

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría • dosdediez 26 • 2,95 euros



especializadas

Carta promocional
Vampire: TES

Presentaciones

► **Demonio: La Caída**

Módulos

► **Rokugan D20**

Demonio: La Caída

Ayuda

► **Fading Suns D20**

Planeta Azul

Kit de
iniciación
Planeta Azul
GRATIS

ARTE.9

libros • comics • juegos

Desde 1982

CIENCIA FICCIÓN

De la dura y de la blanda

Juegos

De rol y de gol

Comics

De ver y de leer



Ilustración: Douglas Klauba - 109

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

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 - MADRID

arte-9@correo.interlink.es

TLF: 91 402 96 08

Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

pedidos@arte9cruz.com

TLF: 91 532 47 14

Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilarion@correo.interlink.es

TLF: 91 543 23 43

Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103

28100 - ALCOBENDAS-MADRID

artenuve@hotmail.com

TLF: 91 662 12 11

Alcobendas

Ahora en www.distrimagen.es



TIENDA GAMES WORKSHOP

Todo en pinturas, blisters, cajas...

EL HERALDO DEL OCIO
Boletín semanal con nuestros concursos, clubes, jornadas, noticias y trivial.
¡Suscríbete!



EL HERALDO DEL OCIO
rol, ficción, cómic, cartas y otros placeres en DistrImagen

DistriMagen organiza los "Domingos lúdicos" en Madrid
[10-X] Se abre así la puerta a institucionalizar unos encuentros que giren en torno a los juegos que distribuye la empresa. ...[>>>]

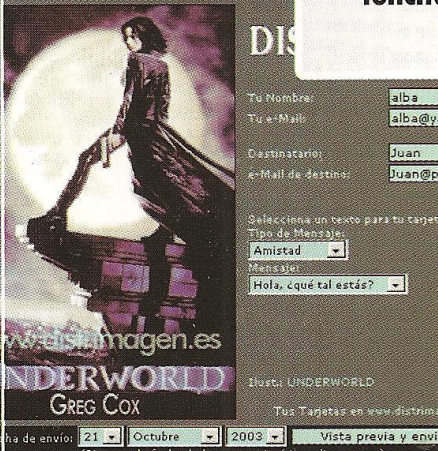
Dos nuevos suplementos, para D&D y Exaltado, muy pronto [ROL]
[20-X] El Libro del poder Sagrado y [20-X] La ultra paródica de la

La Saga de los Panes [COMICS]

TARJETAS DE FELICITACIÓN

A TU TARJETA DE FELICITACIÓN!

Desprograma la tarjeta para que se envíe un día concreto, con lo que la tarjeta se enviará en el acto. Rellenar y envíala a tu tarjeta.



Tu Nombre: alba
Tu e-Mail: alba@ya
Destinatario: Juan
e-Mail de destino: Juan@pe
Selecciona un texto para tu tarjeta:
Tipo de Mensaje: Amistad
Mensaje: Mensaje
Hola, ¿qué tal estás?
www.distrimagen.es
Ilustr: UNDERWORLD
Greg Cox
Tus Tarjetas en www.distrimagen.es
Fecha de envío: 21 Octubre 2003
Vista previa y envía
(Si pones la fecha de hoy se enviará inmediatamente)

TARJETAS DE FELICITACIÓN
Envía gratis tus tarjetas de felicitación con tu portada preferida.



SUGERENCIAS PARA REGALAR
Nuevo apartado que te ayuda a elegir según tu presupuesto.

LA BIBLIOTECA DE TEBAS
Ayudas y textos gratuitos para mejorar tus partidas.



LA BIBLIOTECA DE TEBAS

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.
Estaremos encantados de que nuestras estanterías te sean útiles pero, más aún, si además nos aportas tus propios módulos, aventuras, variaciones sobre hojas de personaje, mapas, tablas, relatos, máxims, historietas...
Para incorporar tus creaciones pincha en el apartado Insertar documento. Si quieres realizar una búsqueda exhaustiva en nuestras bases de aquello que te interese, emplea nuestro buscador.

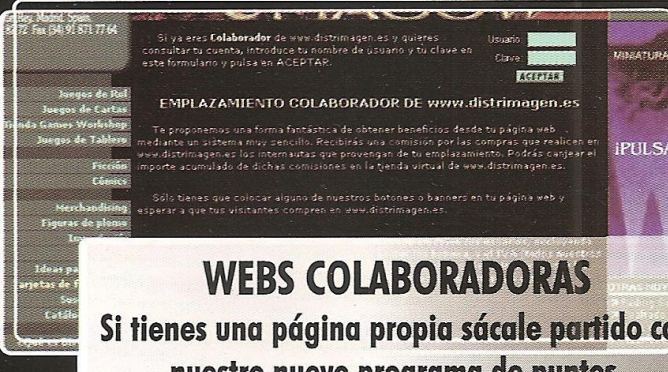
¡Se bienvenido!

ÚLTIMOS DOCUMENTOS RECIBIDOS

ROL (VAMPIRO: LA)
Novela de Clan Kyasid 2ª Parte
Segunda entrega de la novela no oficial de Clan Kyasid que para Capa y Espada, el se ofrecemos en exclusiva en la Biblioteca. [>> sigue]

ROL (7º MAR)
Pequeña hoja de personaje para Capa y Espada, el adaptado al reglamento no oficial de la Biblioteca. [>> sigue]

ROL (7º MAR)
Adaptación (no oficial) del estupendo juego de piratas, conseras y bellas damas para jugar en... [>> sigue]



EMPLAZAMIENTO COLABORADOR DE www.distrimagen.es

Si ya eres Colaborador de www.distrimagen.es y quieres consultar tu cuenta, introduce tu nombre de usuario y tu clave en este formulario y pulsa en ACEPTAR.

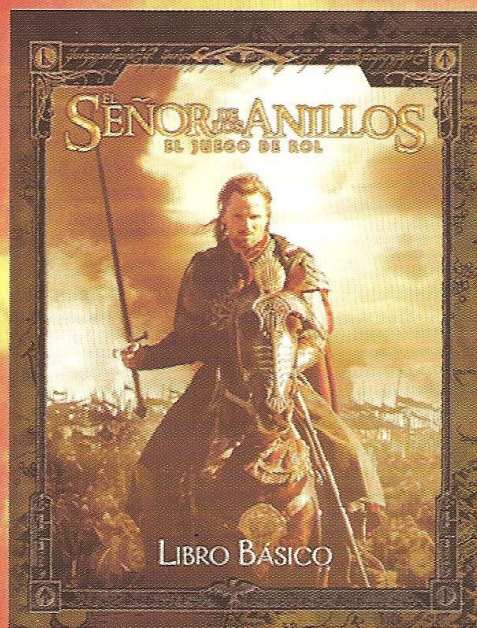
Usuario:
Clave:
[ACEPTAR]

Te proponemos una forma fantástica de obtener beneficios: desde tu página web, mediante un sistema muy sencillo. Recibirás una comisión por las compras que realicen en www.distrimagen.es los internautas que provengan de tu emplazamiento. Podrás cargar el importe acumulado de dichas comisiones en la tienda virtual de www.distrimagen.es.

Sólo tienes que colocar alguno de nuestros botones o banners en tu página web y esperar a que tus visitantes compren en www.distrimagen.es.

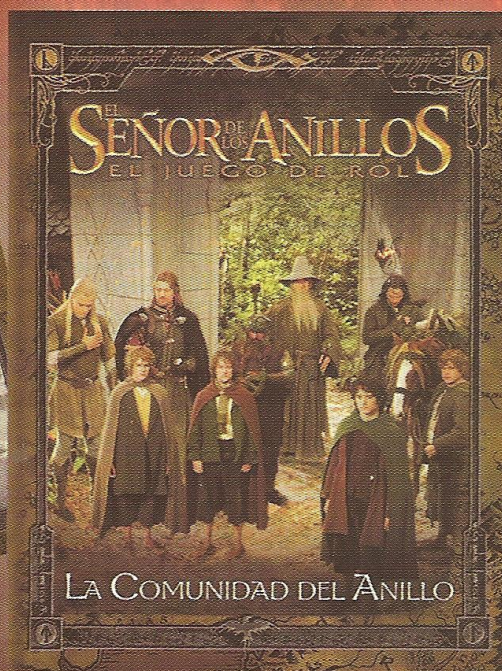
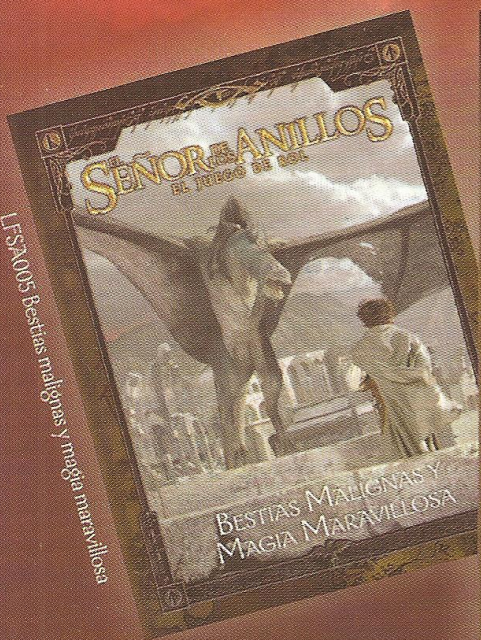
WEBS COLABORADORAS
Si tienes una página propia sácale partido con nuestro nuevo programa de puntos.

NO PODRÁS PASAR SIN ELLOS

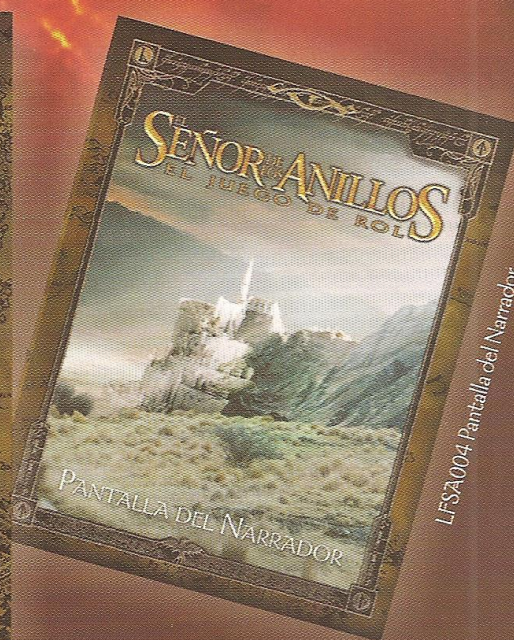


LFSA001 Libro Básico

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL



LFSA004 La Comunidad del anillo



LFSA004 Pantalla del Narrador

Las más temibles criaturas de la Tierra Media para que puedas ponerles las cosas difíciles a tus héroes.

¡Ya a la venta!

Indispensable para cualquier Narrador.

Contiene una aventura completa y Grimorio a color.

DECIPHER
ROLEPLAYING & MINIATURES STUDIO



NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company

www.distribucion.es



Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
Enrique G. Mantas
Hugo Gonzalez Marco Escribá Gómez
Manuel de los Reyes Vicente García Aguilera
Javier Salazar Ignacio Díaz
Vicente Salazar Isaac de Bedoya
David González M. José Martínez
Antonio Ugalde Laura López
Weber Carlos Montalvo
Sergio Nombela Miguel Ángel Olmos
Miriam Estrada Marcos Vigo

Portada Demonio: La Caida
© White Wolf

Corrector de estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinámico Duo

Maquetación Sócrates Rincón
David Saavedra Peña

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

Déposito Legal: M-31670-1993
ISSN: 1133-6242

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

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

Sumario

Noticias 7
Urza en Dosdediez 12
Solaris en Dosdediez 13
Dork Tower 14
Novedades 17
Trilogías Vampiro 23
Tierras Heridas 24
Presentación Demonio 26
Módulo Vampiro Rokugan 28
Módulo Demonio 32
Ayuda Planeta Azul 38
Vampiro en Vivo 41
Ayuda Juego: Fading Suns 43

Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos* jdr es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *D&D* es © WotC en español Devir Iberia; *La Leyenda de los cinco anillos* y *7ª Mar* es © Alderac, en español La Factoría; *Exoes* © Ediciones Sombra; *Magic: TCG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; *Las Ilustraciones* son © de sus respectivas empresas y autores.

Nº 26

Diciembre de 2003

EdiRol

Mundo de Tinieblas llega a su fin. Catorce años después de la brillante idea de **Mark Rein-Hagen**, el sistema narrativo cierra uno de los más brillantes ciclos en la historia del rol. Su aparición supuso un cambio en la concepción general de una industria que hasta entonces vivía en la adolescencia perpetua. Su creación hizo temblar los cimientos de lo establecido y dio paso a la madurez de aficionados, creadores y editoriales.

Con la llegada de la década de los 90 los juegos de rol adquirieron una temática oscura, una imaginería "gótica-punk", siendo el ejemplo más claro *Vampiro: La Mascarada*, que ha marcado incluso la estética de una generación. La revolución que supuso la serie de juegos narrativos no consistió sólo en unas nuevas reglas sino en toda una concepción que podríamos llamar "teatral"; la narración cobraba por fin pleno significado en las partidas de rol. Los jugadores comenzaron a preocuparse más por la propia interpretación de sus personajes que por sus estadísticas. Atrás se quedaron las aventuras en *Dungeons* oscuros y la fantasía desplegaba por fin sus alas hacia crónicas de tramas complejas, villanos con personalidad (se acabaron los orcos de un dado de golpe) y escenarios que cobraban vida en las mesas de juego. Una revolución que marcó de tal manera el devenir del mercado lúdico que hoy en día todavía se pueden encontrar multitud de «herederos» e imitadores.

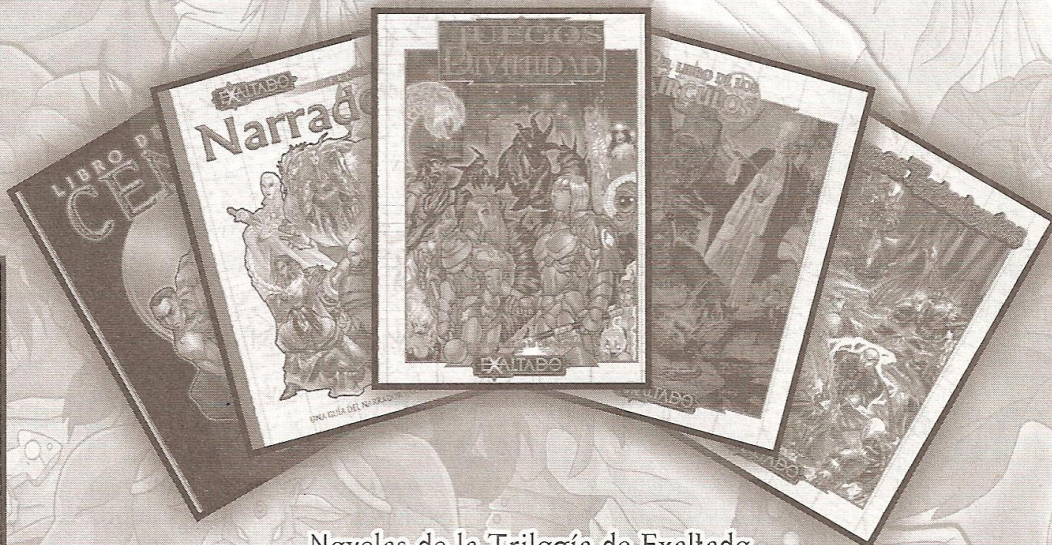
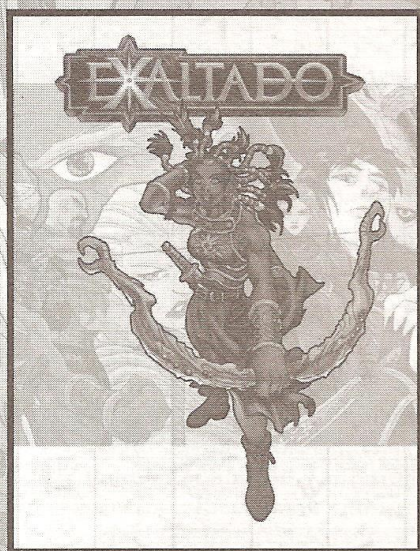
Muchos opinan que todo esto se podría haber conseguido con cualquier otro sistema de juego, más la diferencia estriba en que para el creador de *Vampiro* los sistemas daban igual, lo que realmente importaba era la historia y no los dados, por lo que la importancia de la obra de White Wolf en el mundo de los juegos de rol es irreprochable. Hasta tal punto que, en lugar de seguir alimentando con suplementos sin fin sus líneas, ha optado por la salida más digna que una empresa podría ofrecer a un aficionado al que respeta por encima de todo: cerrar la ambientación de sus éxitos. Algo que nadie se había atrevido a hacer hasta ahora, que nos vemos rodeados de segundas, terceras, quintas y hasta ediciones punto cinco, y que dudamos que se repita.

White Wolf marcó una época, en la que se convirtió en líder indiscutible en su ámbito, y la concluye de la mejor manera posible. Muchas gracias por lo que nos has hecho disfrutar.



EXALTADO

Exaltado
Libro Básico



Novelas de la Trilogía de Exaltado



WHITE WOLF
PUBLISHING

EDAD DEL
PESAR

LA FACTORIA
DE IDEAS

EL nuevo juego del sistema narrativo

DEMONIO la caída

Se ha desatado una tormenta en el mundo de los espíritus,
y las puertas del Infierno caelgran rotas de sus goznes.
Los ángeles del Abismo son libres de nuevo y el destino de
la humanidad está en entredicho.

WHITE WOLF
PUBLISHING

¡Desafía a los Cielos!

LA FACTORIA
DE IDEAS

Noticias

d e l m u n d o

Los últimos meses nos han dejado cambios que van a dar mucho que hablar. La presentación de juegos de la talla de *Stargate SG 1* o *WarCraft*, la polémica publicación de la edición 3,5 de *D&D* que ha tenido muchísimos detractores a ambos lados del charco... todo lo contrario que el impactante anuncio del cierre del Mundo de Tinieblas de *White Wolf* (aunque no elimine la publicación de módulos para las líneas de juego históricas como *Dark Ages*). Dos decisiones diferentes, que ejemplifican el respeto hacia el jugador de cada una de ellas.

Nacional

La Factoría de Ideas

La infatigable Factoría continúa con su andadura de publicaciones para los siguientes meses cargados de interesantes novedades, en su mayor parte para MdT como viene siendo habitual. Para *Vampiro: La Mascarada* nos encontraremos tres interesantes suplementos. El primero de ellos, *Refugio de los Condenados*, nos detalla cómo deberían ser las guaridas y lugar de descanso perfectos de nuestros personajes, además de incluir trucos para evitar las visitas no deseadas. Otro previsto es *Estado de Gracia*, donde por fin se nos comenta cómo desarrollan la fe los vástagos y cómo soportan el estado de la inmortalidad con una inquebrantable resolución de sus principios éticos y morales. El que cierra las novedades para los cainitas es *Arcontes y Templarios*, que nos detalla todo lo que debíamos saber de los defensores de la Torre de Marfil y la Espada de Caín. Para su versión medieval, *Edad Oscura: Vampiro*, aparece el primer libro de camino, *Camino del Cielo*, que nos proporciona todos los detalles para interpretar personajes con dicha senda, además de incluir interesantes arquetipos, secretos y alguna que otra sorpresa.

Los peores enemigos de los vampiros, los Garou, también tienen rivales en las duras noches del Apocalipsis. En *Poseídos* se revelan los puntos fuertes y débiles de sus enemigos más desconoci-

dos, humanos poseídos por terribles y poderosas perdiciones, más poderosos y letales que los fomori de Pentex. Los Hombres Lobo también rivalizan con los sirvientes del Kaos, que por fin es detallado en el *Libro del Kaos*, una energía que siempre ha estado muy cerca de las poderosas *Furias Negras*.

Y los hombres lobo también se relacionan con otras criaturas de este MdT que está a punto de expirar. Y unas de esas criaturas son las hadas, los Changeling, los hijos del Ensueño, los cuales son capaces de ver el Glamour, la energía de los sueños que empapa todos los objetos, criaturas y espíritus, y eso es lo que descubrirás en *Inanimae*, además de terribles espíritus de la Banalidad que manciplan a las pacíficas hadas constantemente. Y estarás conmigo al afirmar que uno de los puntos débiles de *Changeling: El Ensueño* es su falta de aventuras publicadas. Esta se-
 quía finalizará con la publicación de la primera parte de *Ojos Inmortales: Caja de Juguetes*, una interesante aventura comenzada en el manual básico que ahora tendrás posibilidad de continuar.

Para *Mago: La Ascensión* veremos publicado en breve un nuevo libro de tradición, el de *Seres Huecos* que vendrá a redondear los libros de tradición aparecidos hasta el momento. Magos, vampiros, hadas y hombres lobos. Un peligroso mundo para el ser humano. Por su parte, la humanidad cuenta con los cazadores, es el momento de la Venganza. Una venganza que será más placentera cuando conozcas algunos secretos de las criaturas de la noche de este Mundo de Tinieblas... y *Los Nocturnos* es el libro donde

se enumeran. Pero la humanidad no puede luchar contra algo que lleva con ella desde el inicio de los tiempos, oculta en la noche, aguardando, y alimentado nuestros deseos a cambio de fe. Los Demonios, como nosotros mismos, han construido sus propios grupos sociales. Descubre la estructura establecida en la ciudad de Los Ángeles en *Ciudad de Ángeles*. Y para terminar con la serie narrativa, nos quedamos con la Edad Mítica de este mundo *Exaltado*, cuya línea se verá reforzada con la aparición del suplemento *Juegos de la Divinidad* para mediados de octubre.

Y siguiendo con tierras de fantasía heroica, continuamos con *Leyenda de los Cinco Anillos*. Muchas veces hemos hablado de la *Senda de los Naga*, y siempre os hemos dicho que este ansiado libro estaba a punto de aparecer, y en esta ocasión no erramos, en octubre podréis gozar del último libro de *Senda*, esta vez de verdad. Con la antítesis europea de L5A, *Séptimo Mar* continuamos. El último libro de Nación saldrá para finales de este año, los terribles *Vesten*, además del libro que comenta la revolución que cambió el curso de la Historia en Théah con *Revolución de Montaigne*.

Y para terminar continuaremos con el trillado Sistema D20. Para Tierras Heridas aparecerá *Bosque del Cuerno de Sierra*, otro interesante suplemento de región que nos detalla este peligroso bosque con todo lujo de detalles, además de incluir una más que recomendable aventura. *Libro del Poder Divino* nos detallará todo lo que quisimos saber sobre las clases de prestigio en torno a las grandes deidades y su poderosa magia, otro de los muchos libros multiambientales del Sistema D20. Para terminar, *Guía de Van Richten sobre Muertos Vivientes* es un interesante compendio de eso mismo, muertos vivientes, para *Ravenloft*.

Y es todo... todo lo que deberías descubrir. ¿A menos que pretendas desvelar qué se esconde detrás del Umbral? Atrévete a afrontar tus miedos en *La Cosa Detrás del Umbral* para *La Llamada de Cthulhu*, pero ya estás advertido del peligro. ¿Qué quieres más? Bruce Lee y los grandes maestros de artes marciales en-



Opinión

WHITE WOLF VERSUS SONY PICTURES

El conflicto del que todo el mundo habla en el mundillo del rol en los últimos días... sin mencionar todo lo vertido en los foros de opinión de Internet.

Debido al estreno de *Underworld*, una película de vampiros contra hombres lobo con toneladas de acción y cuero, los de WW se han dado cuenta de que ésta plagia de forma descarada (según ellos, el juez decidirá) el MdT. Parece que así es, y que Sony va a tener que comerse el paquete judicial. Pero independientemente de todo ello, la verdad es que WW ha conseguido con esto una publicidad asombrosa, ya que todo el mundo va a conocer el MdT.

Si la película es un éxito de taquilla, mucha gente atraída por el hecho de ser un plagio de algo, acudirá a la fuente original. Y digo fuente original, porque aunque el MdT maneje conceptos más o menos que ya existían, la mezcla que hacen es lo que le hace distinto, ese batiburrillo de seres sobrenaturales que pueblan las partidas. Gane o pierda el juicio, WW ha conseguido atraer la atención de gran cantidad de público, lo cual, creo yo, era también una razón para empezar todo esto.

Pero lo que me parece más curioso, es que WW en su estudio S&S edita el Everquest RPG, que efectivamente, es un juego de Sony, bajo la licencia de los de WotC (cuanta sigla). Aunque uno sea Sony Pictures y el otro Sony Online Entertainment, me gustaría ver la cara del jefazo de Sony cuando se lo expliquen. Habría sido mucho más cómodo conseguir los derechos del juego de rol para la película y fin de la historia. Aun así, no deja de tener su gracia que los abogados que se enfrentan en el caso de plagio, negocien el siguiente contrato de suplementos de Everquest y aconsejen sobre cómo actuar con la OGL. Bienvenidos al auténtico año del juicio.

