

dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol

La Factoría dosdediez 27 - 2,95 euros



Presentaciones

► *Edad Victoriana: Vampiro*

Módulos

► *La Llamada de Cthulhu*

Edad Victoriana: Vampiro

Ayuda

► *Mago: La Ascensión*

KIT
INICIACIÓN
DEMONIO
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



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

DOCTOR ESQUERDO, 6

28028 - MADRID

arte-9@correo.interlink.es

TLF: 91 402 96 08

Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37

28012 - MADRID

pedidos@arte9cruz.com

TLF: 91 532 47 14

Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56

28015 - MADRID

arte9hilarion@correo.interlink.es

TLF: 91 543 23 43

Metro: Moncloa

PASEO DE LA CHOPERA, 103

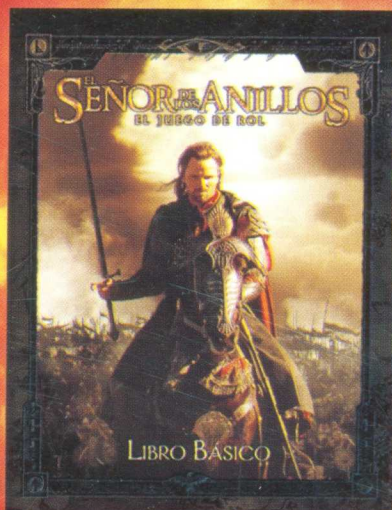
28100 - ALCOBENDAS-MADRID

artenueve@hotmail.com

TLF: 91 662 12 11

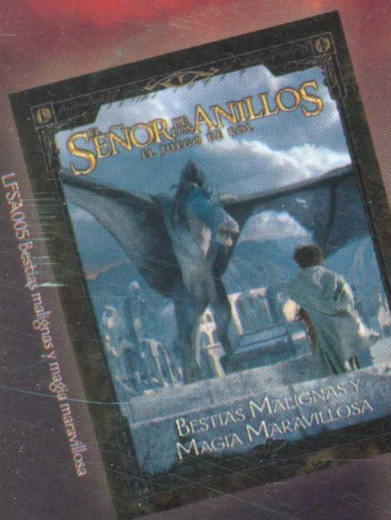
Alcobendas

NO PODRÁS PASAR SIN ELLOS

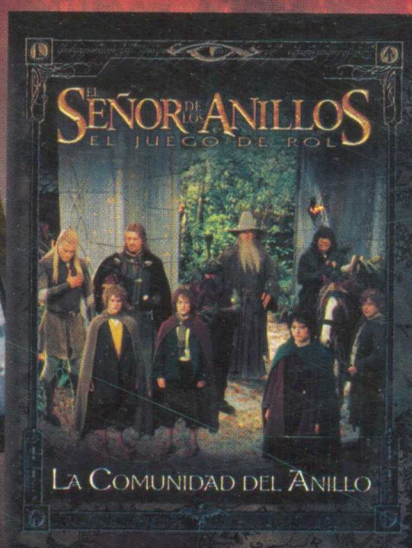


LFSA001 Libro Básico

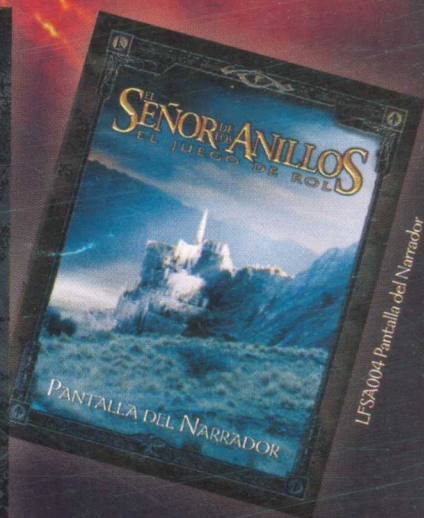
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL JUEGO DE ROL



LFSA005 Bestias malignas y magia maravillosa



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.distrimagen.es

Engel

En un futuro lejano, la Tierra se ha convertido
en un gigantesco campo de batalla para las
fuerzas del bien y el mal...

