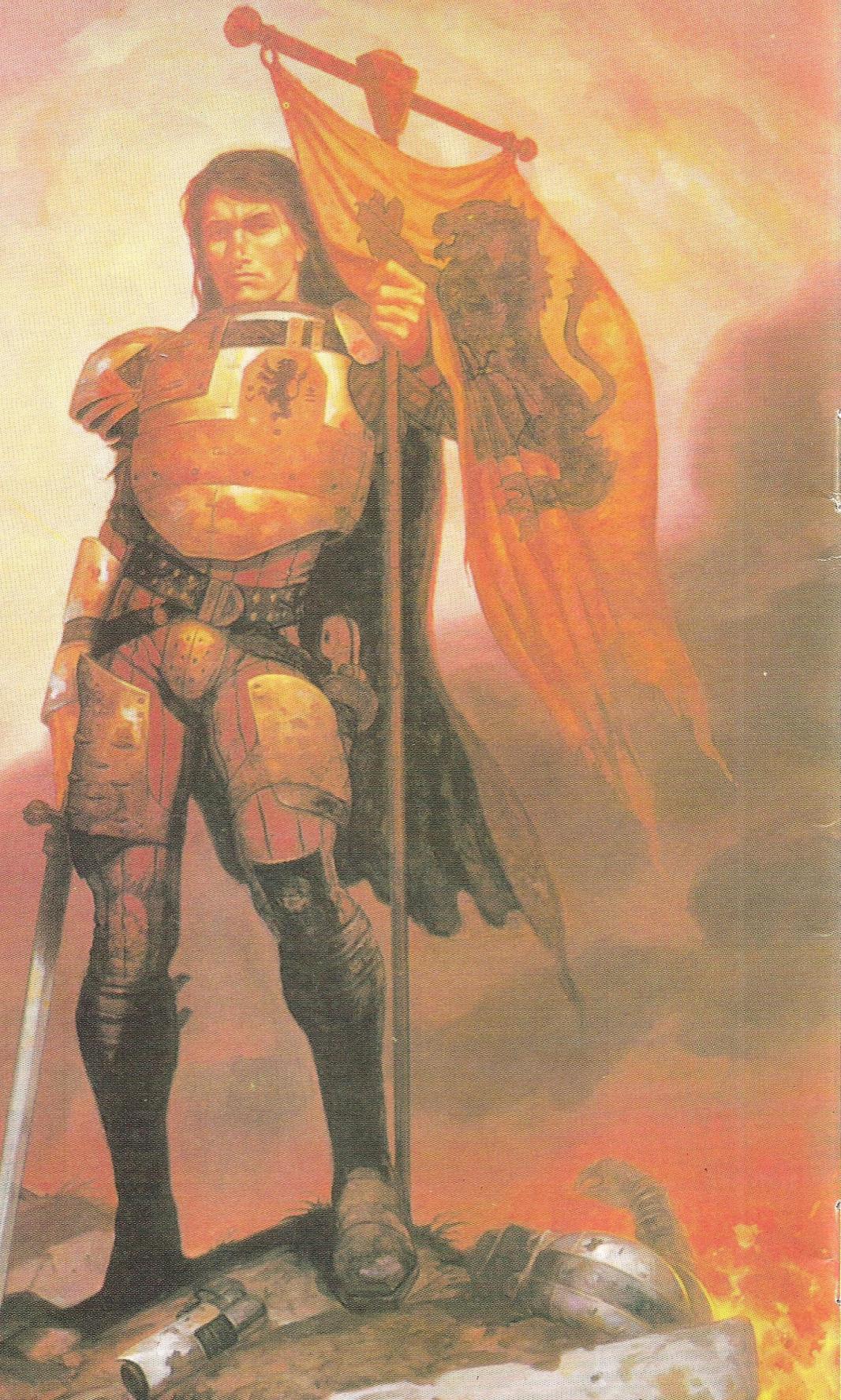


LF202

FADING SUNS



LF201



EL JUEGO DE ROL DE CIENCIA FICCIÓN

FADING SUNS



HOLISTIC



LA FACTORIA
DE IDEAS

©Brem por la Ilustración.

©Holistic Game Design. Usado con permiso por La Factoría de Ideas.

El logotipo de d20System es una marca registrada de Wizards of the Coast, Inc.

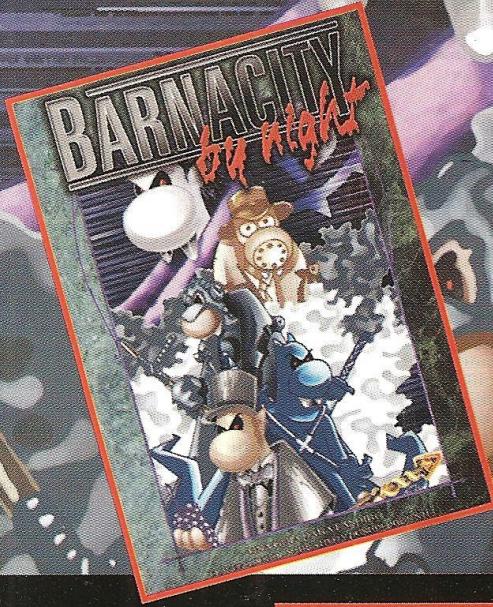


Guía Dampsas de tu ciudad

BARNACITY

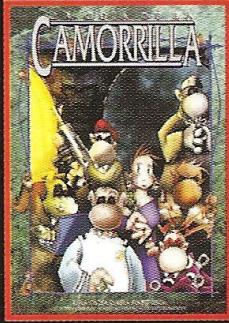
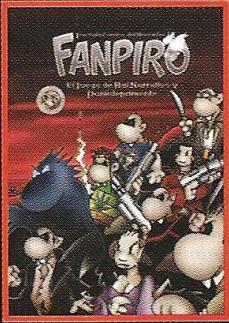
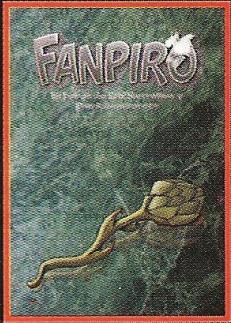
by night