Por Cesar Ayala

señan todos sus trucos en *Artes Marciales* para *Rolemaster*, ya no tendrás excusa para que tu mago elfo no sepa karate o kungfu. ¿Que no hay nada para el juego del año? No os preocupes, porque para el *Señor de los Anillos* a color de Decipher verá la luz *Bestias* (título provisional), un suplemento repleto de bichos para vuestras partidas. Y es todo... o tal vez no. El excelente juego *Engel* aparecerá muy, muy pronto. ¿Cómo, dónde? No te pierdas el siguiente número de 2de10.

Ediciones Sombra

Nos trae una aventura para EXO escrita por uno de los míticos de los juegos de rol en España, como es Ricard Ibañez (conocido por *Aquelarre* o *Capitán Alatríste*) y por Sergio Jurado, dondemos podremos acercarnos aun más al mundo de los desconocidos iroiendi.

También disfrutaremos de un nuevo juego que la editorial espera que sea todo un éxito: *Pangea*, escrito por Enrique Garrido (autor de *Phenomena*). Un libro de rol ambientado en la prehistoria salvaje donde la supervivencia marca el día a día de sus habitantes y donde las civilizaciones empiezan tímidamente a aparecer.

Devir

Cuando leas estas líneas ya podrás adquirir los polémicos *Guía del Dungeon Master* y *Manual de Monstruos* de la nueva edición D&D 3.5. Los amantes de la antigua edición de D&D, tendrán la suerte de encontrar próximamente *Fiend Folio*, un compendio de monstruos que recoge criaturas de anteriores ediciones. Y para los mas "mazzmorreros", ya ruge en todas las tiendas el segundo número de la revista *Dragón*. Los fieles de «Reinos Olvidados» tendrán su ración correspondiente con la salida de *Razas de Faerûn*, un atractivo libro que detalla nuevas muchas razas y características para este escenario de campaña. El siguiente libro de clase de Moongose, será *La Quintaesencia del Pícaro*.

Para *Star Wars D20*, veremos *Power of the Jedi* (título en castellano aún sin confirmar), un libro con las características,

dotes y trasfondo del intrincado y a veces oscuro mundo Jedi.

Por último, destacamos la salida en español del D20 Moderno, un juego con el sistema D20 aplicado a ambientar partidas en la actualidad, con las características que le conciernen: pistolas, coches, teléfonos, y tecnología en general.

CROM

Disfrutaremos de la reedición de la aventura de Cthulhu escrita por Ricard Ibañez, *La Piel de Toro*, ampliada y adaptada al sistema D20 que ya comentamos en números anteriores. Como siempre con esta gente, está por ver si tienen derechos para ello, pero en fin. *Tierra de Héroes*, es un nuevo juego basado en las grandes gestas de los héroes de la Alta Edad Media y antecesor natural de *Aquelarre*.

Los entusiastas de los juegos de rol en vivo y *Aquelarre* estarán pendientes de la publicación cercana de *Aquelarre Rol en Vivo*, un manual con toda la información necesaria para organizarlos, normas, reglas, formas de organizarlo, etc... y otra parte donde nos enseña a aplicar todas estas técnicas a *Aquelarre*.

Y para finalizar, aparecerá *Aventuras y Escenarios II*, una actualización de reglas necesarias para jugar combates modernos, con descripciones de más de 400 tipos de tropa, tanques, vehículos, etc., válido para cualquier escala o JdR.

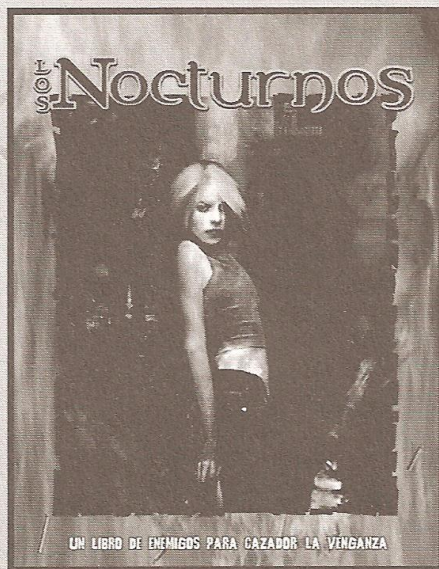
Edge Entertainment

Los chicos de Edge nos harán disfrutar con libros tan suculentos como *Zombie: Pulp Zombie*, un accesorio para *Zombie: All Fresh Must Be Eaten*, con todo tipo de datos acerca de la era *Pulp*, nuevos artificios, reglas, etc...

Un nuevo suplemento para *Feng Shui*; *Ascensor al Inframundo*, un libro de referencia sobre las profundidades.

En breve llegará el juego de rol de *Slaine*, y no tardará en llegar su suplemento de ambientación en las tierras de los héroes de las leyendas celtas: *Tir Nan Og*.

De la colección de juegos de rol de pequeño tamaño, *News Style*, tendremos *Puppetland*, una pesadilla infantil surrealista en un mundo de títeres.



Seguimos con estrenos, como el *Manual del Duelista* para *Heavy Gear* que proporciona una completa guía acerca de los duelos, reglas adicionales de combate y nuevos Gears.

Unknown Armies seguirá creciendo en España con libros como *Llora*, un fantástico suplemento lleno de sorprendentes aventuras y, para acabar, *Brujería*, estrenará un accesorio indispensable: pantalla y libreto de 64 páginas.

Internacional

ALDERAC

Durante este verano esta ya consolidada editorial publicó la versión en juego de rol de uno de sus más famosos juegos de cartas, *Warlord: Saga of the Storm*, bajo el sobrenombre «Warlords of the Accordlands RPG». Pues bien, ya tenemos una cantidad muy respetable de suplementos, *Monsters and Allies* (el típico compendio de monstruos, con unas cien nuevas criaturas), *The World Atlas* (una descripción en un plumazo de todas las regiones del extenso mundo en el que se basa la ambientación) y *The Master Codex* (guía de jugador con 18 nuevas clases de personaje, 50 clases de prestigio y un montón de hechizos y equipo nuevo... un suplemento imprescindible, vamos)

Como ya anunciamos, a estas alturas ya debe estar en la calle el *Worldbook: Stargate*, el flamante juego que toma prestada la ambientación de la serie de televisión *Stargate: SG-1*, completamente a color y con una calidad gráfica impresionante, y para no perder el tiempo aparecerá poco después un suplemento dedicado a la tecnología Ghouls. Y es que a fecha de hoy constituye el producto en el que la editorial se ha volcado casi por completo en estos últimos meses. Tanto es así que las demás líneas han quedado ligeramente descuidadas, y lo único que cabe destacar es que su nuevo suplemento para el Sistema D20: Wilds (del cual ya hablamos en el número ante-

rior) el cual pospone su salida a mediados de otoño. Por otro lado en la página web de la editorial nos van a obsequiar con material gratuito para otro juego con licencia, *Farscape RPG*, cuya línea no ha sido reforzada con ninguna ampliación por el momento, por lo que nos tendremos que contentar de momento con el manual básico.

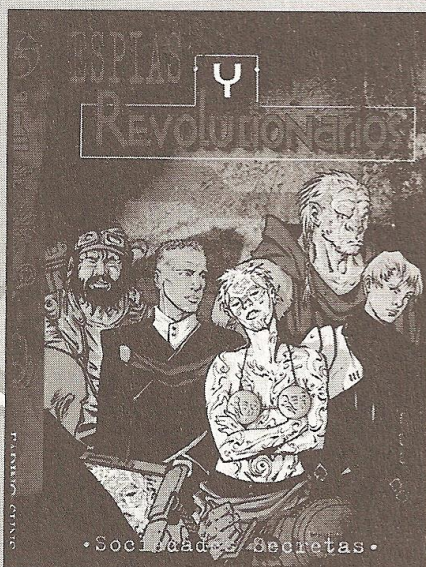
ATLAS GAMES

Nuestros colegas norteamericanos están últimamente muy prolíficos, lo que quiere decir que podremos disfrutar de cantidad de novedades. *Ars Magica* contará con *The Black Monks of Gastonbury*, una aventura diseñada tanto para el sistema clásico como para el D20 en la que se recrean las viejas leyendas de esta región en la Europa Mítica. Por otro lado, para *Over The Edge* contaremos dentro de poco (si no está disponible en el momento de salir esta revista) con *At Your Service*, un suplemento imprescindible que nos describe detalladamente una treintena larga de localizaciones de la fabulosa isla de Al Amarja, escenario principal del juego.

Como colofón tenemos que decir que uno de los productos estrella de esta temporada para la editorial no es precisamente un juego de rol, sino la reedición de un clásico (poco conocido en nuestro país) entre los juegos de cartas no coleccionables, *Dungeoneer 2nd Edition* (un curioso juego de exploración de mazmorras), el básico, *Tomb of the Lich Lord* y le acompañará una ampliación llamada *Vault of the Fiends*.

DECIPHER

Nos tememos que esta editorial se está centrando de nuevo en los juegos de cartas (presentándonos por ejemplo uno nuevo basado en el manga futurista *hack/ENEMY*) y deja un poco de lado sus líneas de rol. Especial interés tenía el esperado lanzamiento del juego de cartas de *Matrix*, pero Decipher ha descartado el proyecto debido al esfuerzo que requería crear un sistema de juego desde cero, y de que no están seguros de satisfacer a los amantes de la película, por lo que momento el proyecto queda aplazado para consternación de muchos. Cambiando de tercio para



Se acaba una época

El 26 de agosto, en una multitudinaria rueda de prensa en las Gencon, White Wolf anunciaba la conclusión del ciclo creativo del Mundo de Tinieblas, anunciando el cierre de todas y cada una de sus líneas. Incluso facilitó la fecha y el plan de lanzamientos que darían por terminado dicho universo. Todo se desarrollaría bajo la denominación «La Hora del Juicio» (*Time of Judgement*, en USA).

Tras años de anticipación y desarrollo en el campo de los juegos de rol, White Wolf acomete lo impensable. La Gehena de los vampiros, el Apocalipsis de los hombres lobo, la Ascensión de los magos... todos se funden en un gran acontecimiento que no solo sacudirá el mundo entero, sino que lo destruirá.

El plan, que La Factoría reproducirá durante 2004, contará con tres libros como anticipo (para *Vampiro*, *Hombre Lobo* y *Mago: La guarida de los Ocultos*, *La Señal Roja* y *Los Días del Fuego*); otros cuatro posteriores que desarrollan la trama (*Gehena*, *Apocalipsis*, *Ascensión* y *Mundo de Tinieblas: La Hora del Juicio*); más otro específico para la línea de Rol en vivo (*Las leyes del juicio*). Todo ello se completa con una trilogía de novelas (con entregas sucesivas de *Vampiro*, *Hombre Lobo* y *Mago*).

La Factoría de Ideas continuará editando los títulos inéditos del actual Mundo de Tinieblas hasta su final, en julio de 2004. Los libros que se publiquen a partir de septiembre de 2003 tendrán una tirada muy limitada, basada en las reservas previas de las tiendas que los venden. La programación del próximo año para todas las líneas se hará pública a lo largo del último trimestre de 2003.

Así se dará carpetazo a todo un hito en el mundo de los juegos de rol. No debemos olvidar que *Vampiro: la Mascarada* y su sistema narrativo revolucionaron el mundo de los juegos de rol, por una parte, y la estética del mundo sobrenatural por otra. Pero también han conseguido trascender más allá: sus atmósferas y arquetipos han sido copiados hasta la saciedad en todos los medios imaginables. Las licencias oficiales del Mundo de Tinieblas han abarcado a lo largo de estos años cómics, videojuegos, merchandising; incluso la productora de Aaron Spelling hizo una serie de televisión en los USA.

Píldoras

de aquí

- Recientemente la revista 2de10 ha visto aumentado su número de colaboradores gracias a la más que estimada ayuda prestada por los integrantes del Fanzine Drakkos. Desde aquí dar la bienvenida a nuestros nuevos amigos a la gran familia alrededor de 2de10, que con sus aportaciones se convertirá en una revista mucho más imparcial y con nuevos puntos de vista.

- Madrid Nocturno, la partida oficial de rol en vivo de la Factoría de Ideas en Madrid cumple ya ocho años. Nuestras felicitaciones desde 2de10 y nuestros mejores deseos para la nueva crónica que arrancará en breve y que, según palabras de los organizadores, será espectacular.

de allá

- Como ya sabréis a estas alturas White Wolf ha demandado a los productores de Underworld por plagio, supuestamente por copiar la estética del Mundo de Tinieblas y el argumento de una novela publicada el año pasado. De momento la demanda está congelada hasta después del estreno de la película... pero la verdad, algo de razón tienen...

- Increíble pero cierto. El Diario Clarín de Argetina reseñaba en su suplemento de espectáculos el estreno en la cadena Telefé para el año próximo de una miniserie de terror ambientada en (cito textualmente) "El Juego de Rol", donde los participantes simulan ser otros, y en un viaje se cometen actos atroces. Hace unos años, un fanático de uno de estos juegos mató a otra persona, poseionado por su personaje. A los personajes de Dolores y Mariano les pasará lo mismo...". Vamos que no solo basta levantar viejas heridas en el mundo rolero después de tanto tiempo, sino que además también se empaña la imagen de los juegos de rol al otro lado del charco...

Lord of the Rings lo único destacable es que hacen una segunda impresión del libro básico, lo cual indica sus buenas ventas. Star Trek nos presenta Blood and Honor: The Klingons (el suplemento que profundiza en esta peculiar y honorable raza, dejándonos entrever tanto su historia más antigua como sus más modernos adelantos) y Peacekeepers: The Guide to Soldiers and Diplomats (un «libro de clase» para el juego, dedicado a dos de las carreras más usuales escogidas por los jugadores, soldado y diplomático).

EDEN STUDIOS

Incluimos en este número esta editorial famosa por líneas de juego como Witchcraft o Buffy: The Vampire Slayer para notificarnos que el nuevo juego que publicarán en esta temporada a buen seguro os fascinará a muchos de vosotros, ya que se trata ni más ni menos que Army Of Darkness RPG, dedicado a la famosa película de Sam Reimi El Ejército de las Tinieblas (no nos engañemos, sabemos que sois unos freaks, y que esta película está entre vuestras favoritas, de ahí que nos hayamos decidido a incluir esta pequeña referencia).

FANTASY FLIGHT GAMES

Esta errática editorial sigue ofreciéndonos propuestas curiosas, como su nuevo juego Redline (una ambientación post-apocalíptica en que priman los duelos a toda velocidad, usando el ya manido D20). Por otro lado el resto de su producción para estos meses se centra en su universo de D20 Legends and Lairs, que completan con Portals and Planes (una guía de los planos útil para cualquier master de D20) y Elemental Lore (un suplemento dedicado a los cuatro elementos primordiales y toda la parafernalia que los rodea, tanto magia como monstruos o clases de prestigio). Para terminar, su ambientación de fantasía oscura Midnight contará entre sus filas con Minions of the Shadow, una compilación de los sirvientes del tenebroso Izrador, incluyendo las características de un buen número de personajes importantes del juego.

IRON CROWN

Esta compañía sólo proyecta un par de novedades, aunque en realidad podríamos decir que se reducen a una. Me explico: la novedad en sí es el Rolemaster Construct Companion, con el que podemos crear cualquier tipo de criatura mecánica como los golem (por poner un claro ejemplo) para el ya clásico Rolemaster. La "novedad" es que su nuevo reglamento HARP (High Adventure Role Playing), del que ya hemos hablado en el número anterior de vuestra revista favorita, ha visto pospuesta su salida para octubre.

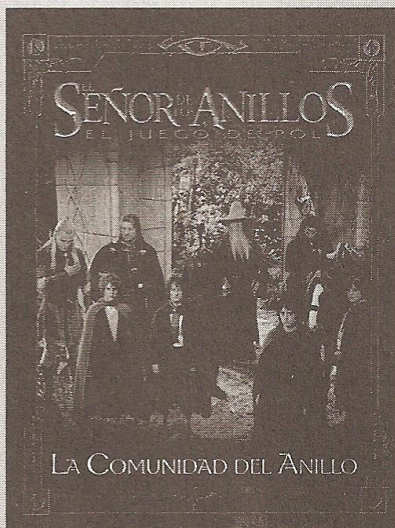
WHITE WOLF

Cargaditos (como siempre) vienen los chicos de White Wolf este otoño que comienza. Para Vampire: The Masquerade nos traen Vampire Players Guide, una (otra) recopilación de métodos de interpretación, opciones para los personajes, ideas para sacarle todo el jugo a tu personaje en una crónica, etc... (lo de siempre, vamos) y The Red Sign, un módulo que combina las ambientaciones de Vampiro y Mago concentrado en conspiraciones de proporciones cósmicas. Para Werewolf: The Apocalypse dispondremos de Past Lives (una

crónica a través del tiempo en la que podremos descubrir más del propio Apocalipsis) y del Tribebook: Stargazers, Revised Edition, el consabido lavado de cara a un Libro de Tribu, en esta ocasión dedicado a los trascendentales Contemplaestrellas.

Dentro de la línea Mage: The Ascension; Tradition Book: Verbena, Revised Edition, lo mismo que acabamos de comentar pero para esta visceral Tradición de magos.

Hunter: The Reckoning amplía sus suplementos con Urban Legends (un libro hecho para demostrarnos que no solo de vampiros y hombres lobo viven los cazadores, sino que todas aquellas cosas que podríamos catalogar como «leyendas urbanas» andan dando la lata en el Mundo de Tinieblas). Los aficionados a Demon: The Fallen podrán adquirir Houses of the Fallen, un libro de referencia en el que se detallan las siete casas de los Caídos, cosa harto extraña en los chicos del lobo blanco, teniendo en cuenta los 13 libros de clan de vampiro, los 13 de las tribus de hombres lobo o los 7 libros de los



gremios de Wraith por ejemplo... parece que en esta ocasión no tendremos más que comprarnos un solo libro, y francamente esperamos que esto siga así. Además la versión en vivo del Mundo de Tinieblas, *Mind's Eye Theatre*, tendrá un suplemento, *Vampire By Gaslight*, para adaptar nuestras crónicas victorianas al vivo y poder lucir las levitas en plena calle.

Orpheus, el nuevo producto de White Wolf, vendrá surtido con suplementos, en este caso *Crusade of Ashes* (una sorprendente crónica en la que se declara una guerra en el interior de la organización Orpheus) y *Shades of Gray* (curioso suplemento en el que entre otras cosas nos muestra con todo tipo de detalles a los creadores de la fatal droga Pigment, y a los Shades, una nueva clase de personaje). *Exalted*, cuenta con *The Sideréal*, que amplía nuestros conocimientos acerca de la ambientación haciéndonos partícipes de las intrigas de la ciudad de Yu-Shan y de sus habitantes, los Siderales. Por su lado la línea de Dark Ages cuenta con dos nuevos títulos, *Dark Ages: Mage Grimoire* (típica recopilación de hechizos y nuevas formas de magia) y *Player's Guide to the High Clans* (una guía para interpretar a los «clanes nobles» de vampiros del Medioevo Oscuro)

Bajo el sello de *Sword and Sorcery Studios* la editorial también encontramos multitud de novedades, entre ellas *Order Book: Raphaelites* para *Engel*, en el que se nos describe a esta fascinante orden de ángeles europeos. Para *Everquest* tenemos *Luclin* y *Monsters of Luclin* (suplementos en los cuales, como habréis adivinado, se nos describe Luclin, la luna del

mundo de Norrath, y los variopintos monstruos que pueblan tan hostil ambiente), y *Realms of Norrath: Forests of Faydark* (un nuevo libro geográfico, en este caso dedicado al lugar de origen de un buen número de las razas disponibles para los jugadores). El ya clásico mundo de *Ravenloft* tendrá por fin su *Ravenloft Player's Handbook* (típico y tópico manual del jugador, con nuevas dotes, clases de prestigio y demás), además del *Ravenloft Gazetteer 4*, dedicado en esta ocasión a las tierras de Invidia, Verbrek, Valachan y Sithicus.

Para *Scarred Lands* aparecerá material diverso, como el *Player's Guide to Monks and Paladins* (suplemento obviamente dedicado a los monjes y paladines de las Tierras Héridas), *Vigil Watch: Secrets of the Asaatthi* (segundo volumen de la serie, la cual detalla la caída y antaño grandiosa raza de los Assatthi) y *The Faithful and the Forsaken* (crónica que detalla el enfrentamiento y declive entre los elfos y los enanos oscuros). Por último, para *Warcraft* se publicará *Alliance and Horde Compendium*, consabida guía con nuevas razas, clases de prestigio, hechizos y algo de nuevo equipo.

WIZARDS OF THE COAST

Esta potente editorial también tiene preparados diversos lanzamientos. Para *Dungeons and Dragons Book of Exalted Deeds* (segundo título dedicado a un público más maduro, orientado en esta ocasión a los recursos de los que disponen las fuerzas del Bien), *Complete Warrior* (suplemento el cual nos detalla aun más los entresijos del combate, incluyendo tácticas y formas de prepararse tanto para las clases combatientes típicas como para las más alejadas de este tipo de conflictos).

Una nueva edición de un viejo conocido del juego, el *Draconomicon* (el cual, obviamente, nos aconseja las formas de usar a los míticos dragones, así como detalles sobre los diferentes tipos existentes).

Forgotten Realms también está de reedición, en su caso con *Underdark*, con el que nos podremos meter de lleno en la compleja y sobre todo tenebrosa Suboscuridad, en la que dominan indiscutiblemente los míticos elfos Drow.

Como punto final citar que *D20 Modern* también tiene lo suyo, *D20 Menace Manual*, repleto de villanos, monstruos y toda una serie de antagonistas para nuestros sufridos personajes.

...en @ red

Listas de correo

- Vamos a destacar una de la casa. Se trata del foro que ha abierto Distrimagen para hablar sobre la Hora del Juicio, el macro acontecimiento que dará fin al afamado Mundo de Tinieblas:

<http://www.distrimagen.es/rol/toj>

- Y para los más tradicionales, recordamos una de las mejores listas sobre La Llamada de Cthulhu en castellano:

<http://es.groups.yahoo.com/group/cthulhu-es/>

Navegando

Este mes toca dar gusto a aquellos aficionados versados en la lengua de Shakespeare, porque, para poder visitar las webs oficiales de nuestros juegos preferidos, hay que tener algunos conocimientos de ingles.

- <http://www.white-wolf.com/> es una de las viejas conocidas. La web de la editorial White Wolf, ha sufrido no hace mucho ciertos cambios estéticos para adecuarse a la gran Hecatombe de la Hora del Juicio. Sigue sin ser nada espectacular en su diseño, pero al menos continua siendo igual de funcional que antes.

- <http://www.chaosium.com/> es una web dedicada casi por completo al juego estrella de esta editorial, La Llamada de Cthulhu. Contiene multitud de información útil y varios módulos de gran calidad. Muy recomendable, puesto que además está totalmente actualizada.

- <http://www.alderac.com/> es la web de AEG, editorial de Leyenda de los 5 anillos y de 7º Mar entre otros. Su diseño no es especialmente impactante, pero en su interior depara algunas sorpresas, como su lanzamiento estrella, el juego de rol de Stargate...



URZA

en

Dosdediez

Mirrodin

Por fin ha hecho su aparición Mirrodin, la nueva ampliación de Magic, inaugurando el nuevo ciclo con el que conviviremos durante un año. En esta ocasión, el tema de la expansión, y de todo el ciclo, son los artefactos. Así, una gran parte de las cartas de esta expansión son de este tipo, y las que no lo son se ven marcadas por este hecho, pues dependiendo de su color les afectan de un modo u otro. Una de las mayores innovaciones de la expansión va a consistir en los "Equipment", artefactos que se comportan de una manera similar a los encantamientos locales, y que representan armas o piezas de armadura que las criaturas utilizarán en las partidas. Además, tenemos otras nuevas habilidades como "Imprint", gracias a la que remover una carta del juego le dará a aquella que la posea unas cualidades u otras, o el "Entwine", un coste adicional para poder escoger ambos efectos de una carta modal.

Como dato adicional, podemos añadir que la carta de **Jens Thoren**, ganador del último Invitacional celebrado en el ciberespacio como os contamos en el número 37, ha visto por fin en la imprenta su carta en esta expansión, con el nombre de *Solemn Simulacrum*.

Sin ser la próxima carta que definirá un formato, otorga una ventaja de cartas que seguramente la hará muy jugable.

En el interior de la revista encontráis toda la información sobre Mirrodin que vais a necesitar, con análisis, separata, información de trasfondo... esperamos que la disfrutéis.

En el punto de mira

El hecho es que, tras colocarse en la cabeza de la clasificación del Mundial jugando su mazo de *Despertar del Mirari*, el campeón de España fue descalificado del torneo por no barajar suficientemente su mazo al presentarlo al rival, tras haber sido advertido previamente de que debía barajar más en una revisión de baraja aleatoria.

Desgraciadamente, este hecho ha abierto un frente entre quien piensa que **Carlos** debería ser suspendido de la DCI, y los que abogan por su inocencia. Lo peor es que ambos grupos se equivocan: los primeros al recurrir a presuntas trampas, nunca antes denunciadas, en el historial de **Carlos**; y los segundos

al tratar de tapar el tema lo más posible.

Tras vivir en este país el vergonzoso espectáculo de la "caza de brujas" con el caso **Tuduri y Cabrera**, sería bueno que todos los que han tomado partido en el tema reflexionaran sobre su postura en uno y otro momento (a veces los que más gritan se quedan demasiado callados cuando cambian las personas), dejaran trabajar a la investigación en marcha y no criminalicen

a nadie. Lo que pase con **Carlos Barrado** lo debe decidir la DCI, y así será.