Lidera épicas batallas que causan estragos por
todos los rincones de la desolada Europa...

...Y conviértete en un Engel.



Publicado en E.U.A.
por White Wolf





Directores Miguel Ángel Álvarez y
Juan Carlos Poujade

Redactor Jefe José Antonio Márquez

Colaboradores César Ayala
Enrique García Mantas
Hugo González Marco Escibá Gómez
David Saavedra Vicente García Aguilera
Javier Salazar Ignacio Díaz
Vicente Salazar Isaac de Bedoya
David González M^a. José Martínez
J.L. Rastrollo Laura López
Weber Carlos Montalvo
Sergio Nombela Miguel Ángel Olmos
Miriam Estrada Marcos Vigo

Portada Edad Victoriana: Vampiro
© White Wolf

Corrector de estilo Vicente García Aguilera

Diseño Dinámico Duo

Maquetación Sócrates Rincón
David Saavedra Peña

Distribución DistriMagen
Pico Mulhacén, 24 - 28500
Arganda del Rey, Madrid
Teléfono: 91 388 9898
Fax: 91 388 9140

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.distribimagen.es
E-mail: factoria@distriimagen.es

Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	15
Novedades	17
Novelas Momia	23
Presentación Edad Victoriana	24
Fin del Mundo de Tinieblas	26
Módulo Cthulhu	30
Módulo Edad Victoriana	37
Ayuda de Juego: Mago	42
Madrid Nocturno	44

Nº 27

Febrero de 2004

EdiRol

Hoy día todos tenemos opinión y por supuesto, en el mundo del rol no iba a ser diferente. En los tiempos que corren Internet se ha convertido en la llave para que las voces de los aficionados sean por fin difundidas y oídas. Esto nos lleva a plantearnos si realmente los foros de discusión creados en el ciberespacio sirven para algo.

No hay duda que actualmente que nuestra vida gira en torno a la sociedad de consumo. Cada faceta de nuestro ambiente está mediatizada, y las empresas tratan de asegurarse el bienestar y la felicidad de sus clientes a la hora de utilizar sus productos, por lo que conocer las preferencias de estos se convierte en algo indispensable.

Los foros muestran los puntos de vista los aficionados sobre muchos aspectos. Se comenta, se habla y se discute, pero uno se llega a cuestionar si se tiene en cuenta el sentir de la afición. ¿Hasta qué punto se siguen sus indicaciones y sugerencias?

Aunque algunas empresas del sector participen en ellos, pocas son las que toman nota y hacen los deberes a partir de las sugerencias expuestas, con el claro ejemplo de la edición D&D 3.5 a la que el público se opuso vehementemente y aún así fue publicado, lo que nos lleva a preguntar, ¿se respeta al consumidor?

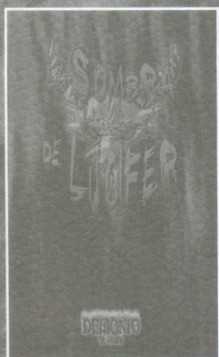
Afortunadamente en nuestro país es completamente distinto. Todas las editoriales españolas se mantienen atentas a las sugerencias de los aficionados lo que ha ayudado a resolver puntos oscuros en ediciones de juegos extranjeros, a editar determinados suplementos, etc. Esperemos que más allá de nuestras fronteras tomen nota, pues aquí en España las cosas se han mucho mejor, y por algo se dice que "Spain is Different".



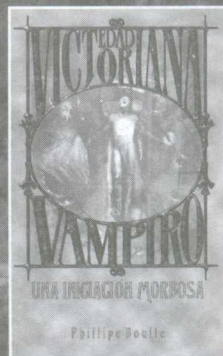
Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo son © White Wolf, en español La Factoría; Call of Cthulhu es © Chaosium, en español La Factoría; El Señor de los Anillos es © ICE, en español La Factoría de Ideas; AD&D es © TSR en español Martínez Roca; D&D es © WotC en español Devir Iberia; La Leyenda de los cinco anillos y T'Mar es © Alderac, en español La Factoría. Exo es © Ediciones Sombra; Magic: TCG es © Wizards of the Coast; Pokémon es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.