La auténtica guía de viaje
de Barnacity ya está disponible.
Podrás encontrar todos los
restaurantes, pizzerías,
discotecas... Y algún que
otro Fanpiro famosete.



¿Cuándo aprenderás?
Pícalete con el manual básico...
Pícalete de nuevo con la pantalla...

Y ahora vuelve a caer con
nuestros suplementos...



www.fanhunter.com • www.distrimagen.es

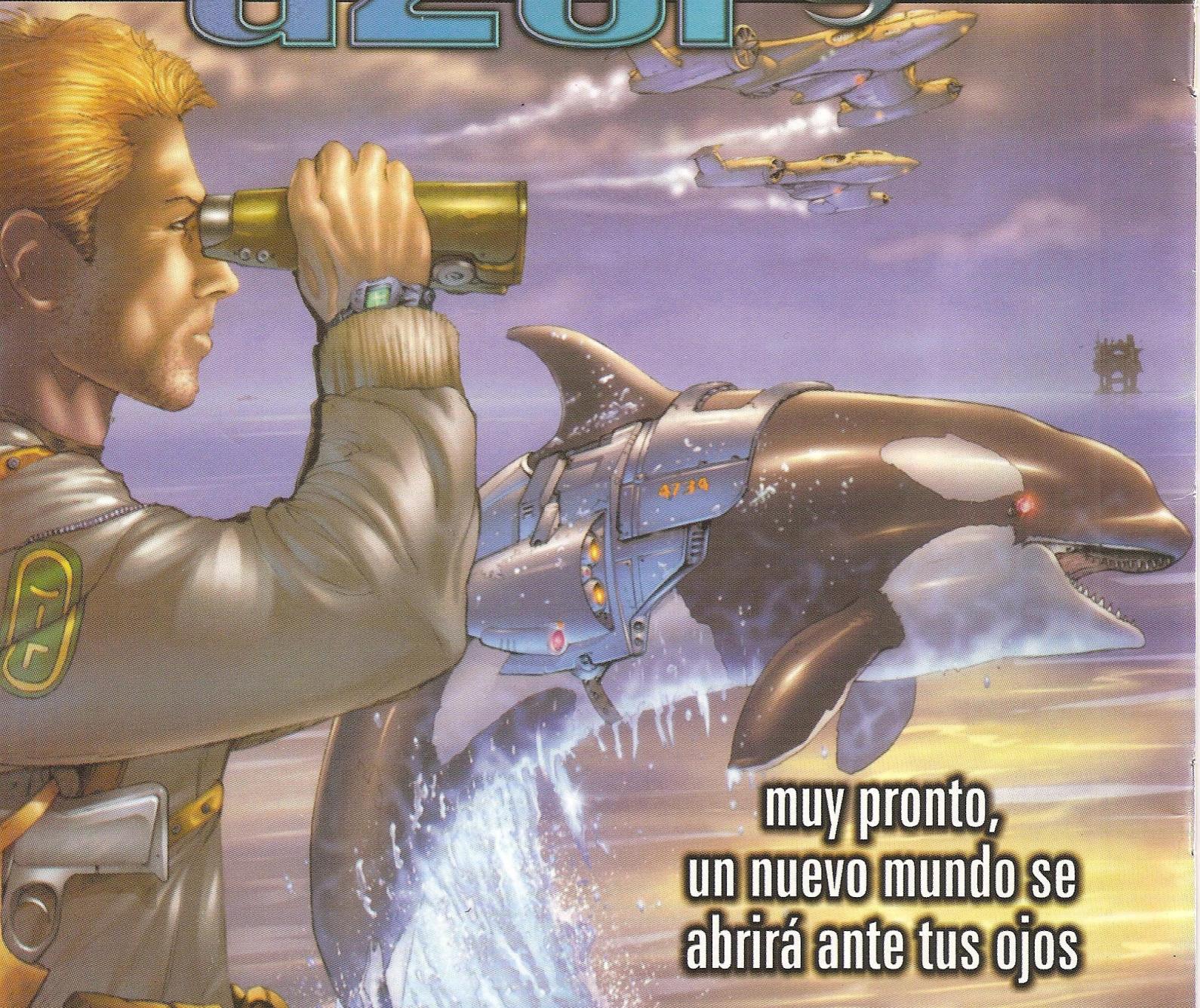
Distribuye Distrimagen S.L. C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey, Madrid. Tel: 91 871 82 72. Fax: 91 871 77 64

© 2003 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L. Si quieras unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoo-groups.com



el juego de rol en una nueva frontera

planeta azul



muy pronto,
un nuevo mundo se
abrirá ante tus ojos



LA FACTORIA
DE IDEAS



FANTASY
FLIGHT
GAMES

visítanos en www.distrimagen.es