XXVI Open de Madrid

Este agosto el Open volvió a sorprender por la increíble asistencia: 280 jugadores acudieron desde todos los puntos de España para jugar Tipo I.

Y está claro que el Vintage está más sano que nunca: sólo hay que ver la variedad existente en el Top8, tras las duras rondas de suizo. Entre los clasificados para pelear por el *Black Lotus* y demás premios había mazos establecidos, como una *TnT* que os mostramos hace unos números o un par de *SuperGro*, o revelaciones como la *BerserkStompy* que analizaremos en este número o los tritones de **Nacho Higuera**s. También es de destacar la actuación de la *SuperGro* de **Pablo Macaya**, que llegó al Top4 tras haber ganado el Perraca Open en Barcelona.

Al final el torneo se lo llevó el alicantino **Félix Campos**, consiguiendo derrotar en la final al sorprendente **César Fernández**, que tuvo un día pletórico con su monocolor verde.

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



Solaris en dosdediez

Libros

La Factoría de Ideas

Inicia la temporada de «Solaris Ficción» con la publicación de *Nómadas* de Robert C. Wilson, el aclamado autor de *Darwinia* y *Los Cronolitos*. Con motivo de la Hispacón de Getafe, asistimos a la presentación de la obra del primer autor español en la colección. *Las fuentes perdidas*, de José Antonio Cotrina, uno de los mejores y más premiados autores de la cf patria, que con esta novela trufada de elementos de cf, fantasía y terror, llega a la edición profesional tras una impecable trayectoria.

En «Solaris Fantasía» siguen ofreciéndonos a las estrellas rutilantes del género. A la publicación de *Mago: Aprendiz* de Raymond E. Feist (que ha vendido más de un millón de ejemplares en todo el mundo) se une ahora el anuncio de *Aprendiz de asesino* de Robin Hobb. Un contrato tras el que han estado las principales editoriales del país pero que, tras negociaciones que se han alargado durante más de un año, ha caído del lado factórico. Y no es de extrañar: cada libro es nº1 en ventas en E.U.A. y Reino Unido según se publica y en calidad no le anda a la zaga considerándose como uno de los grandes de todos los tiempos a la altura de Pratchett, Feist, Tad Williams, Martin o Jordan.

Completa la oferta *El portal de la entereza* de Eric Van Lustbader, secuela de *El anillo de los cinco dragones* y *Conan: El azote de la costa sangrienta*, de Leonard Carpenter.

En «Solaris Terror» podremos disfrutar de *Los hechos de la vida* de Graham Joyce, autor inclasificable, pues reúne en su obra elementos de terror, cf y fantasía. En cualquier caso, reconocido como uno de los diez mejores libros publicados durante 2002 en Estados Unidos. También de la ya anunciada *El ansia*, la novela de Whitley Strieber en que se basó el guión 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». En «Mundo de tinieblas» tendremos la continuación de las series en curso: la cuarta de «Cazador y presa», la cuarta de «Edad Oscura», la séptima y última de las «Novelas de Tribu»; y veremos el inicio de la trilogía dedicada al nuevo jdr, *Demonio*.

Ediciones B

La editorial del grupo zeta, anuncia, una vez más, el lanzamiento de *Ciencia ficción: Nueva guía de lectura* de Miquel Barceló; dicen que será en marzo de 2004...

Antes de que acabe el año podremos leer *Inmunidad diplomática* de Lois McMaster Bujold (septiembre).

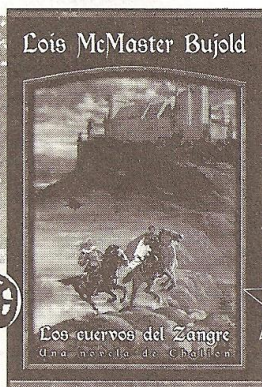
Minotauro

Dentro del campo de la fantasía se prevé un lanzamiento por todo lo alto de una nueva edición de *El Hobbit*, la obra de Tolkien que antecede a *El Señor de los Anillos*. También se anuncia *Historias de Terramar II: La costa más lejana* y *Tehanude* de Ursula K. Le Guin, reedición en un solo volumen de dos de las novelas pertenecientes a la exitosa saga.

Dentro de la política de reeditar aparecerá en las librerías en formato de bolsillo *La montaña del origen* del autor argentino Daniel Alcoba, la historia de un viaje etnológico al servicio de los poderes coloniales de la modernidad.

Del antiguo fondo de Martínez Roca, se rescata la excelente *La paja en el ojo de dios* fruto de la colaboración entre Larry Niven y Jerry Pournelle.

Por último saldrá una segunda edición de la novela de Javier Negrete, *La espada de fuego*, confirmando así el gran éxito de ventas de la novela de fantasía heroica del autor madrileño.



Los Cuervos del Zangre

Lois McMaster Bujold

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes.
Novela inédita. *Solaris Fantasía* - 22.
Medio. Rústica. 276 páginas. 12,95 euros.

Después de ganar numerosos premios de literatura fantástica y de cf, entre los que destacan el Hugo, el Locus y el Nebula, y de encandilar a un gran número de lectores en todo el mundo, Lois McMaster Bujold, presenta ahora su nueva obra, *Los Cuervos del Zangre*, que viene avalada por las positivas críticas que ha recibido en su país desde que fuese publicada en agosto de 2001, varios premios menores y un segundo puesto en la carrera de los Hugo. Ahí es nada.

Los cuervos del Zangre, es la primera parte de *La maldición de Chalion*, el inicio de la serie de «Chalion».

Raúl Rodríguez Sanjurjo



Edad Oscura: Nosferatu

Gherbod Fleming

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes.
Novela inédita. *E.O. Vampiro* - 1.
Bolsillo. Rústica. 348 páginas. 9,58 euros.

Tras el éxito de la Serie de «Novelas de Clan» ambientadas en la época actual no podía tardar demasiado tiempo en surgir su homónimo en la Edad Media o Edad Oscura. Época alternativa para los seguidores de *Vampiro*, estos años anteriores a la Inquisición daba mucha más libertad a los seres sobrenaturales para mostrarse como eran. Por ello, no era infrecuente ver a algunos de ellos como gobernantes de una importante ciudad o en un alto cargo eclesiástico.

La obra pretende ser el punto de partida pero, por lo leído, o bien eres un fan acérrimo, o bien te gusta el clan Nosferatu, puesto que la acción no acaba de arrancar todavía.

Andrés Díaz Hidalgo



La compañía del tiempo

Kage Baker

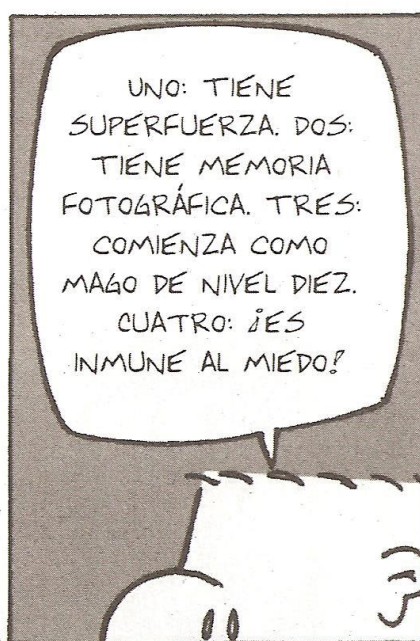
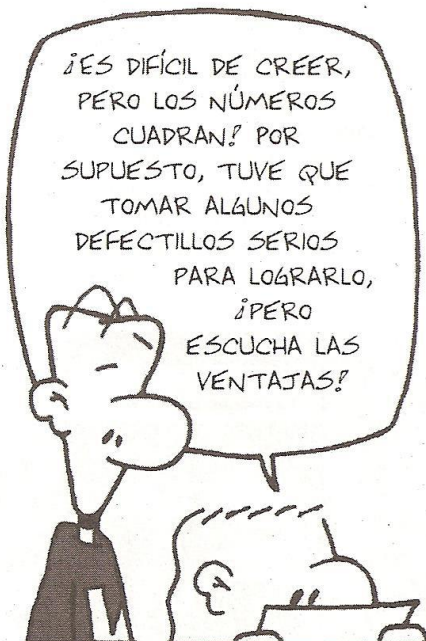
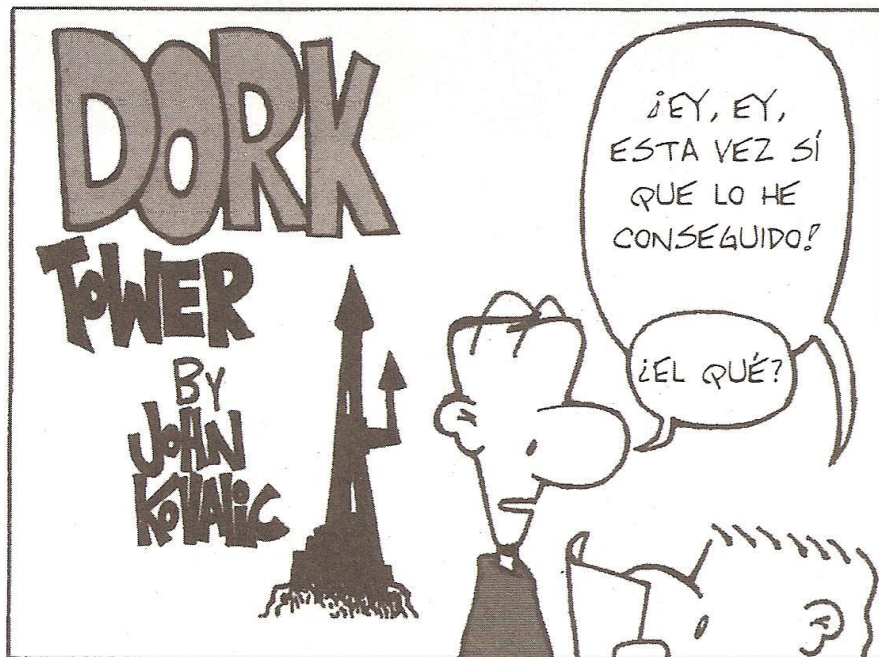
La Factoría de Ideas. Manuel Mata.
Novela inédita. *Solaris Ficción* - 31.
Grande. Rústica. 326 páginas. 18,14 euros.

Estamos ante una novela de las que necesita el género, de las que se leen de un tirón y te dejan con la sensación de haber leído una buena historia, a lo mejor no una obra maestra, de las que perduren como clásico, pero sí una apreciable, de las que hacen género y te afician a seguir leyendo.

Mezclar la inmortalidad con el viaje en el tiempo es una gran, y brillante, idea ya utilizada por otros autores, pero que en el libro de Kage Baker (una autora a seguir, desde luego) alcanza una dimensión sobresaliente.

¿Quién será el mejor historiador sino aquel que puede mantener la distancia sobre la historia?

Daniel Gonzalo



AYUDAR JUGANDO



Por la sonrisa de un niño

III Jornadas benéficas
de juegos de rol,
simulación y estrategia

En Casa Elizalde
(c/ Valencia, 302, Barcelona)
27, 28 y 29 de diciembre
de 2003

Partidas, torneos, Booster
Draft de Magic, rol en vivo
Gran Subasta de material
dedicado por sus autores
(Weiss y Hickman, Gaiman,
Garfield, Ricard Ibáñez,...)

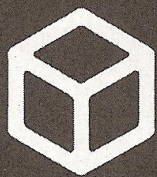
Tienda Solidaria
Infinidad de sorteos, premios
y multitud de actividades...

Entrada Gratuita
El precio de cada actividad será
1 Euro. Todo el dinero se destinará
a la campaña del GJP de
Sant Cugat del Valles
"Un nen, una joguina"

Más información:
info@ayudarjugando.org
www.ayudarjugando.org

Organiza

Ayudar

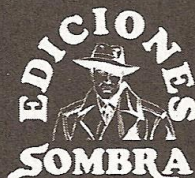


Jugando

Con la colaboración de:

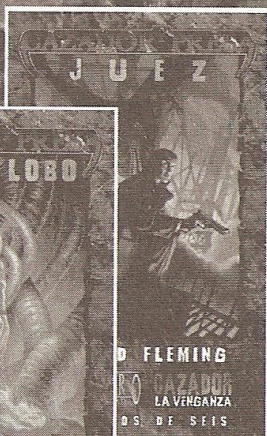
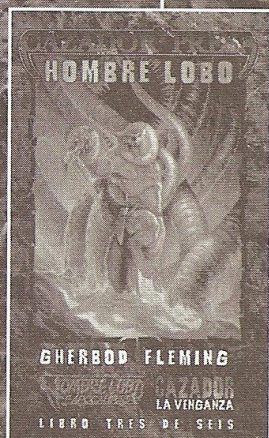


Sin imaginación no hay futuro

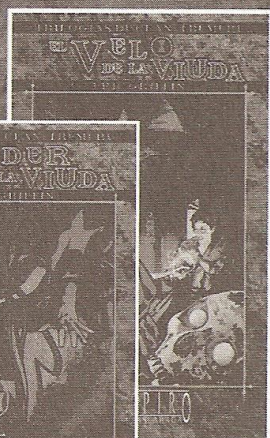
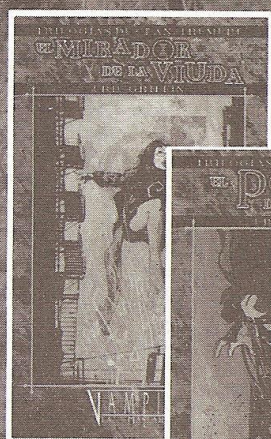


Y mucha, muchísima
más gente que o no
tienen logo o no nos
lo han hecho llegar.
A todos ellos
muchas gracias

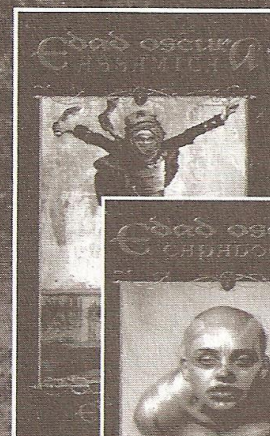
¿Cansado del mundo cotidiano?



CAZADOR Y PRESA:
Juez
Hombre Lobo



TRILOGÍA TREMERE:
El mirador de la viuda
El velo de la viuda
El poder de la viuda NOVEDAD



EDAD OSCURA:
Assamita
Capadocio



NOVELAS DE TRIBU:
Colmillos Plateados y Moradores del cristal
Danzantes de la Espiral Negra y
Wendigo NOVEDAD

CAZADOR Y PRESA

**CAZADOR
LA VENGANZA**

Las novelas de la
Colección Mundo de Tinieblas,
tu evasión del mundo real

Visítanos en www.distrimagen.es

**HOMBRE LOBO
APOCALIPSIS**

**VAMPIRO
LA MASCARADA**

NOVEDADES

DEL MUNDO

Por fin podemos disfrutar de la nueva edición revisada del Manual del Jugador de D&D Tercera en su versión 3.5, que retoca de esta forma el conocido *Sistema d20* tan utilizado ahora en nuestras mesas de juego.

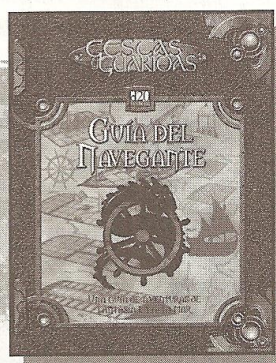
Esto hará que muchas compañías que han publicado juegos que fueron adaptados al mencionado sistema se planteen a su vez una edición revisada, ¿llegaremos a ver *La Llamada de Cthuluth* 3.5 o *Fading Suns* 3.5 por ejemplo?

Lo que sí es seguro es que el mercado español parece haber notado el parón estival y no se ha publicado nada de *Paparazzi* o el *Capitán Alatriste* por lo que los meses venideros no auguran muchas novedades.

Estos dos últimos meses nos dejan la polémica suscitada por la película *UnderWorld* y *White Wolf*, un film que parece muy influenciado por el Mundo de Tinieblas de los chicos del lobo blanco. ¿Esto significa que Hollywood ha encontrado un filón relacionado con el rol en el que basar sus producciones? Ya veremos qué nos depara el futuro.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

	Ambientación	La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
	Utilidad	Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.
	Presentación	Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...
	Calidad	Es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. NO es la media de las tres anteriores.
0	Rosco total	La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
1	Malo	Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
2	Mediocre	Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.
3	Bueno	Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
4	Muy Bueno	Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aún así aplaudimos con fruición.
5	Sublime	Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.



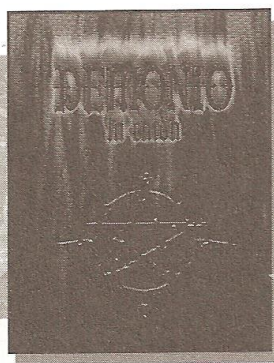
Guía del Navegante

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento para *Sistema D20*.
Rústica. 120 páginas en b/n. 20,58 euros.

Ante tanta avalancha de *Sistema d20* sabemos que sólo algunos sellos publican material de calidad, y *Fantasy Flight Games* es una de ellos. En la *Guía del Navegante* encontramos diversas reglas para el combate marítimo, tres nuevas razas para personajes jugadores, reglas modificadas para emplear diversas habilidades bajo el agua e información para los jugadores como armas, armaduras, hechizos, dotes y objetos mágicos.

Para el director de juego incluye un capítulo preparado para proporcionar ideas para aventuras en alta mar, nuevos monstruos y las reglas de creación, lucha y abordaje de barcos. ¡Uno de los mejores suplementos para *Sistema d20* si te consideras un lobo de mar!

Marcos Vigo



Demonio: La caída

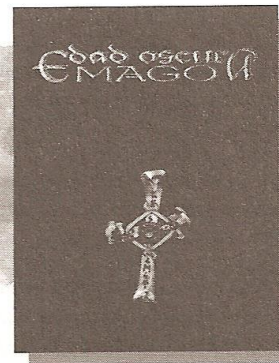
Varios Autores. La Factoría. Octubre de 2003.
Libro básico.
Rústica. 274 páginas en b/n. 28,57 euros.

Demonio La Caída, o lo que es lo mismo, el fin de Mundo de Tinieblas. Es el juego más terrorífico y "demoníaco" y el que cierra definitivamente la línea de juegos *Gótico-Punk*.

El básico esta a las alturas de los mejores juegos de MdT y nos introduce en un descenso a los infiernos, personificado en los *Elohim*, los caídos, aquellos que se levantaron contra el poder de Dios y fueron desterrados.

Pero ahora, solos en el pozo, en su eterna prisión, la puerta ha quedado abierta y los Caídos escapan al mundo mortal, escondiéndose en la carne de los hombre, porque, al fin y al cabo los Caídos no son más que espíritus.

José A. Márquez Periano

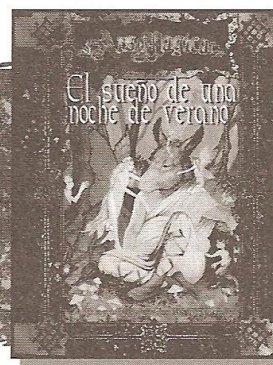
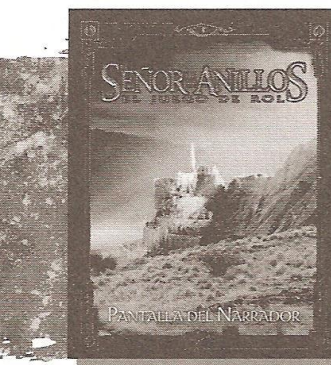
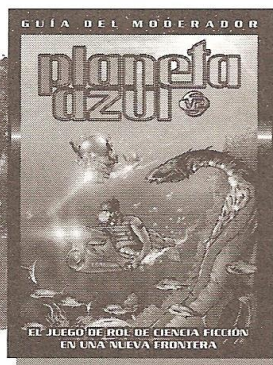


Edad oscura: Mago

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2003.
Suplemento para *Edad Oscura*.
Rústica. 184 páginas en b/n. 23,31 euros.

Edad Oscura: Vampiro nos desvela como eran los dobladores de la realidad, los *magi*, en aquellos lejanos y oscuros tiempos de la baja edad media. Las casas de magos son descritas con todo lujo de detalles, así como la ambientación y el marco de juego. La magia cambia ligeramente con respecto los libros de ambientación más modernos. El libro esta enfocado desde el punto de vista cabalístico, y se comenta la deuda que tiene la magia hermética con la magia de los judíos a través del estudio de la Cábala. Se gesta lo que será en un futuro la *Tecnocracia*, por lo que para entender la historia de la *Ascensión*, es imprescindible. El enfoque que se le da a la magia rodeado de las tensiones religiosas de la época es impresionante.

Marco Escribá Gómez



Guía del Moderador

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento para *Planeta Azul*.
Rústica. 256 páginas en b/n. 23,31 euros.

A estas alturas ya todo el mundo habrá oído hablar de *Planeta Azul* y de sus grandes posibilidades como nuevo mundo, ambientación y sobre todo, sencillo sistema de juego, además de dar un aire fresco a las líneas de Ciencia Ficción que ya estaban casi dormidas. Nos encontramos ante el manual que necesitamos para hacer nuestras partidas más amenas e interesantes.

Dividido en tres capítulos (*La Primera Frontera*, *Más allá de la Frontera* y *Legado Alienígena*) el primero de ellos hace referencia a toda la geografía, enclaves humanos y su historia hasta el momento.

Además, incluye más de veinte mapas para poder ubicar los asentamientos coloniales, corporativos y nativos en el mapa, de tal forma que ahora los aficionados conocerán palmo a palmo el planeta *Poseidón*, además de ciertos secretos. También se detallan los problemas constantes que hay entre nativos y las actividades de *GEO*, sin contar con las operaciones encubiertas de las grandes corporaciones. Por otro lado, se nos explicarán definitivamente las extrañas actividades que los nativos llevan a cabo contra los otros dos grupos.

El capítulo dos hace referencia a la flora y fauna del planeta, pudiendo incluir monstruos natales (¡por fin!) en nuestras partidas de *Planeta Azul*, en donde nos podemos encontrar desde extrañas algas hasta peces de vivos colores, pasando por extraños tiburones y peligrosas criaturas de aspecto grotesco.

Y para rematar la faena, el último capítulo está dedicado a explorar los grandes secretos de los creadores (la supuesta raza alienígena superdesarrollada que dedica su tiempo libre a viajar por el espacio y a crear vida inteligente en planetas desérticos a través de sus extraños experimentos y su incomprensible tecnología), y las razas inteligentes que habitan *Poseidón*. En resumen, un suplemento redondo. Por algo es la *Guía del Moderador*.

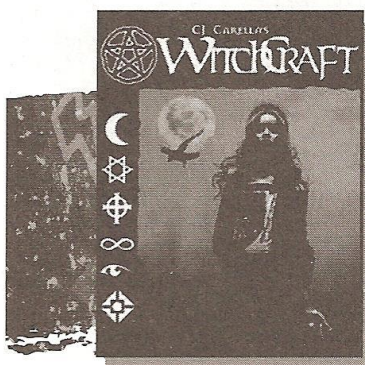
Miriam Estrada Gálvez

Pantalla del Narrador

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento para *Señor de los Anillos* Coda.
Grapa. 32 págs en b/n y pantalla. 13,95 euros.

Por fin aparece la *Pantalla del Narrador* para el *Señor de los Anillos* de Decipher. Ahora podrás tener a tu alcance todas las tablas imprescindibles para no acudir constantemente a tu manual básico, en una fantástica pantalla de cuatro partes a todo color. Además de incluir lo ya mencionado podemos disfrutar de una interesante partida para personajes noveles llamada *La Casa de Margil*, y por si esto fuera poco el suplemento se ve redondeado por ocho fichas de personajes y dos hojas de grimorio a todo color que hacen de este producto imprescindible y necesario para todo director de juego.

José Antonio Marquez Peirano



Witchcraft

CJ Carella, Edge Entertainment, Agosto de 2003.
Libro Básico.
Rústica. 320 Páginas en b/n. 24,95 euros.

En *Witchcraft* nos sumergimos de lleno en una ambientación en la que la realidad cada vez se ve más sacudida por hechos y seres imposibles de explicar según nuestras leyes de la lógica y la física, y en la que los dotados (practicantes de la hechicería en alguna de sus formas) se agrupan en alianzas según sus creencias (también hay un buen número de independientes) para encarar El Día del Juicio, circunstancia que creen llegará pronto. El sistema es el *Unisystem* (conocido por su sencillez) y nos ofrece diversas opciones de juego, incluido el usar gente sin poderes (los mundanos, que de todo hay en este juego).

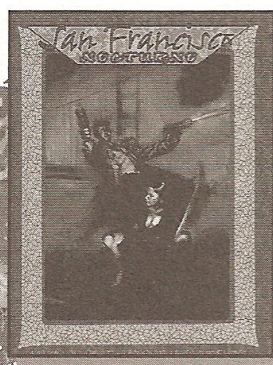
Miguel Ángel Olmos

El sueño de una noche de verano

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2003.
Suplemento para *Ars Magica*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 17,36 euros.

Esta aventura, basada ligeramente en el inmortal relato de Shakespeare abre una tetralogía de aventuras para las estaciones de una Alianza. Ambientada en la Tercera Cruzada convocada por el Papa Inocencio III contra los Albingenses del Sur de Francia, los jugadores son convocados en un Concilio de Magos donde su decisión hará cambiar el curso de la Cruzada. Pero la guerra siempre molesta a terceras personas, y en este caso son unas hadas las que aparecen en todo este embrollo para rematar la faena. Intrigas en el Tribunal de Hermes, luchas por tomas de castillos, retos mágicos y la presencia de la Buena Gente hace de este suplemento una excelente aventura.

Marco Escribá Gómez



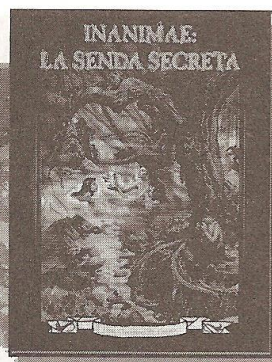
San Francisco nocturno

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento para *Vampiro*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 22,54 euros.

Lo interesante de este suplemento es que es el primer libro de ciudad tanto para *Vampiro: La Mascarada* como para *Estirpe de Oriente*, o lo que es lo mismo un *Crossover*. El libro incluye: historia, geografía y describe también a los vástagos occidentales y orientales que luchan en sus calles por el control definitivo de la ciudad.

Aunque el aspecto más interesante del libro no sea la descripción de ciudad, se incluyen reglas para luchas entre cainitas y los vampiros orientales, que lo hacen más apetitoso. Un libro más para completistas que otra cosa.

Miriam Estrada Gálvez



3
3
3
3

Inanimae: La senda secreta

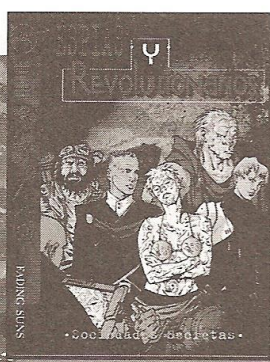
Varios Autores. La Factoría. Octubre de 2003.
Suplemento para *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19,42 euros.

Aunque el mundo ha cambiado, aún existen espíritus fugitivos, aquellos que se escondieron en los rincones más ocultos, que recuerdan cómo soñar.

El libro contiene una visión general de su mundo, sus tradiciones y ceremonias, las diversas razas de inanimae, sus ventajas y limitaciones, nuevos meritos y defectos, su relación con la magia y el Glamour, consejos para su interpretación, ideas para crónicas, ayudas para integrarlos en otros mundos de MdT y ejemplos de personajes.

Suplemento típico de White Wolf, sobre todo para completistas.

Chus Puertas



3
4
3
3

Espías y Revolucionarios

Varios Autores. La Factoría. Octubre de 2003.
Suplemento para *Fading Suns*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 15,21 euros.

El trágico mundo de *Fading Suns*, con sus conspiraciones entre nobles, gremios e Iglesia son el pilar del día a día en la política del universo. Estas conspiraciones están ocultas y disfrazadas entre las sociedades secretas, quedan desveladas en *Espías y Revolucionarios*, un interesante suplemento que ahonda en estas peligrosas facciones a través de Sir Chamon Mazarin, el maestro espía de la mano del emperador, que desde su peculiar visión nos presenta una mezcla de dossiers en cada rincón de los mundos conocidos, e incluso facciones de espías que trabajan para las casas nobles más importantes y poderosas.

Montserrat Estrada Gálvez



3
3
2
3

Huérfanos: Guía de supervivencia

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento de *Mago: La Ascensión*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 21,95 euros.

El término "huérfano" es un despectivo que usan los pertenecientes a las Tradiciones para definir a los magos sin entrenamiento o guía.

Un huérfano en realidad sería alguien que ha Despertado y ha aprendido a practicar la magia sin ayuda de ningún tutor, secta o grupo de aprendices formal, no así los Seres Huecos, que aunque cuentan con una Tradición establecida, esta no es tan formal ni respetada como los grupos del Concilio.

En el primer capítulo se nos presenta el kit básico de la supervivencia urbana, en el que se nos aconseja sobre como mantener tus sentidos alerta, como elegir nuestros combates, lo que puedes o no ingerir, como ocultarte o quienes pudieran convertirse en tus contactos, tus aliados o incluso en tu propia familia.

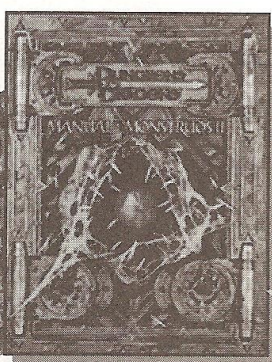
En el segundo se describe la bizarra Tradición de los Seres Huecos, tanto su historia como su formación actual y sus ideologías; alegría comprobar que, a pesar de lo que pudiera parecer, no todos son tan góticos como los pintan.

Después se nos detalla una Capilla (concretamente la "Capilla Peligro") con sus miembros, costumbres, etc...demás de algunos lugares importantes para los huérfanos.

Más tarde aparecen las consabidas plantillas pregeneradas con variopintos conceptos de personajes, y algunas Sombras (otro apelativo para los huérfanos) célebres. Por último, los típicos capítulos de ayuda para el Narrador y unas cuantas Recetas para nuestros personajes huérfanos.

En resumen, un libro que a pesar de haber salido hace tiempo en inglés nos ofrece descripciones de gentes y lugares que pueden pasar perfectamente por actuales, y además representa una lectura bastante amena y divertida a causa de la jerga callejera utilizada en la mayoría del texto; eso sí, la parte gráfica, pese a tener alguna ilustración bastante decente (como la de portada), es bastante desigual, y deslucen un poco el conjunto.

Miguel Ángel Olmos



2
3
3
5

Manual de monstruos vol.II

Varios autores. Devir. Junio 2003.
Suplemento para *D&D Tercera Edición*.
Cartoné. 224 páginas a color. 33 euros.

Segundo manual de monstruos publicado por Wizards. Se recuperan algunos de los viejos monstruos del AD&D, mientras que otros son totalmente nuevos. En total unos 120, aparte de varias plantillas con las que personalizarlos. Los Valores de Desafío aumentan ostensiblemente, centrándose sobre todo del 10 en adelante, pasando en varios casos de 21. Nuevos desafíos que lanzar a tus jugadores de D&D, muchas estadísticas y poco trasfondo. Para amantes de tener miles y miles de monstruos.

La presentación y dibujos está a la altura que nos suele tener acostumbrados Wizards.

Hugo González



3
3
3
5

Más fuerte que la espada

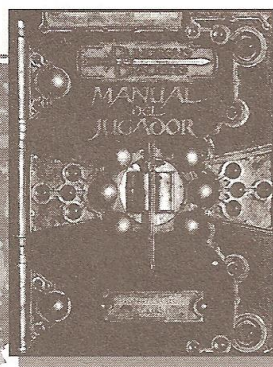
Varios Autores. La Factoría. Julio de 2003.
Suplemento para *Séptimo Mar*.
Rústica. 36 páginas en b/n. 7,81 euros.

Más Fuerte Que la Espada contiene dos aventuras. Ambas están basadas de una forma u otra en el poder de la pluma con respecto a la espada, aunque con dos estilos completamente diferentes.

Si te gusta la política, la intriga y la corte, no deberías perderte *Música de las Esferas*, la primera aventura que te lleva al propio palacio del Emperador de Montaigne durante una peculiar fiesta que no acabará precisamente como debiera.

La segunda de ellas, *La Cabeza Dorada de Korlak Ur Nagath*, es la típica carrera en pos del tesoro. Una sencilla historia llena de sorpresas y mucha diversión. ¿A qué estás esperando?

José A. Márquez Periano



4
5
5
5



4
3
2
4



4
3
3
3

Manual del Jugador 3.5

Varios Autores. Devir. Septiembre de 2003.
Libro Básico para D&D 3ª.
Cartoné. 320 páginas a color. 27 euros.

Uno de los mejores libros de rol publicados hasta la fecha regresa a nuestras mesas en una edición actualizada y revisada. El nuevo libro de reglas básico de *Dungeons & Dragons* ha sido revisado por completo, y se han arreglado los pequeños errores que tenía la edición. Las profesiones han sido ligeramente retocadas, especialmente la de guardabosques, haciéndola más lógica y equiparable a las demás (ahora el personaje puede especializarse con el arco o con estilo de lucha con dos armas, además de incluir nuevas habilidades y reducir la tirada de vida a 1d8).

Las habilidades han sufrido modificaciones, añadiendo unos toques necesarios y muy bien enfocados, así como las dotes, pues se han rehecho añadiendo algunas y otras acordes con la revisión global a la que han sido sometidas las profesiones (claro ejemplo de ello son las dotes relacionadas con el uso del arco: *Recarga rápida* o *disparos múltiples* entre otras). Las armas también han sido retocadas, modificando el crítico y el daño de algunas de ellas. Otro de los aspectos por el que siempre se preocupan los jugadores, las reglas, han sido levemente modificadas, pero siendo prácticamente iguales que la edición 3.0, salvo leves matices que eran necesarios.

También destacar que algunos hechizos se han reescrito con la intención de equilibrar su poder o hacerlos mucho más útiles y eficaces, como los conocidos *Fuerza de Toro* o *Gracia Felina* que ahora otorgan automáticamente un +4 a las características correspondientes, en lugar de tener que tirar dados.

No hay duda que lo que era ya de por sí insuperable ha sido perfeccionado. Por mucho que los aficionados de *D&D* critiquen el libro en los foros de internet merece la pena, pues ha servido para redondear uno de los mejores sistemas de juego de la historia.

No debes dejar de escapar una copia para actualizar tus partidas del juego más clásico e importante en la historia de los juegos de rol: *Dungeon & Dragons*.

José A. Márquez Periano

La corte sombría

Varios Autores. La Factoría. Septiembre de 2003.
Suplemento de *Changeling: El Ensueño*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 20,68 euros.

Cualquier sueño encierra la posibilidad de convertirse en pesadilla, y todo ser honorable tiene momentos en los que sus pasiones más bajas pueden llegar a dominarle. En estos momentos más oscuros es donde nosotros hallamos las más profundas y temibles revelaciones.

Aquellos que son perseguidos por sus pesadillas ansían la llegada de la luz, la beatífica mañana que disuelva las sombras para siempre. A veces recordamos nuestras pesadillas y aprendemos de ellas, y a veces somos unos auténticos necios y las olvidamos por completo.

Al igual que ocurre con los efímeros sueños, las hadas se desvanecen y mueren; los destinados a encontrar la grandeza despiertan e intentan comprender, pero aquellos que nunca llegan a despertar descienden hasta encontrar su oscuro camino. En este libro se detallan los orígenes de la Corte Sombría, sus metas y el manifiesto que guía su destino; también explican lo que implica ser Oscuro, las diferentes facciones, sociedades secretas y casas nobles.

Además, revela las artes oscuras practicadas por la Corte Sombría, nuevas perspectivas sobre el Saqueo, ayuda a los Narradores a preparar aventuras con estos siniestros personajes y se resalta la importancia del festival de Samhain, en el cual todas las hadas liberan parte de su naturaleza oculta pudiendo llegar a ser algo contrario a lo que acostumbran.

Tu personaje puede limitarse a experimentar su faceta más sombría o decidir apartarse para siempre de las mentiras que son el honor y la lealtad.

El ambiente de las aventuras realizadas con la ayuda de este suplemento debería reflejar un mundo de engaño e intriga, pasión e hipocresía; en caso de que exista alguna muestra de humor, este debería indudablemente ser humor negro.

En resumen, este suplemento es bastante recomendable para todos aquellos fans del juego que quieran ampliar las miras de sus jugadores. ¡Que los juegos comiencen!

Miguel Ángel Olmos

Guía Imperial

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2003.
Suplemento para *Fading Suns* d20.
Rústica. 88 páginas en b/n. 16,29 euros.

Guía Imperial es la primera guía de referencia para conocer los feudos Hawkwood y más casas. Cada feudo es descrito a todo detalle gracias a su historia, los rasgos del feudo (catedral, ágora, guarnición, capital, saltos de distancia, mundos cercanos...) así como mapas sobre el planeta y su clima. Si todo esto lo redondeamos con 4 nuevas clases de prestigio, como son Duelista, Comerciante Independiente, Misionero y Cazador de Simbiontes, reliquias, dotes y criaturas, tenemos un completo muy bueno para línea de Soles Exhaustos. Una interesante guía sobre planetas imperiales, que aunque no es imprescindible si muy útil.

Miriam Estrada Gálvez



4
3
2
4

Guía de los Anarquistas

Varios Autores. La Factoría. Julio de 2003.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 160 páginas en b/n. 20,63 euros.

Es considerada la tercera guía en importancia en la edición revisada. Su estructura interna esta formada por: presentación de los clanes anarquistas; combinaciones de disciplinas, algunos de ellas muy útiles; méritos y defectos acordes con los anarquistas; y extensa información sobre la organización e historia de esta facción vampírica. El libro tiene cosas muy útiles, como la jerarquía, tradiciones y organización de los anarquistas; que hasta ahora no había sido retratado en ningún suplemento.

También vuelven a incidir en la Tau-maturgia Anarquista, pero en esta ocasión con algunos prácticos rituales.

Montserrat Estrada Gálvez

el juego de rol en una nueva frontera

planeta azul

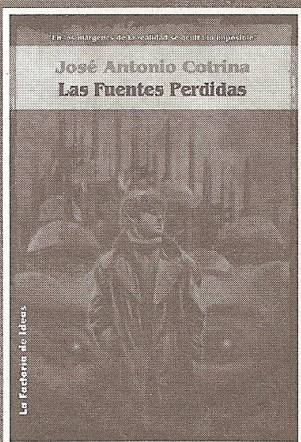


FANTASY
FLIGHT
GAMES

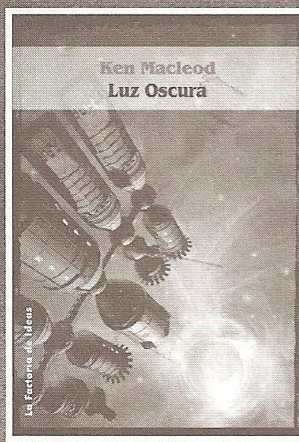
un nuevo mundo se
abre ante tus ojos

visítanos en www.distrimagen.es

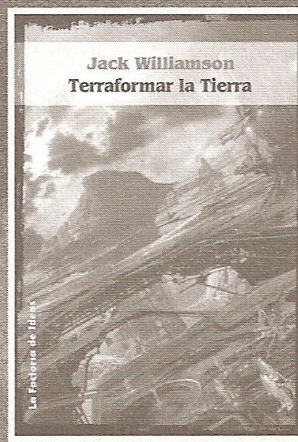
Solaris ficción



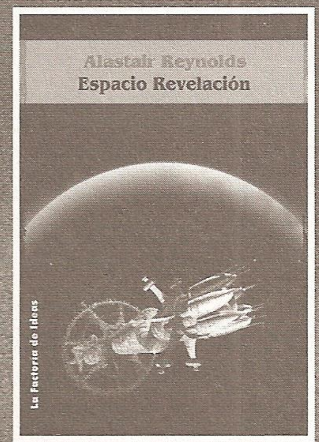
Las fuentes perdidas, el misterio por el que muchos han dado sus vidas; una fuente por cada deseo imaginado toma forma.



Los dioses crearon la Segunda Esfera y la poblaron con un sin número de razas alienígenas sacadas de sus hogares.



El Armageddon ha alcanzado la Tierra aniquilándola en un solo instante. Un siglo después, los que han sobrevivido son niños.

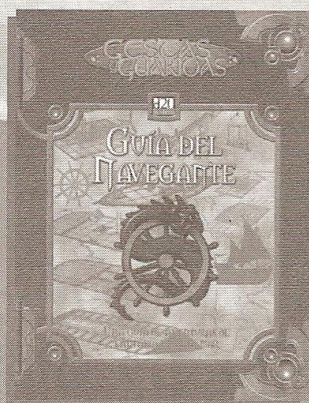


Algo aniquiló a los amarantinos. Un hecho de escaso interés científico, a pesar de que se ha descubierto una ciudad casi perfecta.

NOVEDADES

la factoría

septiembre - noviembre

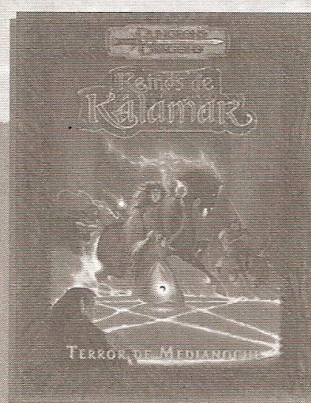


Guía del Navegante

20,58 € • 128 páginas • LFQG003

Promo: marcapáginas

Aventuras en alta mar, nuevos monstruos y las reglas de creación, lucha y abordaje de barcos. ¡Uno de los mejores suplementos para Sistema d20 si te consideras un lobo de mar!

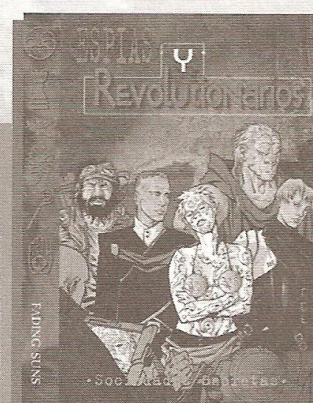


Terror de medianoche

N/D € • 80 páginas • LFKA102

Promo: marcapáginas

Docenas de expediciones se han enfrentado a los rigores del desierto, y ninguna ha vuelto. Las tropas de Shyja han desaparecido y hace poco han reaparecido de repente unos antiguos enterramientos.

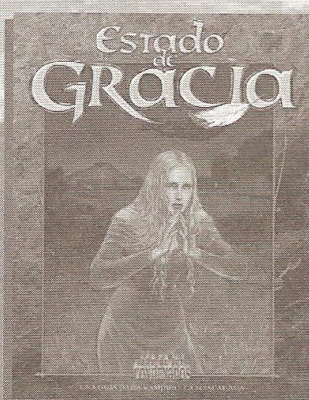


Espías y revolucionarios

15,21 € • 88 páginas • LF248

Promo: marcapáginas

El trágico mundo de Fading Suns, con sus conspiraciones entre poderosos nobles, gremios e Iglesia son el pilar del día a día en la política del universo.

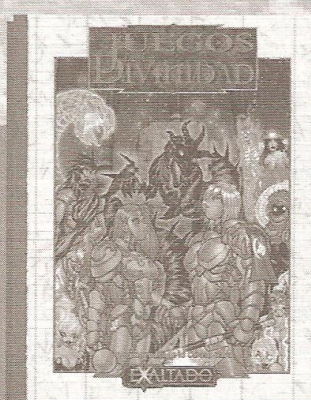


Estado de Gracia

18,14 € • 88 páginas • LF1065

Promo: marcapáginas

La fe en las Noches Finales suele polarizar a la gente, y los Vástagos no son una excepción. Un estudio sobre la naturaleza de la fe y algunos de los grupos que actúan en su nombre.

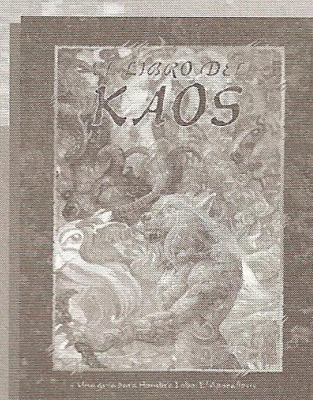


Juegos de la divinidad

18,43 € • 112 páginas • LFEX006

Promo: marcapáginas

Este libro describe a muchos espíritus y elementales, tanto débiles como poderosos. También trata de la Burocracia Celestial, así como de los más oscuros espíritus, los Yozis, y sus demoníacos secuaces.



El libro del Kaos

19,41 € • 88 páginas • LF2058

Promo: marcapáginas

El Libro del Kaos echa un vistazo a la más enigmática e incomprensible de las grandes fuerzas espirituales del universo, examinando la contribución del Kaos a la Creación.

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 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

Pino Muñoz, 24. Pol. Ind. El Aljibar, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (041 91) 671 82 72. Fax: (041 91) 671 77 64. www.distribucion.es © distribucion.es

Trilogías Vampiro

VOIVOT3D3OTXO3OTW006XJ0X
P R E S E N T A C I Ó N

Ya podéis encontrar en vuestra librería la primera Trilogía de Clan de Vampiro, la dedicada al Clan Tremere. Esta trilogía, y el resto de novelas de esta colección, continúa temporalmente con los sucesos relatados en las trece novelas de clan, también publicadas por La Factoría de Ideas. Estas novelas nos sirven de guía para poder seguir la línea argumental oficial de White Wolf, así como para descubrir las aventuras y desventuras de sus personajes más populares, además de irnos dando pequeñas pistas acerca del muy próximo desenlace de Vampiro y los demás juegos ambientados en Mundo de Tinieblas.

Clan Tremere

Como ya he mencionado, esta nueva colección sigue a la colección de novelas de Clan, con lo que en estas tres primeras novelas podremos ver los sucesos acontecidos en la Capilla de los Cinco Distritos tras la caída de Aishling Sturbridge, y los diversos asesinatos que se produjeron en ella. Todos estos eventos atraen la atención de la Casa Madre en Viena, por lo que mandan a dos inquisidores que se ocupen de aclarar todo lo acontecido. En medio de todos este colosal embrollo se encuentra Antígona, oficial del equipo de seguridad de la capilla, cuyos intentos por avanzar en la escala de la pirámide se han visto totalmente frustrados debido a su incapacidad para desarrollar lo más mínimo sus habilidades taumaturgicas.

El hecho de que Antígona se vea inmersa en una trampa, con la que intentarán inculpar en el atentado contra el Príncipe Calebros (el Príncipe Nosferatu de la ciudad de Nueva York), mientras que los Astores (una sociedad secreta del Clan Tremere que se dedica a erradicar los elementos más peligrosos dentro del clan Tremere) de la Casa Madre la acusan de practicante de Taumaturgia Oscura le llevarán a tomar la decisión de abandonar la

protección de la Pirámide y a aliarse con el presunto culpable del atentado contra el Príncipe, para poder demostrar su inocencia.

Mientras, Sturbridge, tras haber devorado a los Niños del Pozo, que simbolizan todos los errores, los crímenes y las víctimas del Clan Tremere, ha de hacer frente a los Astores y a sus propios



subordinados que consideran que se ha vuelto loca, y es incapaz de seguir llevando las riendas de la capilla. A causa de ellos se ve obligada a partir hacia la Casa Madre para poder explicar ante el Consejo la situación en la que se encuentra, acompañada por el Gran Inquisidor Peter Dorfman.

Con esta nueva colección podemos profundizar mucho más en la política y forma de actuar de cada clan, ya que nos la pueden presentar de una forma mucho más

Trilogías vampiro

amplia (principalmente gracias al mayor volumen de páginas principalmente). Mientras que en las Novelas de Clan se centraba en la faceta guerrera de los Tremere en su lucha contra el Sabbat, en esta trilogía nos olvidamos por completo de la secta rival para centrarnos casi exclusivamente en la política interna del Clan de los Brujos, en las intrigas y traiciones que hay dentro de este poderoso clan de aspecto tan sólido y unido. Queda fielmente reflejada la situación a la que los jóvenes miembros del clan se ven relegados casi de forma permanente a las posiciones más bajas en la Pirámide mientras que los antiguos copan todas las posiciones de poder. La rivalidad entre los novicios para poder destacar frente a sus mayores, la paranoia de los adeptos ante posibles intentos de asesinato de novicios o sus iguales, todo es un gran caldo de cultivo para el desastre, y eso es precisamente lo que se va a retratar con total claridad.

Clan Lasombra

La próxima trilogía que nos llegará es la dedicada al

Clan Lasombra, centrada otra vez en la mortífera Lucita, y en la crisis que sufre tras la pérdida de su amigo Anatole y la destrucción de su sire.

Al fin y al cabo, si dedicas tu existencia a rebelarte contra algo, ¿qué te queda una vez ese algo deja de existir? Esto es a grandes rasgos el tema de esta segunda trilogía, en la que la protagonista dará un giro que sorprenderá a muchos de los seguidores de Mundo de Tinieblas.

A parte de esto cabe decir que estos libros son una referencia muy a tener en cuenta para todos aquellos que quieran basar sus partidas en sucesos "reales" del Mundo de Tinieblas, y para los que, son unas novelas bastante entretenidas. Como ya he dicho sigue la línea iniciada con las Novelas de Clan, manteniendo autores y estilo, que a muy seguro sabréis disfrutar.

Isaac de Bedoya

Tierras heridas

VOIYXOT3030T0030T0W00030Y

P R E S E N T A C I Ó N

Si bien White Wolf ha anunciado definitivamente el cierre de la línea moderna de Mundo de Tinieblas, los estudios de Sword & Sorcery siguen su vida plácidamente. Actualmente, aparte de Tierras Heridas y los productos genéricos para sistema d20, varias son las líneas de éxito que tienen abiertas.

¿Quién no conoce actualmente el sistema d20? A menos que hayas estado metido en una burbuja o hayas sido abducido, los tres últimos años sólo ha habido noticias sobre el sistema de juego de Wizards of the Coast, y más desde que en julio apareció la versión 3.5 en inglés de los libros básicos (ya está disponible el **Manual del Jugador 3.5** en español). Y White Wolf mantiene su empeño en hacerse todavía un hueco mayor en el mundo de suplementos para ese sistema de juego. ¿Cómo lo hace? Pues con las siguientes líneas, todas englobadas bajo el sello de **Sword & Sorcery**.

Everquest

Aunque más conocido por empezar como un juego de rol por ordenador "online" (MMORPG, siglas de *Massive Multiplayer Online Roleplaying Game*), también dio el salto el año pasado al rol tradicional de mesa con la publicación de un "manual básico" a color de más de trescientas páginas, aparte de diversas guías como **Monsters of Norrath**. Su publicación sin el logotipo del Sistema d20 suscitó más de un comentario por parte de los aficionados españoles, pues dejaba claro que no hacía falta ponerlo en los libros y que cualquiera podía sacar un manual del jugador con todas las reglas básicas necesarias para jugar. Pese a estar muy orientado a convertir el juego "online", no despertó demasiado interés entre el público español, quizás porque no hay demasiada gente en nuestro país que se dedique a jugar a los "MMORPG". Aun así, en los E.U.A. disfrutó de bastan-

te éxito, y White Wolf sigue publicando suplementos para el mismo, teniendo prevista el lanzamiento de al menos una docena de títulos para los próximos doce meses. No hay fecha de publicación del mismo en España.

Engel

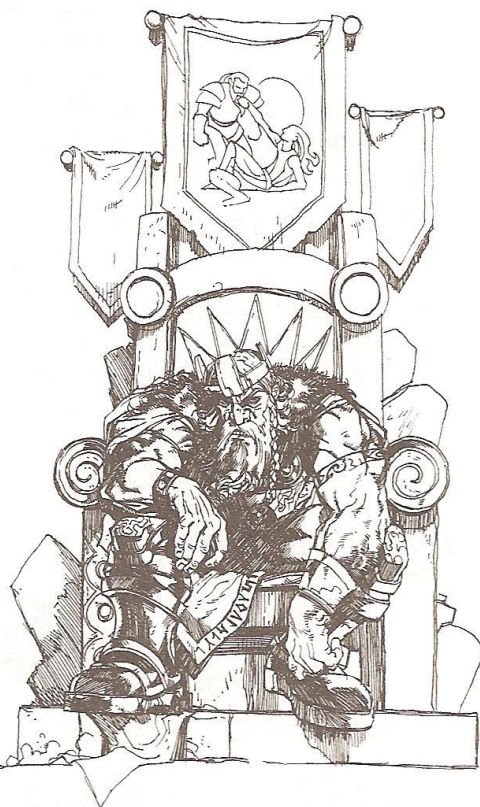
Sin duda una de las mejores ambientaciones que se hayan publicado desde hacía mucho tiempo. Tras ser publicado en Alemania por Feder & Swert, pronto le pasaron el testigo a White Wolf para su lanzamiento en el gran mercado de habla inglesa. Tras unas ventas más que decentes en sus primeras semanas, le siguieron varios suplementos. Engel se desarrolla en un mundo futuro, que no futurista, en el que la tierra se ha abierto y los demonios caminan sobre ella. El destino de la humanidad está en los ángeles, los cuales son interpretados por los jugadores.

Lo que más llama la atención del libro, aparte del excelente apartado gráfico del mismo, es la interesante historia creada para dotar de gran originalidad al juego. Pese a que a muchos les pueda chocar que utilice el Sistema d20, tras crear los personajes y empezar la primera partida te das cuenta del potencial que tiene. Ciertamente no hay que dejar de leerlo y experimentarlo.

Arcana Unearthed

¿Porqué este libro es tan especial? Por que es la versión de Monte Cook del Sistema d20. Aunque ciertamente no hace un cambio de re-

glas demasiado radical, sí que pule mucho apartados y le hace único. Habiendo sido publicado unos meses antes a la salida de los libros de la 3.5, podría parecer que no está basado en ella, pero yo lo definiría como la revisión de Monte Cook del Sistema d20. En el libro podrás encontrar todo lo necesario para jugar, destacando una buena revisión de los conjuros y las clases de personaje, muy en la línea a lo que hicieron



en Everquest. Recientemente ha aparecido también al mercado la pantalla del juego, con unas excelentes ilustraciones de Sam Wood, que hacen de su posesión algo indispensable. Y por supuesto, en los próximos meses irán apareciendo diversos suplementos para el mismo.

Tierras Heridas

El mundo que lanzó *Sword & Sorcery Studios* sigue vivo, sobretodo merced a las últimas publicaciones, tanto en castellano como en inglés. Si a este interesante mundo que nació con algunos suplementos ambientados en un nuevo universo (baste recordar que el primer libro de Tierras Heridas fue un compendio de monstruos que dibujaba a grandes trazos lo que serían las deidades de *Tierrras Heridas* y relatar ha muy

en breve lo que fue la batalla entre dioses y titanes). Además tenemos la suerte aquí en España de haber aumentado nuestro conocimiento sobre la guerra entre Titanes y Dioses gracias a todo lo aparecido en castellano hasta la fecha, y descubrir las secuelas de esta guerra celestial en la tierra.

Por supuesto, también cabe destacar suplementos como *Madriguera de los Rátidos* que nos informaban sobre las tradiciones y curiosidades de los extraños hombres rata. *Los Sabios y los perversos* era también otro interesante manual dedicado principalmente a los personajes más importantes y extraños de las Tierras Heridas, con sus características correspondientes, su historia y sus motivaciones, pudiendo destacar también las buenas ideas para aventuras reseñadas en el mismo. *Burok Torn, Ciudad Bajo Asedio* nos desvelaba la geografía, política y situación actual tras la terrible guerra entre enanos y estos de una de las principales ciudades, constantemente en guerra, asediada en multitud de ocasiones. Y el último libro de dicha línea aparecida en nuestro idioma ha sido *Secretos y Sociedades*, un excelente suplemento para Sistema d20 que nos detalla multitud de sociedades secretas completamente desarrolladas, que, aunque están ambientadas en *Tierras Heridas* pueden ser ligeramente modificadas para cualquier mundo con un poco de trabajo por el di-

rector de juego, haciendo del libro un excelente suplemento como *Reliquias y Rituales* cuya utilidad es indiscutible.

Otro punto a favor de Tierras Heridas es la publicación de novelas ambientadas en este mundo, de las cuales ya tenemos la suerte de contar con dos traducidas al castellano. La primera de ellas, *Campeones de las Tierras Heridas* es una recopilación de historias de varios autores centradas en personajes y sucesos que nos ayudan a entender mejor, su historia y sus peculiaridades. La última novela de

Tierras Heridas aparecida en castellano es *Abandonados*, una interesante obra que nos cuenta como los escasos elfos que quedan en *Scarn* tratan de sobrevivir sin su dios en tiempos difíciles, pero una futura intervención de éste hará que mediante una guerra religiosa pueda volver a resucitar. ¿Llegarán los abandonados por su dios volver a recuperarlo?

Warcraft

Siguiendo con las adaptaciones de juegos de ordenador, no podía faltar la de una de las mayores sagas de todos los tiempos, aparte del "best-seller": Warcraft.

Realizado en conjunción con Wizards of the Coast (aunque publicado por White Wolf), ahora podremos recrear las aventuras de los humanos de Azeroth, los orcos, los elfos oscuros (que no son precisamente como los Drow a los que tan acostumbrados estamos ya gracias a nuestras partidas) y las demás razas que han hecho una ambientación única en su género.

Con una nueva definición de las clases de personaje, la inclusión de otros tantos, y de muchas otras reglas (como el lanzamiento de conjuros), este libro es uno de esos que hay que tener, aunque no se vaya a usar más que como lectura.

Conclusión

Sword & Sorcery seguramente sea la editorial que saca más libros para el Sistema d20, de calidad desigual, pero aun así merece la pena echar una ojeada a todos y cada uno de los suplementos; siempre se encuentran cosas útiles en sus páginas.

Laura López



Demonio

VOIXOT3D30ΠXO3D30ΠW00δXJXV

P R E S E N T A C I Ó N

El último libro básico para el Mundo de Tinieblas aparece traducido al fin en castellano. *Demonio: La Caída*, ha sido un antes y un después para las líneas de juegos narrativos. Pero, ¿qué lo hace diferente del resto? ¿Por qué ha tenido una aceptación tan espectacular en Estados Unidos por los aficionados? Razones de peso no le faltan para convertirse en un gran clásico. Veamos el porqué.

Cuando bate el Pecado sus grandes alas sobre la batalla
Y las velas se inflan para recibir el soplo de la Muerte;
Cuando las almas sucumben al fuego imperecedero,
¡Ah!, ¿quién se puede resistir?, ¡Ah!, ¿quién puede provocar todo esto?
-William Blake, *Enoch: La primera ciudad de los ángeles*

SALTO

Demonio: La Caída es el último juego de la serie narrativa de **White Wolf** que cierra definitivamente los básicos de esta línea de juego para Mundo de Tinieblas, iniciada ya hace más de una década con el lanzamiento de *Vampiro: La Mascarada*. Pero, ¿qué es lo que hace a *Demonio* tan bueno en comparación con el resto de juegos de la línea? A pesar de que los chicos del Lobo Blanco no se apartan de su receta del éxito que tan bien les ha servido con *Hombre Lobo*, *Changeling* o *Wraith* (el sistema narrativo, la separación de los diferentes "tipos" de personajes en tribus o clanes, y el regusto de un mundo al borde del Apocalipsis, un Mundo de Tinieblas), ha sido muy bien acogido por el público en general en Estados Unidos, y en España parece que la cosa va por el momento por el mismo camino.

Pero la pregunta continúa sin respuesta, ¿qué es lo que le hace especial?, ¿al ser un juego de demonios mi personaje tendrá rabo, cuernos y llevará un tridente?, ¿tendré que hacer cosas malas y asesinar a todo el que se encuentre en mi camino? Ni mucho menos. *Demonio* continúa siendo un juego narrativo donde lo importante es interpretar. En este caso interpretas la angustia interior

de un ángel caído, aquellos ángeles que se alzaron contra Dios al principio de los tiempos y que fueron encerrados en la prisión que forjó para los desterrados, los caídos: el Abismo (también conocido por el Pozo por los Demonios).

La humanidad ha compartido su existencia y su mundo con estos descastados desde el amanecer de la historia, alimentándose de la fe de los seres humanos, de sus sueños y pasiones. Seres caídos que ahora están libres de su prisión, por una sencilla razón... la puerta estaba abierta y no había nadie vigilando al otro lado. Los demonios se reencarnan en mortales y tratan de vivir en el mundo mortal lo mejor que pueden. Pero los suyos ya se han organizado socialmente en el mundo de la piel, el mundo mortal, con una jerarquía que francamente, recuerda mucho a la Camarilla, con sus señores de ciudad, sus Sheriff y todo eso.

Uno de los aspectos más interesantes del libro es, como ya he comentado anteriormente, la angustia interior. Un tema recurrente (tan sólo recordar la

bestia interior en *Vampiro*), solo que en este caso es llamado Tormento. El Tormento es lo que separa al bien del mal. Cuanta mayor perversión haya en nuestros actos, y estos se aparten de lo estrictamente correcto, nuestro Tormento crecerá. Así como los vampiros tienen clanes, los demonios tienen casas. De estas casas se conoce el semblante sobrenatural que poseen estas criaturas, pues son espíritus habitando en cuerpos mortales, en cáscaras vacías. En un principio, su verdadero aspecto es casi angelical, pero a medida que el Tormento va cobrando fuerza en su interior se adquieren rasgos de la bestia que llevan dentro, y son más poderosos. Pero el poder tiene un precio, y cuanto mayor Tormento, mayor posibilidad tienen los Demonios de volver a



ser atraídos por la fuerza del Olvido al Abismo, y esta vez tal vez para siempre. Esta espada de doble filo es lo que lo hace muy sugerente, y de seguro que a los aficionados españoles les llamará mucho la atención. Si quieres conocer más sobre estas criaturas te recomendamos el artículo aparecido en 2de10 n° 24, por lo que ahora, vamos a centrarnos detalladamente en el propio manual básico.

VUELO

Como todo libro de la serie narrativa se haya dividido en las secciones habituales. La introducción, en primer lugar como siempre nos detalla el léxico y un breve resumen de los correspondientes capítulos, algo muy utilizado en todos los libros de la serie narrativa.

El segundo y tercer capítulo se centra por completo en la historia de los Caídos, desde sus inicios junto a Dios, hasta la época actual, resaltando la época de creación de las casas y la Caída. El aspecto general del juego está muy bien enfocado, dándonos la visión global del Mal con mayúsculas en el Mundo de Tinieblas, un aspecto muy conseguido que me ha gustado mucho. Aunque no entraré en detalles, puntualizar que el juego está orientado y basado en la iconografía cristiana y el concepto que tienen los cristianos con respecto al Mal y el Bien, por lo que si profesas otra religión distinta puede que encuentres un libro aburrido e insípido, pero ya es sabido que tirar por lo fácil es siempre el camino más corto...

El capítulo cuatro: Las Legiones de los Condenados, se centra ya por completo en el intrincado mundo de los Demonios. Nos detallan aspectos tales como la posesión (como y de que forma los demonios se apoderan los cuerpos de los mortales); cómo

los Caídos se alimentan de fe, y cómo conseguirla a través de los pactos, el Tormento y otros detalles interesantes que redondean el capítulo. Aunque lo más interesante es la forma en la que están relatados los capítulos... en primera persona.

El siguiente está dedicado a las casas de demonios (las clases de caídos que hay, como los clanes en vampiro). Si habéis visto cualquier libro básico de WW ya conocéis la estructura se nos presenta a los Azotes, los Corruptores, Devoradores, Diablos, Malefactor, Perversos y Verdugos. Se ha levantado cierta polémica con respecto a la traducción de algunos nombres, pero no entraremos a discutir el trabajo del traductor en cuestión, aunque yo soy de la opinión de que si se traduce mal una cosa lo suyo es dejarlo en su idioma original, como el caso de *malefactor*. Nos presentan sus poderes, lo que opinan sobre el resto de Caídos y su historia, rivales, formas de liderazgo y supuestos objetivos de cada una de las casas.

El capítulo seis y siete nos desvelan la forma de hacer una ficha y los poderes de estas extrañas criatu-

podere y en las formas apocalípticas (el nombre utilizado para describir las verdaderas formas de los demonios). Hay poderes que sólo pueden elegir miembros de una cosa y poderes comunes (llamados en el libro saberes comunes). Pero lo interesante esta en las formas apocalípticas de cada casa, las cuales son más impresionantes y poderosas a mayor Tormento.

Los dos siguientes capítulos están dedicados íntegramente a las reglas que ya os conocéis tan bien. No cambian en nada. Lo único destacable son los posibles peligros para vuestros futuros personajes. Los Caídos son criaturas inmortales que llevan existiendo desde el principio de los tiempos, alejados del mundo mortal, de sus tentaciones, sus peligros y sobre todo, de sus emociones. A veces están son realmente impactantes para criaturas que supuestamente no pueden sentir, soñar o amar... y cuales son sus terribles consecuencias. Los capítulos finales no hacen sino redondear un interesante manual básico, muy completo: Narración y Antagonistas, vamos, lo de siempre.

CAÍDA

En resumidas cuentas podemos decir que es un excelente manual, pero que es utiliza el sistema de siempre: división de personajes por categorías (clanes, sectas...), las mismas reglas y el mismo sistema para los poderes (niveles de uno a 5 como las disciplinas, dones...). Algo que se convertirá en el arma a esgrimir de esta excelente joya que pone el broche de oro al Mundo de Tinieblas después de tanto tiempo. Que queréis que

os diga, es más de lo de siempre, pero *Demonio: La Caída* es un aspecto diferente que nos faltaba por explorar en el ambiente Gótico-Punk. Una joya que no debes dejar escapar.

José Antonio Márquez Periano



ras respectivamente. El capítulo seis no tiene nada reseñable (es lo de siempre, como se reparten los circulitos, y para que valen las habilidades... así se descubren cosas muy interesantes, como que ocultismo no sirve para ocultarse, por ejemplo). El capítulo 7 se centra en los

El ataque del vampiro

0097 xlonjδvsmoq7Λxμ3rux

M Ó D U L O

Este módulo, basado en la película "Los Cazavampiros de Tsui Hark", está diseñado para un grupo de samuráis y sus sirvientes. Durante la aventura se verán envueltos en la caza de un vampiro, descubrirán la verdad sobre los rumores que corren sobre la mansión Soji y serán testigos del interés que esta mansión está despertando. Es necesario el *Rokugan d20*, el *Aventuras Orientales*, el *Manual del Jugador* y el *Manual de Monstruos* de "D&D Tercera Edición". Los niveles de los personajes deberían rondar entre 5 y 7, dependiendo del número total de integrantes del grupo y los objetos mágicos que posean. El grupo debe tener a un respetado miembro de la familia Hida (clan Cangrejo) como amigo común. Puedes sustituir este amigo por cualquier otro personaje similar adecuándolo a tu crónica.

La celebración

El jolgorio llenaba todo el prado, ropajes de distintos colores se entremezclaban entre conversaciones y saludos, rápidas flechas salían disparadas de los arcos y veloces corceles surcaban las distancias mientras, la orgullosa mirada de un padre se posaba en su hijo...

La aventura comienza cuando los PJs son invitados a la casa de su amigo para pasar unos días con motivo de la celebración de mayoría de edad de su segundo hijo varón. Durante los pocos días que los jugadores permanecerán invitados en la casa señorial de su amigo cerca de Maemikake (CB6 en el mapa de *Rokugan*), asistirán a las típicas celebraciones de un acontecimiento como éste, que pueden incluir demostraciones de artes marciales, duelos amistosos de *iaijutsu*, caza a caballo en los bosques cercanos, ceremonias de té y cualquier otro elemento que te parezca apropiado.

La noche de la celebración, cumplida ya la ceremonia y con todo el mundo festejándolo a base de *sake*, una criatura de las Tierras Sombrías entra en la casa para alimentarse de los vivos. Es un vampiro que se hace llamar a sí mismo Gai. Mientras los demás se divierten en el patio interior de la vivienda, el vampiro entra por una de las ventanas exteriores

en forma de niebla y registra la casa en busca de un precioso botín: la hija mayor del noble Hida yacía embriagada en su cama. Tras alimentarse de ella, Gai es sorprendido por los criados Hida y mata a uno de ellos en su huida. Puedes hacer que se produzca el primer encuentro con los PJs, alertados por los gritos de los criados, pero asegúrate de que Gai huye volando a seguir cometiendo fechorías o la aventura terminará aquí.

Cuestión de honor

El viento ondeaba el pelo de los allí presentes, las mudas miradas de todos se posaban incrédulas sobre el cuerpo tirado de la dama...

Después del incidente, el señor y sus hijos se reúnen con los PJs en la habitación de la fallecida. El señor explica que su honor exige que el asesino sea perseguido por él y sus hijos mayores de edad para vengar la muerte de su hija. Mientras lo explica, la muerta se levanta

de la cama desnudando unos colmillos sedientos de sangre y salta contra su padre, tratando de matarle. Es de suponer que los jugadores despacharán con facilidad a la recién engendrada vampira. Kuni Izenjuro, otro amigo de la familia que asistía a las ceremonias, descubrirá entonces la marca del vampiro en el cuello de la difunta hija del señor y explicará que la amenaza a la que se enfrentan es un vampiro. El señor habrá resultado herido en el combate (la hija se centrará en él).

Más tarde, durante esa misma noche, Kuni Izenjuro se reunirá con los PJs en secreto para pedirles que le ayuden a capturar y traer al vampiro. El señor está herido y uno de los dos hermanos mayores de edad es demasiado joven. Kuni teme por la vida de su amigo. Es de suponer que los PJs aceptarán ayudar a su amigo Hida cazando al vampiro. Kuni les entrega una especie de piedra detectora de vampiros, una piedra similar a una punta de flecha atada al extremo de un cordel que señala en dirección al vampiro. Kuni les pide que salgan cuanto antes en su busca. La caza ha comenzado.

La mansión Soji

Nada más dejar atrás la espesura del bosque, podéis ver ante vosotros una extensa llanura; el talismán señala hacia la única propiedad que parece haber en los alrededores, una amplia mansión compuesta por tres edificios y rodeada de mu-

allas. Al acercaros, son visibles las decoraciones que adornan el lugar con multitud de farolillos rojos...

Siguiendo la dirección marcada por el talismán Kuni, los personajes serán conducidos, en un viaje que



durará varias horas, hasta la mansión Soji en Maemikake. La mansión pertenece la familia comerciante de Soji Naburo y durante esta noche se celebra la boda de su única hija, Naiko. Gai entra en la casa y se oculta en lo profundo de los subterráneos de la casa. Cuando los PJs llegan, el novio ya está muerto pero aún no han descubierto su cadáver (lo descubren poco después). Lo que sigue después es una sucesión de enredos motivada por los intereses personales de los PNJs.

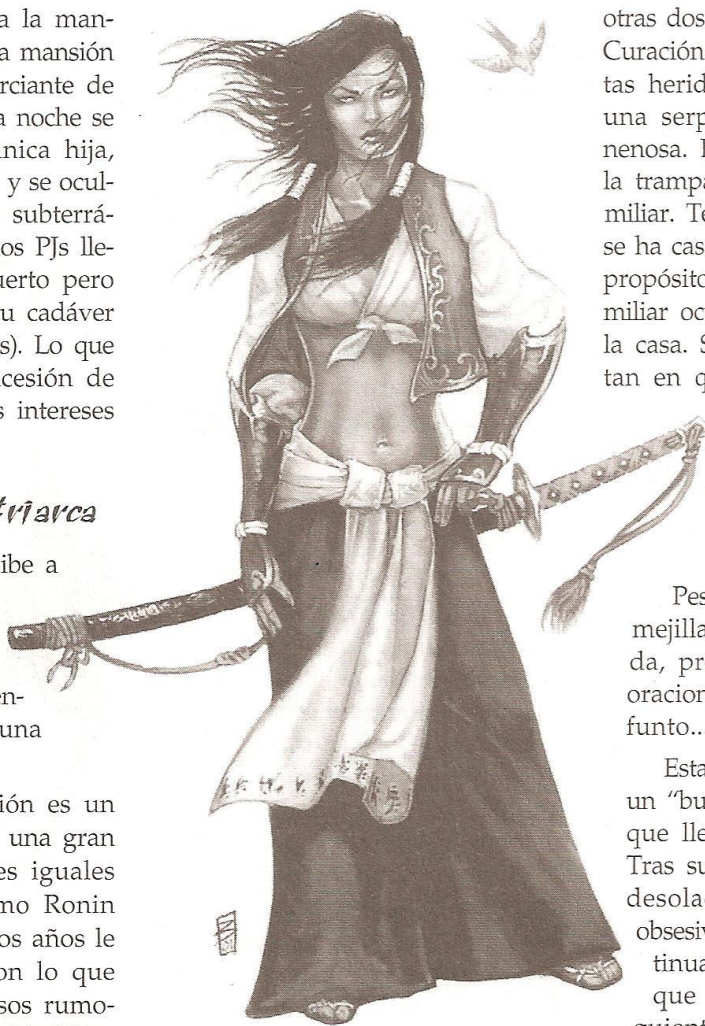
Soji Naburo, el patriarca

Un fría mirada les recibe a la entrada de la mansión, mirada que pasa del metal en la funda a los nuevos visitantes, mientras su boca pronuncia una bienvenida...

El dueño de la mansión es un buen espadachín y posee una gran fortuna obtenida a partes iguales como comerciante y como Ronin mercenario. El dinero y los años le han vuelto paranoico, con lo que ha llegado a difundir falsos rumores de que en sus tierras habitan horribles criaturas no muertas y zombis. Soji ha continuado la tradición familiar de respeto a los antepasados, que consiste la momificación y posterior "almacenaje" de los muertos familiares en la cripta-templo del sótano de su casa. En principio, recibirá a los PJs con hospitalidad (después de todo, son samurai) pero con cierta suspicacia. Querrá asegurarse de que no tienen intención de robar. Cuando aparece el cadáver de su yerno, su inmediata preocupación será la seguridad de sus pertenencias pero, tan pronto vea las marcas del muerto, adoptará una expresión más fría.

Shiki, el ladrón

Una sombra salta la muralla y rápidamente se funde con las sombras que rodean la pared. Velozmente trepa hasta el tejado y lo recorre sigilosamente, para descolgarse al otro lado del jardín. Sin embrago, el ruido metálico de su



Naiko, la hija

Pesadas lágrimas recorren sus mejillas mientras que, arrodillada, presenta sus respetos y sus oraciones a su recién marido difunto...

Esta es la noche de su boda con un "buen muchacho" (o eso creía) que llevaba tiempo cortejándola. Tras su pronta viudedad quedará desolada, y comenzará a velar obsesivamente a su marido (y continuará haciéndolo después de que le momifiquen, al día siguiente).

Reiko, la criada

Una pálida cara sonríe de forma encantadora a los protagonistas de nuestra historia mientras pregunta con voz melodiosa si necesitan alguna cosa más...

Una simpática, guapa e inocente joven que lleva trabajando tiempo con la familia. Se sitúa en todo momento a favor incondicional de la familia (le dieron un trabajo cuando murieron sus padres). No perderá la ocasión para coquetear con alguno de los PJs que más amable sea con los Soji.

Konnoharu, el hermano de la criada

Un cálido abrazo rodea a su hermana, a la cual sirve un té mientras le pregunta por su trabajo y por la familia Soji...

Tras la muerte de sus padres, se fue a Maeminkake a buscarse la vida y se unió a una banda de cri-

espada al chocar contra la piedra llama la atención en la mansión...

Durante la noche, un ladrón armado penetra en la mansión saltando la muralla. No sabe que el señor de la casa tiene un gran tesoro, simplemente busca algo de valor que robar aprovechando la algarabía de la boda. Éste es un hecho ajeno a la trama principal, pero supondrá un golpe de efecto cuando los PJs traten de encajarlo en ella.

Himuro Tetsuo, el marido muerto

Un grito desgarrador atraviesa el frío aire nocturno; después, la mansión queda momentáneamente en silencio, seguido de ruidos de rápidos pasos acercándose al lugar de dónde procedía el lamento, donde ahora solamente se oyó un sollozo contenido...

Los PJs no llegan a conocerle vivo, pero el examen del cadáver les revelará (mediante tiradas de Buscar) dos pequeñas heridas en la pierna y

minales, de la que ahora es líder. Sonsacando disimuladamente a su hermana, ha averiguado lo de la fortuna Soji y ha decidido robarla. Para ello decide introducir a Kumo, uno de los miembros de su banda, como sirviente en la casa. Cuando su hombre vuelve y le habla del templo familiar con los antepasados momificados, decide contratar a un brujo Maho-tsukai para que los anime y sirvan de distracción durante el robo.

Kumo, miembro de la banda de Konnoharu

El caballo, igual de jadeante que el jinete, esperaba a ser montado de nuevo; mientras, el hombre informaba con una mirada siempre a su espalda, por encima del hombro, temeroso de que alguien descubriera la verdad...

Los jugadores lo conocerán como sirviente. Tras la muerte de Tetsuo, él y Reiko serán los únicos criados que permanezcan en la casa. Durante la noche, saldrá a informar a Konnoharu sobre el templo-crypta de la familia y luego volverá con él, su banda y el brujo Maho-tsukai.

Gemhu, el nigromante Maho-tsukai

La luna iluminó la inclinación que sellaría el pacto entre Konnoharu y Gemhu, mientras éste aseguraba que su poder sería capaz de crear la distracción suficiente para que tuvieran el tiempo necesario para recoger su botín...

Ex-shugenja Cangrejo que ha sucumbido al toque de las Tierras Sombrías y ahora vende sus habilidades al mejor postor. Aceptará animar a las momias familiares como

distracción a cambio de una parte del tesoro Soji.

Gai, por último, es una criatura que en su día fue humana (un orgulloso samurai, nada menos) pero que ha sido pervertida por un *nemuranai* maldito. Ahora debe alimentarse de la sangre y el aliento de los mortales para sobrevivir. Tiene su residencia habitual en las Tierras Sombrías, pero una vez cada pocos años sale de ellas y se interna en territorio Cangrejo buscando víctimas para saciar su sangre. Los PJs le tendrán como máximo rival. Su mayor debilidad es el ajo: no puede alimentarse de aquellos que hayan consumido ajo crudo en las últimas 8 horas e incluso su mero aliento le repele. Cualquiera que esgrima ajo puede utilizarlo para ahuyentarlo como si fuera un clérigo de su mismo nivel (los que ya tengan esta habilidad, ahuyentan como si tuvieran 4 niveles más).

Cronología recomendada de los hechos

El DM es libre de modificar o alterar esta sucesión según se desarrolle la partida. Ofrecemos aquí una guía: llegan a la casa el día 0 por la noche, durante la boda. Soji Naburo les recibe bien (aunque fríamente) y les invita a participar de la celebración.

Reiko es asignada como criada de los PJs y

les prepara habitaciones. Se descubre el cadáver de Himuro Tetsuo y Soji se percató de que las marcas son de serpiente. Se produce una gran conmoción y la fies-

ta se paraliza. Soji baja a los subterráneos de la mansión para comprobar si la fortuna sigue en su sitio (puede que algún jugador le vea y descubran esa parte de la casa). Kumo y Reiko



son los únicos criados que permanecen en la casa mientras una larga serie de invitados abandonan apresurados la casa. No se encuentra al asesino pero los PJs siembran la sospecha del vampiro. El "detector de vampiros" permanece muerto, como si los PJs ya le hubieran encontrado. Los habitantes restantes de la casa van a dormir y se supone que los jugadores se quedarán aprovechando la hospitalidad de Soji (aunque espere-mos que permanezcan vigilantes). Kumo sale inadvertidamente de la casa y va a avisar a Konnoharu y su banda. Shiki entra a robar y es posible que sea confundido por los PJs como el vampiro. Sería un buen momento para un duelo con algún PJ en los tejados bajo la luz de la luna llena. La noche pasa sin más incidentes.

El día 1 por la mañana, Reiko bulle de actividad para cubrir la falta de los demás sirvientes y se queja de que Kumo parece que también se ha ido pronto por la mañana. Kumo volverá (un poco tarde) de hablar con su jefe y se pondrá a trabajar (dirá que simplemente fue a dar un paseo matutino, no es especialmente brillante). Soji y Naiko

se encargan de la momificación de Himuro y Naiko comienza su velatorio. Konnoharu visita a Reiko para hablar con ella. Los PJs se sentirán cansados y deducirán que deben estar en forma para la noche, así que se supone que dormirán parte del día.

La noche del día 1, la casa se llenará de zombies de los antepasados Soji, que han sido animados por Gemhu. Los zombies deben extender el terror por la casa pero se supone que los jugadores los despacharán con rapidez. Cuando la amenaza esté controlada, descubrirán a Gemhu que mantiene retenida a Naiko (ha tenido que dejarla inconsciente para que dejara de lloriquear mientras hacía su trabajo). Gemhu luchará contra los jugadores pero en cuanto se vea en peligro utilizará algún conjuro para escapar. Mientras se producía toda esta serie de desapariciones, Konnoharu y su banda estaban tratando de robar la fortuna Soji, pero el dueño de la casa les descubrirá a tiempo y pedirá ayuda a los jugadores para derrotarles e impedir el robo. Tras todo esto, los jugadores quizá se planteen qué hacen aquí y donde está el vampiro. Las únicas pistas que tienen son el nigromante y la extraña cripta bajo la mansión Soji.

A partir de aquí las opciones son múltiples. Quizá los jugadores quieran, por la mañana del día 2, cuando puedan seguir su rastro, perseguir al nigromante. Eso daría opción a otro combate en la cueva de Gemhu, en la que esperan más muertos vivientes y, si consiguen derrotarle, una explicación que probablemente no satisfaga sus deseos de capturar al vampiro. El "detector de vampiros", por su parte, sigue señalando a la casa. Bajo los niveles de la cripta que el propio Soji conoce, en una zona oculta, existe un mausoleo en el que Gai yace. Para entrar en él, es necesaria forma gaseosa o derribar la pared

apropiada. Ahora mismo está durmiendo placidamente para digerir a la hija de Hida. Si los PJs esperan lo suficiente en la casa (hasta el día 2 ó 3 por la noche), Gai hará su aparición y tratará de matarles.

Nota final

El DM es libre de utilizar las tramas y subtramas que aportan estos PNJs de la manera que considere más apropiada. No se incluyen estadísticas de los posibles oponentes con los que los jugadores tendrán enfrentamientos para que el DM pueda adaptar la aventura a cualquier nivel. Sin embargo, sirva esta guía como referencia

para personajes de nivel 5 a 7:

Gai: debe ser una grave amenaza por sí sólo para todo el grupo. Recomendamos coger un Samurai 8 y añadirle la plantilla Vampiro del *Manual de Monstruos*.

La hija de Hida: Debe ser un contratiempo menor, pero que sea capaz de herir al padre durante la lucha.

Shiki: tratará de evitar la confrontación. Debe ser de nivel equivalente al de uno sólo de los PJs (sería adecuado para un duelo singular). Guerrero 2/Bribón 5.

Konnoharu y su banda: Deben ser una amenaza moderada. Konnoharu Guerrero 4/Ladrón 2 y un número apropiado (no menos de 5) de matones Bribón 3 y Guerrero 2/Bribón 1.

El brujo Maho-Tsukai: De un nivel algo superior (dos o tres niveles más que los PJs), pero sin interés por luchar a muerte. Solo le han pagado para distraer. Suguja 5/Maho-tsukai 4.

Los familiares animados: una molestia menor, aunque su número puede ser algo peligroso. Podrían ser zombies como en el *Manual de Monstruos*, pero recomendamos que se les añadan un par de dados de golpe y se les mejore la fuerza.

Alex Arconada y Sergio Monge

Ilustración: Silvia Bermúdez



El cañón del Diablo

0097 .xloriðvumq7xkμ3ix

M Ó D U L O

Esta aventura está pensada para 2-5 personajes recién llegados al mundo de Demonio: La Caída. Puede ser la primera partida de los jugadores o la segunda, si ya se ha narrado el prelude de sus personajes. En cualquier caso, el módulo debería servir de tarjeta de presentación al Mundo de Tinieblas a un grupo de PJ recién formado, que pugne por hacerse un hueco en el competitivo mundo de los mortales tras su huida del Pozo. Para jugar esta partida es imprescindible el *Demonio: La Caída* y recomendables *El Libro del Clan Baali*, *Infernalismo*, *Los Angeles Nocturno* y *City of Angels* aún no traducido al castellano.

CIVIDAD DE ANGELES

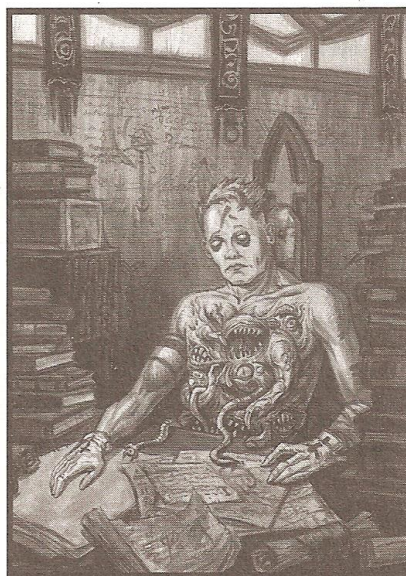
El primer asentamiento, cuyo nombre era El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de Los Ángeles de Poricuncula, se estableció en 1781, bajo la dirección del gobernador español de California, Felipe de Neve. Los Ángeles accedió a la categoría de ciudad en 1850. En cualquier caso, y debido a la distancia que separaba a la ciudad de la populosa costa este de Estados Unidos, su gran crecimiento no se inició hasta la llegada del ferrocarril, en 1876.

Actualmente el área metropolitana de Los Ángeles es el eje de la industria cinematográfica, radiofónica y discográfica de los Estados Unidos. Con sus casi cuatro millones de habitantes, esta metrópolis puede ser tanto otro Infierno como un nuevo Paraíso para los caídos. De todas formas si quieres conocer más sobre Los Ángeles, hazte con una guía de viajes o consulta *Los Angeles Nocturno* o *City of Angels*.

ANGELES DE CIUDAD

Los Ángeles goza de una «saludable» población de demonios. La banalidad y la frustración que envuelven la vida de tantos de sus habitantes hacen de esta inmensa colonia de humanos un campo abonado para el abatimiento espiritual que atrae a los caídos como un imán. Por otro lado, el nihilismo y la apatía campan también a sus anchas,

por lo que la siega de Fe en esta urbe se convierte en ocasiones en toda una odisea. No obstante, hay un determi-



nado sector de la sociedad que disfruta del efímero fervor de las masas: las estrellas. Estrellas de cine, de la industria musical o de la pasarela, todas ellas se benefician de la pleitesía que les rinde una masa de personas que las venera y envidia a un tiempo.

Esto mismo supo descubrirlo hace setenta años un Perverso llamado Adramelech. Adramelech gozaba de prestigio entre las huestes infernales, en calidad de presidente del alto consejo de los diablos, intendente del guardarropa de Lucifer. En el imaginario infernalista se le representa bajo forma

de mula con torso humano y cola de pavo real. En Sefarvaïm, en Asiria, se le consideraba el Dios Sol y se quemaban niños en sus altares, en honor a estadeidad. De acuerdo a otros textos, a Adramelech, en la jerarquía infernal, le corresponde el octavo sitio en los diez Sephitots malignos del Árbol de la vida. Lo que omite la demonología convencional es que Adramelech ocupa el voluptuoso cuerpo de la actriz Antoinette Austen desde hace siete décadas, desde el preciso instante en que Austen, inmersa en un infierno particular de decadencia y degradación personal motivadas por su meteórico ascenso a la fama y su débil carácter, intentara suicidarse ingiriendo un frasco entero de calmantes con una botella de güisqui para bajar las pastillas.

Antoinette Austen vivió el momento más dulce de su carrera antes de la llegada del cine sonoro, cuando todavía no se trataba a las estrellas de cine como en la actualidad. Las convulsiones que habían estremecido la industria a comienzos de la década de los años treinta pronto parecieron tan distantes como los rollos sepias de las películas mudas, a las que la prensa consideraba poco menos que objetos de burla o, en el mejor de los casos, de cándida nostalgia. A excepción de Chaplin, todos los grandes nombres de esa época se habían visto obligados a retirarse, tan obsoletos como las lámparas de Tiffany o el licor de contrabando. La Garbo y Ronald Colman alcanzaron la fama en el cine sonoro, pero la gran mayoría de estrellas del cine mudo que decidieron seguir trabajando tuvieron que aceptar la humillación de representar papeles secundarios. Tras el aluvión de estrellas del teatro vino una nueva generación de estrellas de cine. Norma Shearer y Gary Cooper, por ejemplo, habían destacado en la época muda, pero fueron las películas sonoras las que les granjearon el cariño de la gente; Myrna Loy, Jean Arthur, Carole Lombard y William Powell no habían pasado de ser meros comparsas en el cine mudo; Clark Gable, James Cagney, Spencer Tracy, Bette Davis, Katherine Hepburn, Humphrey Bogart, James Stewart, Margaret Sullivan y Henry Fonda

provenían del teatro, pero sus nombres no dijeron nada a nadie hasta que adornaron los títulos de crédito de la gran pantalla; el vodevil y la radio nos legaron estrellas como Bin Crosby, Bob Hope, Judy Garland o Alice Faye. Los estudios se amoldaron para convertirse en impulsores de estrellas y dejaron de interesarse prácticamente en cualquier otro tipo de película. Cada estudio disponía de su propia granja de estrellas, con un mismo productor asignado a varias de ellas a la vez, encargado de seleccionar la mejor manera de explotar su talento y de escoger a los escritores adecuados para pergeñar el guión. Puede que el gran público no conociera el nombre de estos productores, pero los accionistas de la pujante maquinaria de Hollywood sí.

Recuerda estos nombres, pues te servirán para poblar el jardín de pesadilla de la mansión de Antoinette Austen, sito en el llamado Cañón del Diablo.

EL CAÑÓN DEL DIABLO

Esta profunda garganta recibe su nombre de una antigua leyenda que se susurra entre los círculos cinematográficos de Hollywood. Se dice que, a comienzos de la primera Edad de Oro de la fábrica de sueños, la flor y nata hollywoodense se daba cita en la mansión que ocupaba Antoinette Austen en la zona de Santa Mónica, atraída por la promesa de unas fiestas privadas que rayaban en lo obscuro. Austen era una mujer de gustos un tanto perversos, aunque refinados, y entre copas del mejor champán y delicados canapés de caviar se orquestaban verdaderas orgías donde todo estaba permitido: *bondage*, sadomasoquismo, homosexualidad, sexo en grupo y todas las filias imaginables se daban cita en las «noches de asueto» de la Mansión Austen. En el sótano de su suntuosa mansión, rodeada por un vasto jardín delimitado por una alta verja y vigilada por celosos guardias de seguridad contratados personalmente por la diva, Antoinette ha erigido un mural, reconstruido piedra a piedra, que encontró entre las ruinas de una antigua iglesia románica

de la Provenza en uno de sus viajes a Europa. Este mural, de vívidos colores y realista acabado, resultó ser ni más ni menos que el habitáculo de Orias, un Encadenado llegado a la Tierra hace varios siglos. Para los infernalistas, Orias aparece en la forma de un león cabalgando un caballo, tiene una cola de serpiente y lleva dos víboras en su mano. Cuentan que enseña las virtudes de los planetas y sus mansiones y es el demonio de la adi-



vinación. En la práctica, Orias no tardó en aprovechar la fragilidad espiritual de Austen para socavar aún más su voluntad y convertirla en un caparazón vacío a la espera de albergar un nuevo demonio salido del Pozo, en este caso Adramelech, Perverso

Atormentado que juró obediencia a Orias con tal de escapar de su prisión infernal y volver a pisar la tierra, aunque fuera con pies de carne y hueso.

El Cañón del Diablo está habitado por los espíritus de los actores que asistían a las orgiásticas fiestas de Austen, atrapados en un limbo cuyo portal es el mural antes mencionado. Al examinar dicho mural, se pueden apreciar escenas de horrendas torturas y detalladas perversiones enmarcadas en un paisaje apocalíptico, un panorama caracterizado por cráteres humeantes, árboles retorcidos y bestias deformes. En ocasiones, se diría que las imágenes del mural *se mueven*. Cualquiera que examine de cerca este espantoso mural tendrá que superar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8, so pena de perder un punto de Fuerza de Voluntad temporal. Si la tirada se saldara con un fracaso, el desdichado *entraría* en el mural para ser perseguido y torturado por Orias, en cuyo caso el jugador podría ir despidiéndose de su desventurado personaje. Se puede destruir el mural por medios físicos, a martillazos o con explosivos, pero antes de emprender ninguna acción violenta contra la diabólica obra será preciso superar una tirada de Fuerza de Voluntad, dificultad 8.

QUIERO SER ARTISTA

La sociedad de Los Ángeles —y del resto del mundo— está conmocionada por la súbita desaparición de una de las nuevas estrellas más pujantes del momento, Andreas McKenzie, un atractivo nuevo galán de Hollywood que había alcanzado la fama tras sus dos primeras películas y su nominación a mejor actor principal en la ceremonia de entrega de los Oscar del año pasado. En la vida de McKenzie hay dos mujeres que ansían su reaparición a cualquier precio, y que deberían ser (una u otra, o ambas) el revulsivo que necesitan los personajes para emprender la búsqueda de la joven promesa del cine

norteamericano. Una de estas mujeres es Dominika Sienkiewicz, representante de Andreas. Dominika es una mujer implacable en lo que a los negocios se refiere, y no está dispuesta a consentir que su gallina de los huevos de oro desaparezca así como así cuando le apetezca. Estaría dispuesta a ofrecer una succulenta recompensa con tal de recuperar a Andreas. Casi podría decirse que sería capaz de vender incluso su alma al Diablo para traerlo de vuelta...

La otra mujer implicada en la vida de Andreas McKenzie —aunque ni siquiera él lo sabe— se llama Maud Bates. Maud, una mujer de mediana edad y clase también media, es la presidenta del Club de Fans de McKenzie. Lo único que se sale de la media cuando hablamos de Maud es su desmedido amor por el nuevo galán de Hollywood, amor que llega al borde del fanatismo y entra de pleno en el campo de la obsesión. La señora Bates también estaría dispuesta a todo con tal de averiguar qué le ha ocurrido a McKenzie, incluso a dar su vida... o la de otros.

Los personajes, contando con que sean oriundos de la ciudad de Los Ángeles, deberían desempeñar algún oficio que les permita asistir a una cena de gala que va a celebrarse a orillas del Pacífico, en la mansión de Rudolph Carter, presidente de los estudios Siradis, la casa que descubrió a McKenzie y para la que trabaja Dominika Sienkiewicz. Quizá haya algún periodista entre los personajes

jugadores, con lo que podría asistir al evento para realizar un reportaje del mismo, o un actor/actriz o modelo, con lo que estaría invitado, o un guardia de seguridad, camarero, chófer, guardaespaldas... Tanto si se encuentran en la fiesta con motivo de haber sido invitados como en calidad de empleados, los personajes asistirán a un suceso tan curioso como perturbador.

...Y EN TU FIESTA ME COLÉ

Dependiendo del gusto de cada Narrador y de las preferencias de los jugadores, el ritmo de la historia puede ser más pausado —recreándose en la trama de intriga, investigación y detalles sórdidos— o más ágil, con multitud de escenas de tensión, persecuciones y duelos de ingenio. Recomendación personal del *chef*: una mezcla de ambas opciones. Teniendo en cuenta que puede que sea la primera partida para algunos jugadores, lo ideal sería mostrarles ambas caras del Mundo de Tinieblas, aunando carga psicológica y descargas de adrenalina. Vamos allá.

En un momento dado, los asistentes a la fiesta oirán un estridente chillido y un estrépito en la terraza de la mansión de Rudolph Carter. Quienes acudan corriendo a la fuente del escándalo se encontrarán al mismo Carter tendido en el suelo, intentando contener una hemorragia nasal con un pañuelo a todas luces ya empapado de sangre. Junto a él, histérica, una rubia

de postín que hace justicia a su tonelera talla de pecho dando el do de ídem, congestionada y a punto de sufrir una crisis nerviosa. La rubia (llámese Bambi o Pam, tanto da) o el magullado Rudolph explicarán lo ocurrido con voz entrecortada, teñida de incredulidad: Andreas McKenzie había aparecido de repente en la playa, a los pies de la galería abierta al mar, acompañado de una hermosa mujer. McKenzie estaba furioso, asaltó a Carter y lo vapuleó a base de bien, antes de correr hacia el agua en compañía de su misteriosa *paternaire*.

Si los personajes superan una tirada de Percepción + Alerta, dificultad 6, escucharán cómo Dominika pregunta en voz baja a Carter, «Pero, ¿y su cara?». Con ojos aún empañados por lágrimas de rabia (y, ¿temor?), Rudolph asentirá y responderá, «Bien... Por Dios, Dominika, estaba bien».

Quizá algún personaje emprendedor decida correr tras los pasos marcados en la arena del agresor y su acompañante. Les resultará relativamente sencillo seguirles la pista (Percepción + Supervivencia, dificultad 6), teniendo en cuenta que es de noche y la playa ha sido bastante transitada a lo largo del día. No obstante, el éxito en la tirada de rastrear desvelará un vestido de gala (perteneciente a la desconocida, supuestamente) y una chaqueta de frac tiradas en la orilla. Todo indica que los dos fugitivos se han tirado al agua, sin dejarse amedrentar por el peligro que suponen las traicioneras corrientes de la zona ni la proliferación de tiburones en las costas californianas (riesgos ambos que quizá debieran considerar los personajes antes de intentar zambullirse en pos de sus objetivos).

Al mismo tiempo, quienes se hayan quedado en la mansión podrían reparar en un pequeño altercado que está teniendo lugar en la entrada. Los porteros han detenido e intentan expulsar a una mujer airada, rolliza, desgredada y con toda la pinta de no tener invitación. Se trata de Maud Bates, que terminará por subirse de nuevo a su destartelado Ford Taurus y alejarse quemando rueda. Si alguno



de los personajes decide seguirla, curioso por saber si existe alguna relación entre Maud y el incidente de dentro, tendremos una persecución entre manos (Destreza + Conducir, dificultad 7). Maud no es una gran conductora, pero gobierna el volante sin aparente respeto por su integridad ni la de los demás, por lo que la persecución será sumamente temeraria. Si logran alcanzar a Maud, ésta podrá revelarles el paradero de McKenzie, lo que nos conduciría al *Punto 7: Ángeles de la guarda*.

Tanto si los personajes han aprovechado la ocasión para ofrecer su ayuda a Sienkiewicz (Carter presentaba, aparte de una nariz rota y diversas magulladuras, marcas de garras en la ropa [Percepción + Alerta, dificultad 6]) y buscar al actor fugado, como si conducen en pos de Maud, llegarán tarde o temprano al pie del Cañón del Diablo. Pero antes deberían ocurrir un par de cosas.

ÍDOLO CON PIES DE BARRO

Ya sea atendiendo a rumores o por boca de la propia Dominika (previas tiradas superadas de Persuasión, Subterfugio, etcétera), los personajes se enterarán de que, antes de su desaparición, Andreas McKenzie había ingresado en la clínica Seastock, centro privado especializado en cirugía estética, célebre en círculos de la alta sociedad por su discreción y excelencia. McKenzie debía operarse el rostro para eliminar unas arrugas que lo obsesionaban, pues detestaba la idea de envejecer como los demás mortales, pese a contar nada más que 32 años de edad. Lamentablemente, se cree que la operación no salió tan a pedir de boca como cabría esperar, y por eso el actor se habría refugiado lejos de las cámaras y la avidez de la prensa, en una casa sita en algún lugar del valle de Santa Mónica que utilizaba a modo de santuario cuando quería aislarse del mundo. La casa está registrada a nombre de Dominika Sienkiewicz, no de Andreas, por lo que los *paparazzi* no se han acercado a ella. Si esta información procede de Dominika, añadiremos un

par de detalles más: el nombre del cirujano encargado de la fallida operación (Michael Söberstein) y el emplazamiento de la casa, en el llamado Cañón del Diablo.

Nadie ha visto a McKenzie tras el postoperatorio, ni siquiera su agente. Dominika tiene las llaves del refugio de Andreas en el valle, pero cuando fue a visitarlo no lo encontró allí. No obstante, si los personajes buscan al doctor Söberstein en su consulta y lo interrogan (Manipulación + Empatía/Intimidación, dificultad 6), descubrirán que la operación se había complicado en el último momento y el rostro de McKenzie quedó horriblemente deformado. Söberstein les dirá que los daños eran reversibles... de haberse actuado a tiempo, pero el actor sucumbió al pánico y huyó de la clínica en cuanto pudo caminar, con el rostro todavía vendado. Probablemente ahora deba cargar con su deformidad de por vida.

Si los personajes no siguieron a Maud la noche del altercado en la playa y deciden acercarse al valle para investigar, será ahora cuando descubran un Ford Taurus aparcado frente a la casa del actor en el valle. Tanto el coche como la casa están vacíos, pero en ambos lugares pueden hallarse indicios. El coche oculta en la guantera el carné de conducir de Maud Bates, amén de infinidad de recortes de prensa relacionados con Andreas McKenzie, y en la casa encontrarán restos de comida ya mohosa y una cama deshecha... por más de una persona. En cualquier caso, parece que hace días que allí no vive nadie.

Queda un misterio sin resolver: ¿Quién era la misteriosa acompañante de McKenzie en la playa?

ÁNGELES DE LA GUARDA

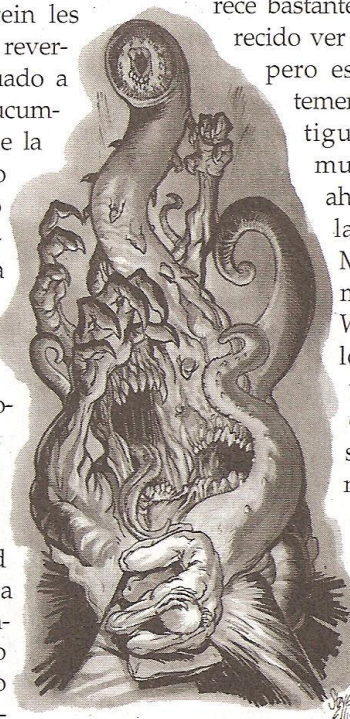
Tras el altercado en la playa, más de uno de los asistentes a la

fiesta se preguntará quién era la mujer que estaba con Andreas McKenzie. Todo el mundo se sentirá igual de desconcertado, aunque si los personajes tienen los oídos bien abiertos podrían escuchar cómo alguien murmura, «¿Te has fijado? Era idéntica a... pero no, no es posible». Estas palabras pertenecen a Dustin Woodworth, un anciano y ya jubilado directivo de la RKO, de porte distinguido acentuado por su estatura y sus canas. Woodworth podría contar varias cosas sobre la mujer que vislumbró en la galería mientras McKenzie aporreaba a Carter, pero sólo si se le interroga con sutileza, pues parece bastante afectado. Le ha parecido ver a Antoinette Austen, pero es imposible, evidentemente, puesto que la antigua estrella del cine mudo debería tener ahora casi cien años, y la acompañante de McKenzie era una mujer joven y bella. Woodworth es uno de los pocos supervivientes de la generación que dio rienda suelta a sus pasiones más oscuras en la mansión de Austen en el Cañón del Diablo, y podría dar la dirección del lugar a los personajes más habilidosos en el arte de sonascar información. No abundará en detalles, pero hablará de aquella época con cierto pesar, como si se arrepintiera de las cosas que hizo o de las que fue testigo.

A estas alturas, por una vía u otra, los personajes tendrían que encontrarse frente a la verja de la Mansión Austen, puesto que linda con los terrenos del refugio de McKenzie en Santa Mónica. Si no han accedido al valle guiados por Maud, éste es el momento de encontrarla... y justo a tiempo.

LA SEMILLA DEL DIABLO

La Mansión Austen está vigilada por una jauría de engendros, aberraciones



ciones híbridas de humano y animal, resultantes del apareamiento de algunos de los invitados más enfermos de Austen en los años treinta con las criaturas que poblaban la hacienda. Este ayuntamiento contra natura no tendría que haber dado ningún fruto, pero la obscena influencia de Orias posibilitó que mujeres y hembras de animales dieran a luz auténticas monstruosidades, convertidas ahora en los guardianes del valle, y a las que muy posiblemente debe su nombre el Cañón del Diablo. Si no tienen a Maud aún con ellos, los personajes escucharán ahora un desgarrador grito en la noche. Se trata de Maud, que huye despavorida de una manada de seis de estos monstruos. Si la señora Bates acompaña ya a los personajes, el enfrentamiento con los engendros tendrá lugar cuando quieran llegar a la puerta de la mansión.

Los diabólicos mutantes que protegen la hacienda deberían ser descritos con todo su repulsivo detalle: seres de cuerpo canino con manos y pies en lugar de garras, con ojos humanos, cuerpos de hombre cubiertos de plumas y con un deforme pico por toda cabeza, torsos sin brazos ni piernas que serpentean entre la fronda, dotados de unas fauces capaces de devorar entera a una persona... Da rienda suelta a tu imaginación e inspira auténtica repugnancia en los jugadores. Un enfrentamiento de estas características con las inmensas letras que anuncian HOLLYWOOD a lo lejos debería resultar lo bastante chocante y sobrecogedor para preparar a los jugadores para lo que viene después.

Asimismo, puebla los alrededores de la mansión de espectros de difuntos actores, tanto famosos como desconocidos. Las antiguas víctimas de las perversiones de Antoinette Austen deambulan todavía por el escenario de sus horrendas orgías, entregados a un pesar incommensurable por las transgresiones cometidas. Sus almas se deshilachan paulatinamente, alimentando con sus hebras las reservas de Fe de Adramelech y saciando la sed de dolor de Orias. Si los personajes consiguen superar su repulsa inicial e intentaran entablar conversación con estos espíritus, descubrirían que su odio hacia la mujer que los agasajaba en el

pasado no conoce límites. Por desgracia para ellos, les es imposible entrar en la casa y tomarse la justicia por su mano, pues Austen se protege con un amuleto oculto bajo el umbral de la puerta principal de la mansión. Este amuleto, una estela celta del tamaño de una mano, inscrita con runas y serpientes labradas, repele a los espectros y garantiza la intimidad de Adramelech. Se trata de un poderoso artefacto de abjuración que impide el acercamiento de cualquier espíritu a menos de 5 metros de la casa, aunque nada impide que cualquiera pueda levantarlo, guardárselo y llevarlo encima... o destruirlo, pues el Tormento permanente de cualquier caído que entre en contacto con el artefacto aumentará en 2 a no ser que supere una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) en cada asalto que pretenda cargar con él.

VANITY FAIR

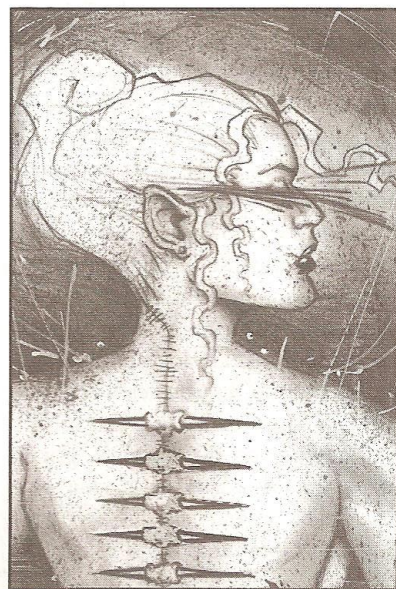
Adramelech es un Lammasu consumado y corrompido por su Tormento. No vacilará en emplear todas sus artes de seducción sobre los personajes para conseguir que se unan a él en su adoración a Orias, o para exterminarlos si se niegan. Su ishhara, la Faz de la Añoranza, lo convierte en un feroz adversario físicamente, pero recurrirá a la seducción y la manipulación como armas principales para derrotar a los personajes. Tiene a Andreas completamente dominado, tras haber empleado su domino del Saber de la Transfiguración para recomponerle el rostro a cambio de convertirlo en su esclavo incondicional. Andreas goza de Iniciativa Mejorada y Toque Fulgurante, regalo de su ama, y no dudará en emplear la violencia para expulsar a los intrusos. La muerte de Austen pondría fin a estos dones, del mismo modo que devolvería su rostro al deplorable estado en que quedó tras la fallida operación de cirugía estética, motivo por el que podría adquirir un trastorno permanente a elección del Narrador, siempre y cuando no perezca antes en el combate con los personajes.

Austen intentará impedir a toda costa que los personajes bajen al sótano y descubran el mural de Orias, si bien éste podría suponer el inespera-

do final para los caídos incautos. Derruir el mural terminaría con la influencia que ejerce el Encadenado sobre la mansión y su entorno, acelerando la decrepitud de la construcción y el agostamiento de los jardines. La Mansión Austen se desplomará sobre sus cimientos en cuanto caiga el mural, por lo que los personajes tendrán que darse prisa para escapar ilesos junto a Maud y McKenzie (si es que desean rescatarlo con vida). La opción más satisfactoria sería eliminar el amuleto de abjuración del umbral y permitir así que los espíritus de los antiguos actores irrumpieran en la casa. No podrían herir físicamente a Adramelech, pero acudirán de inmediato al sótano y destruirán el obscuro mural, provocando así la disolución del poder de Orias y dejando a Austen sin amo al que servir.

Los vecinos del valle de Santa Mónica experimentarán esa noche un violento terremoto que sacudirá sus casas, algo a lo que los habitantes de Los Angeles están acostumbrados. Al día siguiente, los periódicos se harán eco de la destrucción de la antigua Mansión Austen, perteneciente a una vieja gloria del cine mudo y, con suerte, de la reaparición del desaparecido Andreas McKenzie... si bien en qué estado lo encuentren las autoridades seguramente alimentará los titulares más sensacionalistas durante mucho tiempo.

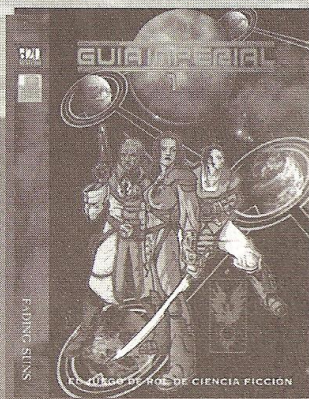
Manuel de los Reyes



NOVEDADES

la factoría

septiembre - noviembre



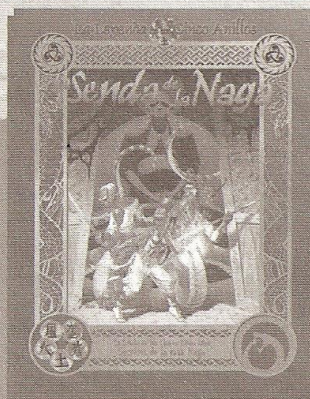
Guía Imperial 1

16,29 € • 88 páginas • LF236

Promo: marcapáginas

Primera guía de referencia para conocer los feudos Hawkwood y más casas. Descritos a todo detalle gracias a su historia, los rasgos del feudo así como mapas sobre el planeta y su clima.

FADING SUNS



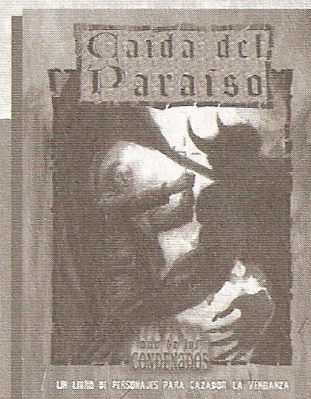
La Senda de la Naga

19,51 € • 128 páginas • LF588

Promo: marcapáginas

Hace unos mil años, los Cinco Reinos de los Naga cerraron sus ojos y soñaron sobre un futuro distante... El tejido del tiempo se ha abierto y la danza de los Linajes y de las Leyendas ha recommenzado.

LEYENDA DE LOS 5 ANILLOS



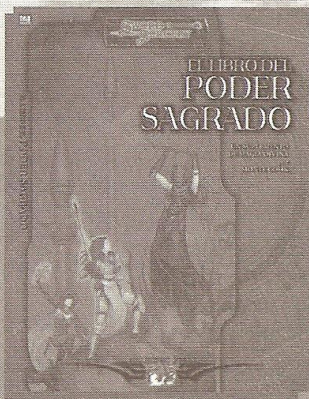
Caída del Paraíso

N/D € • 104 páginas • LF6009

Promo: marcapáginas

Este libro traza el camino de los cazadores desde la ignorancia hasta la exasperante comprensión de los monstruos y la verdad. Llegar a estas alturas otorga sorprendentes dones, pero ¿a qué precio?

CAZADOR



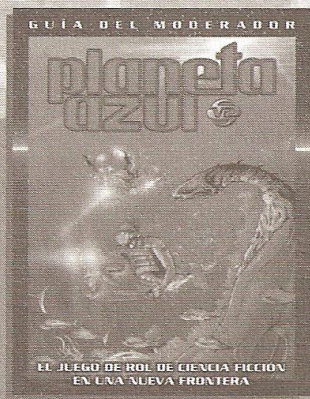
Libro del Poder Sagrado

N/D € • 44 páginas • LFDD358

Promo: marcapáginas

Potencia a tus lanzadores de conjuros divinos, desde clérigos y sacerdotes a paladines, druidas y exploradores para enfrentarse cara a cara a las más viles fuerzas de la oscuridad...

SISTEMA D20



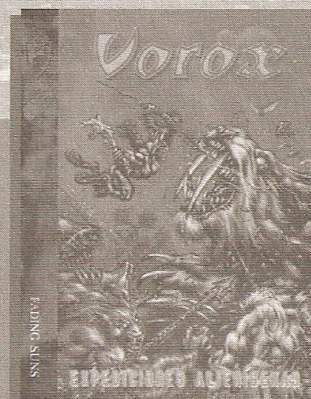
Guía del moderador

23,31 € • 256 páginas • LFPA002

Promo: marcapáginas

Seas un recién llegado al universo de Planeta Azul o un moderador veterano, este libro te ofrece información de vital importancia para crear y dirigir excitantes y detalladas aventuras.

PLANETA AZUL



Vorox

11,99 € • 88 páginas • LF246

Promo: marcapáginas

Los Vorox miden casi tres metros de alto y tienen seis extremidades, una dentadura repleta de colmillos, un magnífico sentido del olfato y una actitud insolente que empeora cuando están hambrientos.

FADING SUNS

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 Warhammer son © de Games Workshop. Usados bajo licencia. Todas las ilustraciones son © de sus respectivos autores. © por la versión española de La Factoría de Ideas.

DISTRI MAGEN

Pino Muñoz, 24. Pol. Ind. S.A. Aguilón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: 041 91 871 82 72, Fax: 041 91 871 77 64, www.distribucion.es o distri@distri.es

planeta azul



CLEARWATER CONSULTING

UNAS PALABRAS DEL FUNDADOR

Creé Clearwater consulting para cubrir una necesidad específica. Poseidón es un mundo misterioso, cuajado por formas de vida y biomas únicos, e incluso después de 100 años de presencia humana, aún hay muchísimo por descubrir. Por desgracia es frecuente que la ignorancia conduzca a los problemas, e incluso a situaciones peligrosas. Si estás trabajando para un Estado Corporativo es posible que pudieras conseguir que un equipo científico estudiara cualquier fenómeno que te causara problemas (aunque es posible que ni en ese caso hubiera recursos disponibles). O podrías preguntar a un equipo de exploración GEO si eres un ciudadano reconocido, y si tienes tiempo de sobra. En cualquier otro caso, no estás de suerte.

Mira a tu alrededor. La historia de Poseidón está llena de tragedias innecesarias.

Y aquí aparece Clearwater. Estamos especializados en el análisis de biomas, el descubrimiento de la naturaleza de los problemas de nuestro clientes en la creación de planes para solucionar dichos problemas de un modo compatible con la naturaleza de Poseidón. Somos una compañía joven, pero sumamos décadas de experiencia obtenida trabajando para el GEO y el Instituto de Ciencia y Tecnología de Refugio. Ya se trate de una extraña enfermedad que asola tu colonia o de repentinos ataques por parte de animales a los que el GEO considera inofensivos, no trate de solucionar el problema por su cuenta. Háganos saber lo que le preocupa, o qué desea que investiguemos y responderemos con la máxima velocidad que nos permita nuestra agenda. Podemos dar con las respuestas que busca en el más breve plazo, con unas tarifas ajustadas. Aceptamos todos los encargos, y las emergencias reciben la máxima prioridad independientemente del cliente.

Para ser sinceros, me asombra que nadie lo haya hecho antes.

Dr. Waites, Presidente.

Clearwater Consulting forma el núcleo de una campaña para Planeta Azul que no necesita mayores explicaciones. Como puedes ver, la posibilidades son inacabables y el grupo no se ve constreñido por ninguna gran corporación, al tiempo que admite personajes

con toda clase de trasfondos y ahonda en la atmósfera de aventura, misterio y descubrimiento del juego.

A continuación presentamos alguna información que puedes considerar de interés para desarrollar campañas en el marco de esta original compañía de servicios.

ACTIVOS

Oficina

Fundada en 291.98

Aproximadamente 250.000 cs son activos líquidos.

Isla Davidson, Muelle 28, Refugio

El muelle interior dispone de compuerta antitormentas y taller.

Existen oficinas y laboratorios en las instalaciones.

Material Disponible

"Pluto" (sumergible de investigación 2198 Hanover SeaWatch)

"El Griego" (remoto de investigación submarina Hydrosplan Deep Eye).

Computadora central

Comunicador de órbita portátil

Laboratorio de campo (1)

Laboratorio moderado (Bioquímica, Geología, Zoología)

Equipo médico estándar (1)

Boya de localización (5)

Equipo de navegación portátil

Equipo de supervivencia de plástico (10)

Purificador de agua de campamento (50 litros/día)

Purificador de agua portátil

Panel solar y estructura (4 metros cuadrados, 200 vatios-hora/hora)

PLUTO

Dimensiones: 12 m de longitud, 2'7 de diámetro, 1'5 toneladas

Potencia: Célula de combustible, Maniobra MHD

Eficacia del combustible: 16 km/litro

Capacidad de combustible: 200 litros

Autonomía: 3.200 km

Profundidad: 15.000 m

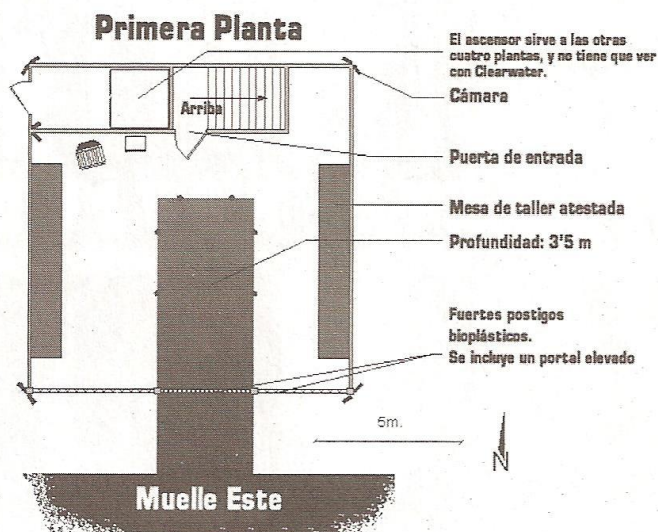
Velocidad: 14/28

Velocidad de combate: 12

Potencia: 0
 Maniobrabilidad: -2
 Disponibilidad: Común
 Coste: 200.000 cs
 Armadura: 4
 Durabilidad: -1
 Tripulación: piloto
 Pasajeros/carga: 4 pasajeros o 400 kg
 Puntos (2): Hidrófono, Sistema de navegación, inercial, Computadora de a bordo (con espacio dedicado), Radar (1), Vainas de muestras (muchas), Sistema de seguridad, Sonar (2), Robot con taladro (2).

EL GRIEGO

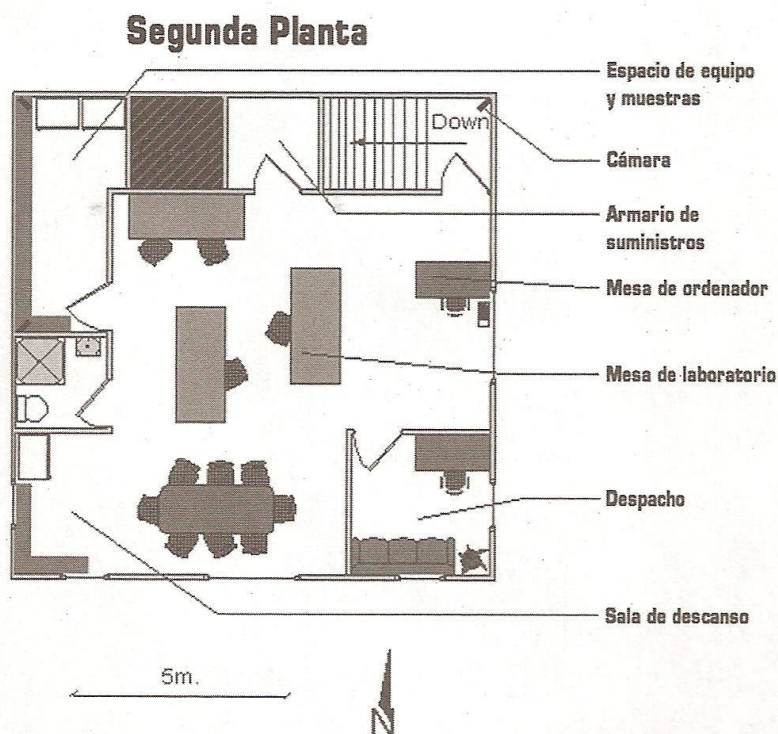
Dimensiones: 65 cm de longitud, 6'8 kg
 Potencia: Célula estándar
 Valor de apárejo: Estándar
 Armadura: 4
 Durabilidad: -1
 Legalidad: Legal
 Disponibilidad: Raro
 Coste: 15.000 cs
 Notas: Este remoto está cargado de sensores, incluyendo sonar (2), detectores térmicos, Analizadores químicos, un magnetómetro, un hidrófono y una cámara. El casco incluye la posibilidad de instalar un punto, y esta construido para poder operar hasta 15 km de



profundidad. Hay dos métodos de guía: por cable y carrete, o mediante un láser azul-verde de 3.000 m de alcance. Cuatro propulsores independientes proporcionan una excelente

maniobrabilidad, aunque el viaje puede ser lento.

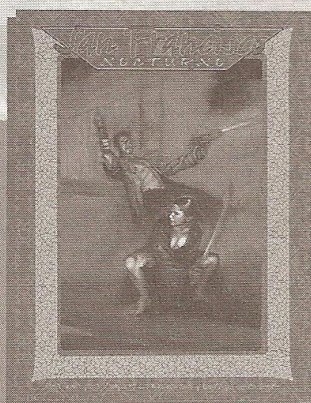
STEPHEN MUTKA



NOVEDADES

la factoría

septiembre - noviembre



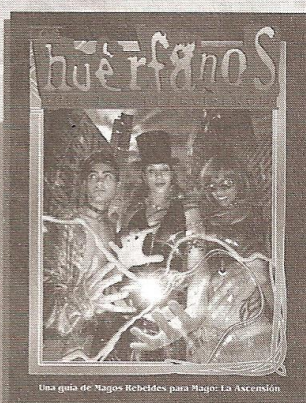
San Francisco nocturno

22,54 € • 104 páginas • LF1411

Promo: marcapáginas

Suplemento urbano tanto para Vampiro: La Mascarada como para Estirpe de Oriente. Se cubre la historia y la geografía de San Francisco, así como a sus principales moradores no muertos y sus planes secretos.

EXTIRPE DE ORIENTE



Los huérfanos

21,95 € • 112 páginas • LF3058

Promo: marcapáginas

Me crié en las calles, rodeado de enemigos, atormentado por visiones, enganchado a fuerzas que ni siquiera entiendes... Pero aquí está la ayuda de las únicas personas de la Tierra que comprenden la situación.

MAGO



La Corte Sombria

20,68 € • 104 páginas • LF5008

Promo: marcapáginas

Cualquier sueño encierra la posibilidad de convertirse en pesadilla, y todo ser honorable tiene momentos en los que sus pasiones más bajas pueden llegar a dominarle.

CHANGELING



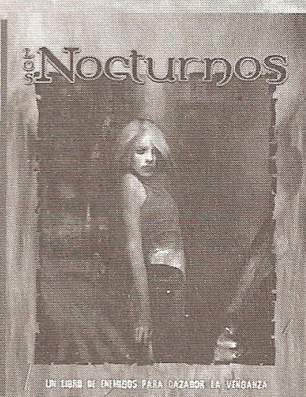
Inanimae: la senda secreta

19,42 € • 96 páginas • LF5016

Promo: marcapáginas

Durante la Era Mítica todo en el mundo nació con la capacidad de soñar. Aunque el mundo ha cambiado y muchas partes de él han olvidado cómo soñar, algunos elementos fugitivos aún lo recuerdan.

CHANGELING



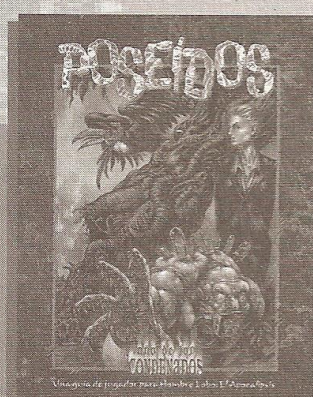
Los nocturnos

19,42 € • 96 páginas • LF6011

Promo: marcapáginas

Este libro analiza el reino no-muerto de los vampiros tal como los cazadores lo perciben, para que éstos comprendan los puntos fuertes, los miedos y las debilidades de las sanguijuelas.

CAZADOR



Poseídos

19,42 € • 96 páginas • LF2057

Promo: marcapáginas

Este es el suplemento de las entidades duales -fomori, zánganos, gorgones y Kami- creadas cuando un espíritu se hace con el control de un anfitrión mortal.

HOMBRE LOBO

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 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

Paseo Multicentro, 24 Pol. Ind. El Alcariz, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distribucion.es info@distribucion.es

Vampiro en vivo

ARTÍCULO

El fin se avecina. Tengo ese presentimiento. A pesar de que he abandonado Madrid tengo pesadillas cada noche con las sombras, que no dejan de perseguirme a través de un túnel completamente oscuro, hasta que por fin, al final de este me encuentro con el Leviatán. Vuelve a tragarme y soy rodeada de negrura, una oscuridad tal que casi la puedo tocar, y mi sangre... mi sangre sale por cada poro de su cuerpo en dirección a las sombras. Estas la recogen con sumo cuidado hasta que solo

soy una cáscara. Trato de gritar, pero mis cuerdas vocales no responden, mi cuerpo está cansado y no consigo reaccionar. Solo entonces, cuando voy a perder la consciencia oigo una risa... una risa que proviene de las sombras. Y en ese momento es cuando comprendo la verdad. La sombra se ha despertado...

Carta de Lucita de Aragón, Arzobispo de Zaragoza, dirigida a Gratiano, Priscus del Sabbat residente en Madrid.

BUSCAMOS NARRADORES Y MONITORES DE JUEGO

Dado que el año que viene esperamos una afluencia de juego mayor y que queremos ampliar nuestra partida y nuestro número de jugadores en Madrid (el cual ronda ahora entre 40 y 60 personajes por partida) buscamos narradores y monitores de juego.

Los narradores son aquellos que colaboran y desarrollan las tramas de juego, tanto como Camarilla como Sabbat, y son los únicos que pueden narrar escenas durante las partidas, además de responder a las dudas planteadas por los jugadores.

Los monitores de juego son aquellos jugadores que colaboran con el desarrollo de juego a través de la coordinación de la partida, solucionando tiradas enfrentadas entre jugadores e interpretando a los poderosos P.N.J. que tantos quebraderos de cabeza causan a los jugadores.

Si estás interesado en colaborar con nosotros envía un email a nuestra dirección electrónica con el asunto: "Narrador/Monitor para Madrid Nocturno", comentándonos brevemente por qué quieres colaborar con nosotros y cuánto conoces este peligroso mundo de tinieblas. ¡Os esperamos!

La saga de Camarilla vuelve a ponerse en marcha tras el descanso estival. Los pilares de La Torre de Marfil están resquebrajados desde la pérdida de la mayor parte de la primogenitura en las últimas noches. Silas, primogénito Nosferatu y el poderoso taumaturgo Jerbius de Agrippa fueron destruidos o diabolizados. El principado de Antonio Pacheco está al borde del colapso y el Sabbat sólo debe asestar un golpe más para rematar la escasa resistencia en la capital de España y asegurarse su permanencia definitivamente. Pero el viejo Pacheco ha convocado a vástagos de toda Europa para la defensa de su reinado, y muchos son los que han acudido a su llamada... la guerra continúa en las noches finales.

Este año fue importante en el desarrollo de Madrid Nocturno, pues por primera vez se jugaron dos partidas diferentes y con argumentos entrelazados (Sabbat para jugadores experimentados, y Camarilla para jugadores novatos) las cuales tuvieron una periodicidad mensual. Ahora es el momento de recoger los frutos sembrados por los jugadores. ¡La próxima partida comienza el uno de noviembre! Insíbete si quieres tener un personaje en la partida más importante en España de rol en vivo.



INSCRIPCIONES

Para inscribirse 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 te remitiremos el formulario que necesitas para diseñar tu personaje, y la fecha y el lugar de entrega del mismo. El personaje será revisado y lo tendrás listo para la próxima partida de Camarilla, pues ahora tú te haces tu propia ficha.

Apunta también los clanes con los que te gustaría jugar, junto con una breve descripción de su historia, además de tu e-mail si deseas que te enviemos el formulario por correo electrónico.

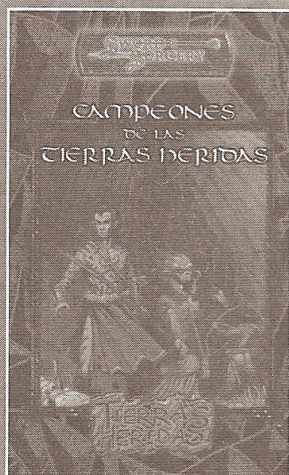
● **Correo normal:** "Inscripción Madrid Nocturno" La Factoría de Ideas. Calle Pico Mulhacén 24, Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey (Madrid)

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

Este año la inscripción a la crónica 2003-2004 fue gratuita en la primera sesión de Camarilla, aunque cada jugador deberá abonar 1 euro por partida en concepto de material fungible. Una vez tramitada la solicitud y el personaje haya sido revisado y corregido por los directores de juego podrás participar en las partidas en las condiciones particulares de cada una de ellas. Los jugadores que no acudieron a la primera sesión y que se apunten posteriormente deberán abonar 5 euros de la forma habitual.

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

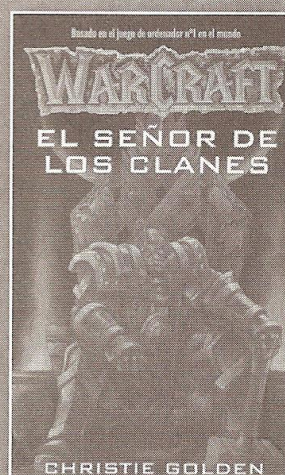
Ya disponibles



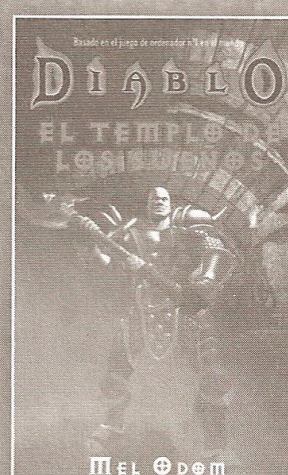
**Campeones de las
Tierras Heridas**



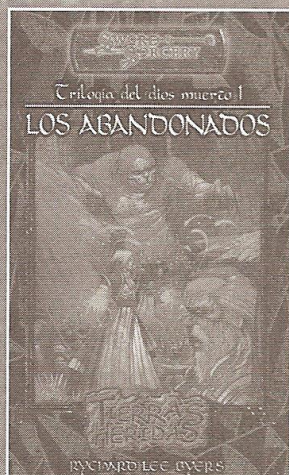
Amados de los muertos



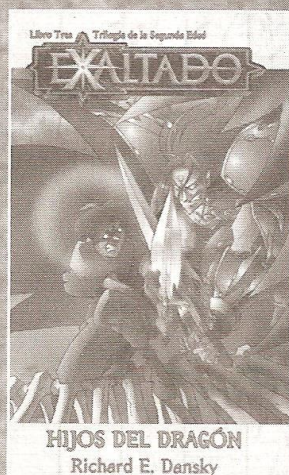
El señor de los clanes



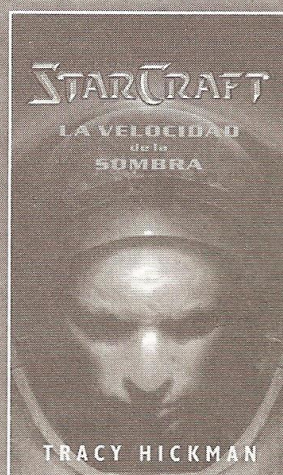
**El templo de
los sueños**



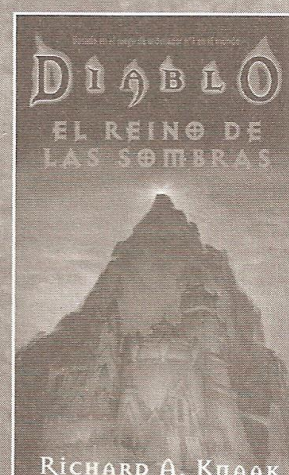
Los abandonados



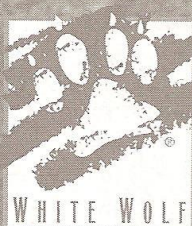
Hijos del Dragón



**La velocidad
de la Sombra**



EL reino de las sombras



Distribuido por
DISTRIMAGEN

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



Visítanos en www.distrimagen.es

Fading Suns

009T xloπδvπo9Tκxμ3ix

A Y U D A

El rico mundo de Fading Suns nos muestra un universo gris, al borde del Apocalipsis, una nueva edad oscura, a pesar de que la humanidad ha llegado a lejanas estrellas y ha encontrado civilizaciones alienígenas más allá del Sistema Solar. Estas culturas ajenas a nosotros han sido estudiadas por eruditos y sabios, y muchos se han interesado por ellas. Otros en cambio, sólo han pensado en su destrucción. Alguien debe velar para que las relaciones con estas extrañas razas no se deterioren, alguien debe poner la paz entre las oscuras estrellas de una galaxia agonizante. Descubre de quienes hablamos en esta ayuda de juego para *Soles Exhaustos*.

Diplomático

Las casas ya ejercían una gran influencia sobre el Emperador el día que la humanidad se encontró por fin con los primeros alienígenas. Desde entonces el papel de los diplomáticos se ha hecho imprescindible para mantener la

paz y los tratos comerciales con estas nuevas razas desde entonces. Miembros elegidos de entre la nobleza, sólo los más carismáticos e impasibles han ejercido la dura tarea de la diplomacia intergaláctica. Armados con su labia y persuasión, además de su extenso conocimiento de las costumbres alienígenas se han ganado la simpatía, por lo que sus Casas se lo agradecen, aunque los miembros de su posición social ven este trabajo de "segunda clase", por lo que los diplomáticos son menospreciados por su función por los miembros menores de la casa, excepto por los altos cargos reconocen su gran labor.

Aventuras: En cualquier lugar de la galaxia conocida puedes encontrarte un diplomático de cualquier casa. Ya esté cerrando algún trato comercial o dis-

cutiendo los términos de paz en algún planeta, los diplomáticos son aventureros por naturaleza. Su sentido de la responsabilidad y del deber les lleva a los lugares más recónditos del universo, para mayor gloria de su casa.

Características: Los diplomáticos viven siempre rodeados de una gran cantidad de criados para atender todas sus necesidades, y cuando van en una misión de incógnito suelen ir acompañados de todo su séquito. Por eso su carisma suele ser bastante alto y a la hora de dar cualquier tipo de órdenes recurren a su carisma y su labia, además de su porte regio. No suelen poseer ninguna capacidad sobrenatural, ya que la mayor parte de ellos son miembros de las casas nobles más importantes, y ese tipo de taras está penada por la madre Iglesia del Pancreator.

Trasfondo: Los diplomáticos nacen en las casas mayores. Esto es debido a que solo las casas más ricas y pudientes son las únicas que pueden soportar los altos gastos de mantener a diplomáticos, los cuales en la mayor parte de los casos suelen ser extensión del poder de la familia en sus territorios, en nombre del jerarca de la casa.

Razas: Sólo los humanos tienen diplomáticos tan preparados para relacionarse con culturas ajenas a la suya. Aunque los Vorox y Ur-Obun tienen una especie de nobleza estos carecen de diplomáticos tan preparados.

Alineamientos: Los diplomáticos pueden elegir cualquier alineamiento, aunque normalmente suelen ser de alineamiento neutral o bueno.

Otras clases: Acostumbran a trabajar bien con todas las clases, y muy especialmente con los nobles. Por supuesto contratan a menudo a cualquier clase para que formen parte de su séquito o como escolta a lugares de la galaxia desconocidos.



Información de juego

Los diplomáticos tienen las siguientes características.

- **Características:**

El Carisma es lo más importante para los diplomáticos. La Inteligencia y al Sabiduría también son muy útiles.

- **Alineamiento:** Cualquiera.



jes y estancia en lugares lejanos un idioma alienígena que hablará casi a la perfección.

- **Afiliación a una casa:** Como los nobles. Página 53 del manual básico. **Nota:** Los diplomáticos solamente pueden pertenecer a las 5 casas mayores: Hawkwood, Decados, Hazat, Li Halan y al Malik.

Tabla A-1: El duelista

Nivel	Ataque base	For	Ref	Vol	Especial
Primero	+0	+2	+0	+2	Como noble e Inmunidad Diplomática
Segundo	+1	+3	+0	+2	Idioma adicional, Dote social
Tercero	+2	+3	+1	+3	Dote social
Cuarto	+3	+4	+1	+3	Viajero
Quinto	+4	+4	+1	+4	Amigo alienígena
Sexto	+5	+5	+2	+4	
Séptimo	+6/+1	+5	+2	+5	Idioma adicional, Dote social
Octavo	+6/+1	+6	+2	+5	
Noveno	+7/+2	+6	+3	+6	Carta de privilegios, Dote social
Décimo	+8/+3	+7	+3	+6	Dote social. Idioma Adicional
Undécimo	+9/+4	+7	+3	+7	
Duodécimo	+9/+4	+8	+4	+7	Dote Social
Decimotercero	+10/+5/+1	+8	+4	+8	
Decimocuarto	+10/+6/+2	+9	+4	+8	Idioma Adicional
Decimoquinto	+11/+7/+2	+9	+5	+9	Dote Social
Decimosexto	+12/+8/+3	+10	+5	+9	
Decimoséptimo	+12/+8/+3	+10	+5	+10	Dote Social
Decimooctavo	+13/+8/+4	+11	+6	+11	
Decimonoveno	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Dote Social
Vigesimo	+15/+10/+5	+12	+6	+12	

- **Dados de Golpe:** d8.

- **Dinero Inicial:**

2500 fénix por nivel.

- **Habilidades de Clase**

Las habilidades de clase de un diplomático (y las características clave de cada habilidad) son: Academia (Sab), Averiguar Intenciones (Sab), Avistar (Sab), Descifrar, Escritura (Int), Diplomacia (Car), Engañar (Car), Escuchar (Sab), Etiqueta (Car), Hablar Idioma (Int), Intimidar (Car), Saber: (Antropología, Burocracia, Mundos Conocidos, Culturas Alienígenas, Nobleza, Religión,

Historia) (Int) y Supervivencia (Sab).

- **Puntos de habilidad para el nivel 1**

(6 más modificador por Int) x 4.

- **Puntos de habilidad por cada nivel adicional:** 4 más modificador por Int.

- **Dotes de Clase:**

A continuación se detallan las dotes de clase de un Noble.

- **Destreza en arma y armadura:**

Como los nobles. Página 63 del manual básico.

- **Idioma Adicional:** Cada vez que un diplomático ascienda un nivel y adquiera un idioma adicional habrá aprendido por sus largos via-

- **Dotes Sociales.** El resto de las dotes sociales que un diplomático adquiere al subir de nivel debe elegirlos del manual básico de la forma adicional. Estas se suman a la dote adicional que gana un personaje cada 3 niveles del modo normal.

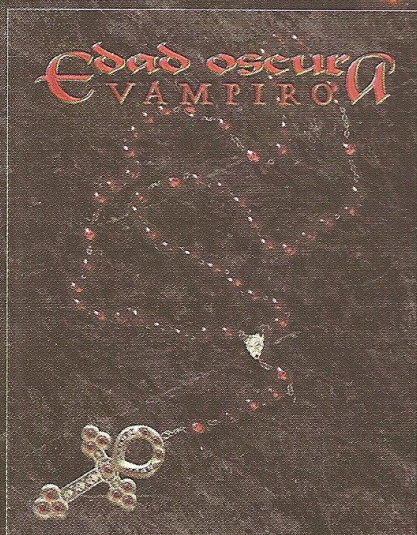
- **Resto de dotes:**

El resto de dotes reseñadas en la tabla de progresión de un diplomático funcionan exactamente igual que en el manual básico de *Fading Suns* d20: Inmunidad diplomática, Viajero, Amigo Alienígena y Carta de privilegios imperial.

Marco Escribá Gómez

Edad oscura VAMPIRO

Noches oscuras se acercan



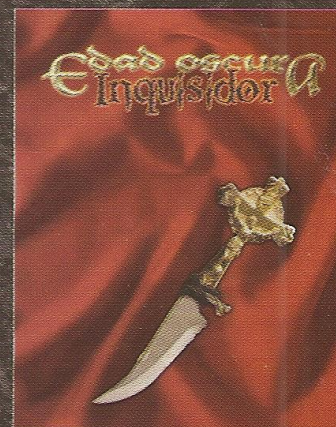
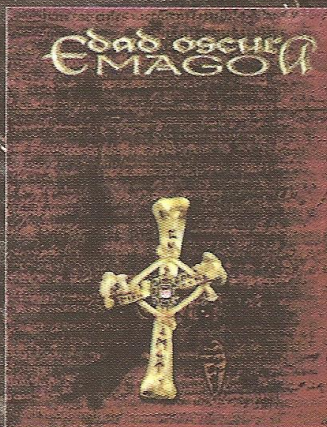
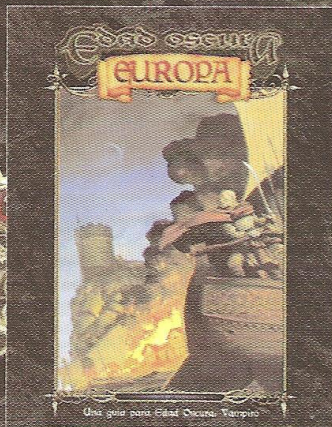
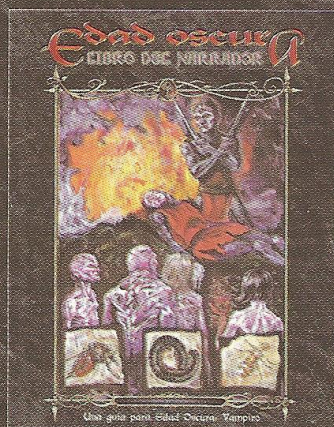
Edad Oscura

Libro del narrador + Pantalla

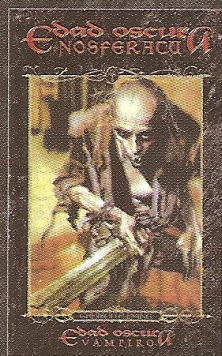
Edad Oscura: Europa

Edad Oscura: Mago

Edad Oscura: Inquisidor



Las novelas de clan más terroríficas

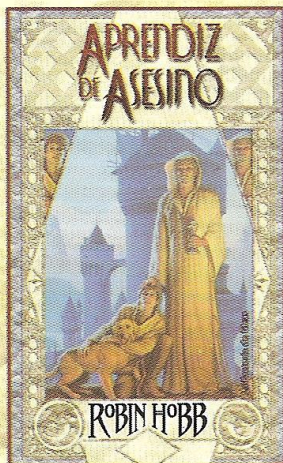


Cada una de las ilustraciones de sus respectivos autores.
Edad Oscura: vampiro es un ® de White Wolf.
Usado con permiso por La Factoría de Ideas.

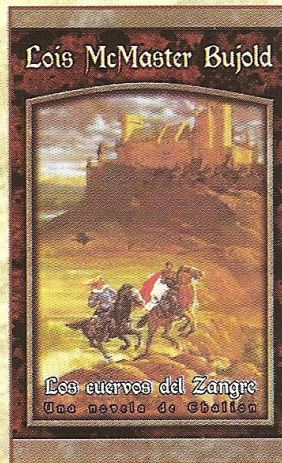


www.distribucion.es

Solaris fantasía



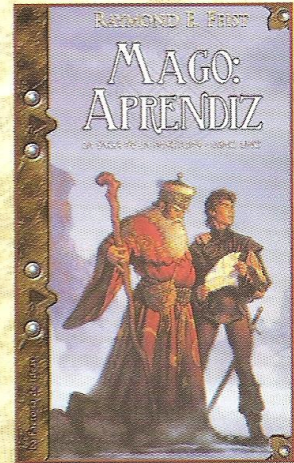
Un auténtico fenómeno mundial. Los libros de Robin Hobb son nº1 en ventas en Estados Unidos y Gran Bretaña.



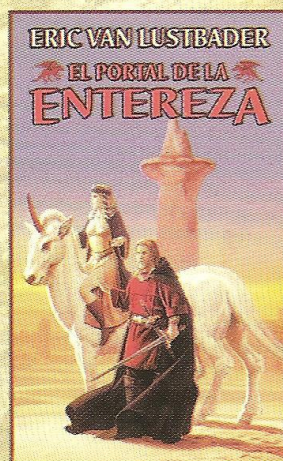
Complejas y creíbles tramas políticas, en las que entrelaza a unos personajes tan humanamente imperfectos como memorables.



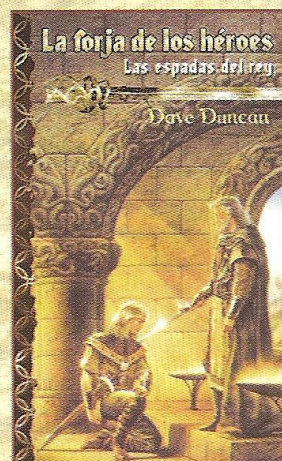
La nueva serie, en clave de fantasía, de Lois McMaster Bujold, la popular creadora de la aclamada "Saga de Vorkosigan".



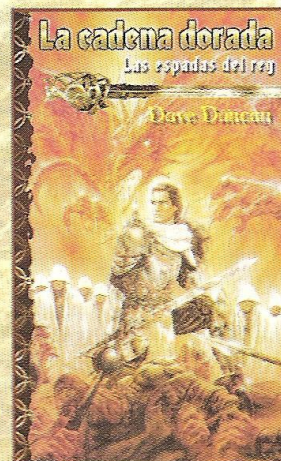
Uno de los autores de fantasía épica más leídos en todo el mundo, junto a gente como Robert Jordan, Terry Pratchett o Robin Hobb.



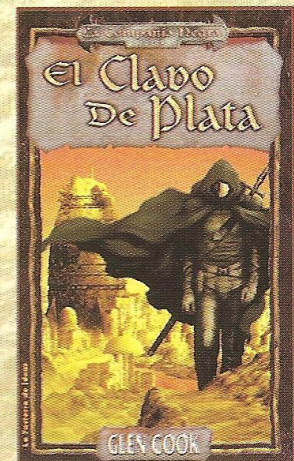
Las nuevas entregas de "El anillo de los cinco dragones", considerado como la nueva "Dune" por capacidad y amplitud de miras.



Un ritual mágico, una espada que les atraviesa el corazón, vincula a cada uno de ellos con su pupilo al que deben lealtad absoluta.



De Dave Duncan se ha dicho, "Es un experto en producir aventuras que te obligan a seguir pasando páginas".



Una de las más prestigiosas series de fantasía de todos los tiempos. A Cook se le ha llegado a comparar con Tolkien y Howard.

Solaris Fantasía © La Factoría de Ideas

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

Visítanos en www.distrimagen.es

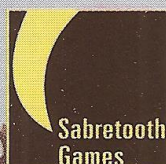
Prepara tus ejércitos

La batalla ya ha comenzado

WARCRY

Distribuido por
DISTRIMAGEN

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



Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. ©2003 GAMES WORKSHOP Todos los derechos reservados
GAMES WORKSHOP y Warcry son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd. y están usadas con permiso

White Wolf, Vampire y Vampire The Eternal Struggle son marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc.
The Black Hand es una marca de White Wolf Publishing, Inc. Todos los derechos reservados.



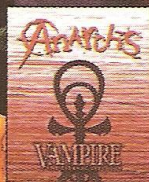
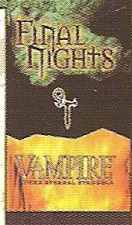
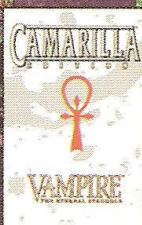
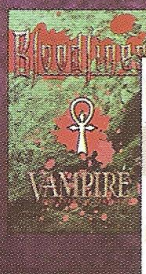
the BLACK HAND

Reserva ya la nueva edición del
juego de cartas más terrorífico

Rompe las reglas,
llega la anarquia

VAMPIRE

THE ETERNAL STRUGGLE



Distribuido por
DISTRIMAGEN

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

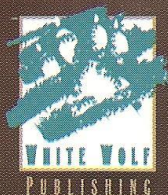
Visítanos en www.distrimagen.es

Una guerra se libra bajo la bruma londinense



La Estirpe se oculta de la luz de gas

Llega un nuevo siglo cuajado de
muerte y presagios



WWW.DISTRIMAGEN.ES