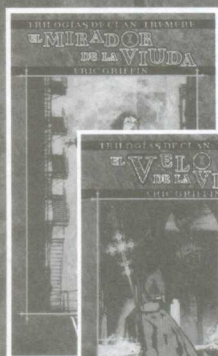
¿Cansado del mundo cotidiano?



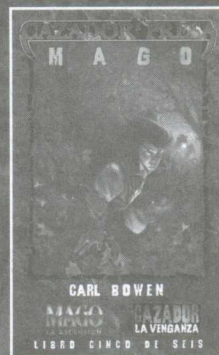
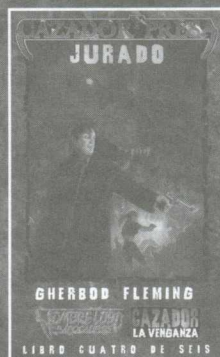
DEMONIO:
La Sombra de Lucifer
NOVEDAD



EDAD VICTORIANA:
Una iniciación
morbosa
NOVEDAD



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



CAZADOR Y PRESA:
Jurado NOVEDAD
Mago PROXIMAMENTE



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



Visítanos en www.distrimagen.es

Noticias

d e l m u n d o

Las navidades siempre son fechas delicadas, en las que los aficionados están con el ojo puesto en su tienda habitual esperando las novedades desde hace tiempo y las editoriales trabajan más que nunca por hacer llegar a nuestras casas esos libros que nos darán horas y horas de juego.

Aquellos que no fueron publicados en fechas tan señaladas son reservados para los dos meses siguientes por lo que casi todos los juegos dispondrán de algún suplemento. Esperemos que este año nos depare agradables sorpresas.

Nacional

La Factoría de Ideas

La infatigable **Factoría de Ideas** vuelve a la carga con una gran cantidad de material para casi todas sus líneas de juego. Comenzando con el Mundo de Tinieblas tendremos *México D.F.* para *Vampiro La Mascarada* en la que se nos detalla otro interesante nocturno, esta vez la poderosa capital Sabbat. Para los vástagos que deambulan por las siniestras calles de White Chapel o que se alimentan cerca de White Chapel bajo las lúgubres luces de gas en *Edad Victoriana Vampiro*, aparecerá *Londres Nocturno*, dedicado a la gran capital del Imperio Británico. Para los kue-jin, los primos orientales de los hijos de Caín se publicará *Herejías de la Senda*, el cual detalla todos los senderos de iluminación apartadas de las antiguas tradiciones de estas poderosas criaturas. Los Garou, los hijos predilectos de la madre naturaleza ultimán su guerra para *El Apocalipsis*, y en ocasiones tienen que levantarse en armas en antiguos dominios vampíricos como en Egipto, por lo que disfrutaremos de dos interesan-

tes suplementos que nos detallan estas luchas en dos lugares muy distantes entre sí, *Rabia en Egipto*, y *Rabia en los Cielos*. Y por las hadas, aquellas que se desentienden de los asuntos de los mortales y del resto de criaturas aparecerá la primera aventura de una trilogía conocida por todos los aficionados pero no publicada hasta el momento, *La Caja de Juguetes*, que aparecerá muy pronto en vuestras librerías especializadas. Concluimos con *Cazador: La Venganza*, que aumentará su lista de libros de credo traducidos al castellano con *Martir*.

Respecto al Sistema D20, salen a la luz dos aventuras: *El Ánfora de la Serpiente I: La Serpiente en Nuestro Seno* (aventura para *Tierras Heridas*, primera de una serie de 3), y *El Salón del Mago del Arco Iris* (una extraña aventura en la que los jugadores se

enfrentan a un gran desafío, explorar una antigua y vetusta torre de Magia para descubrir sus misterios). Finalmente tendremos la suerte de poder ver la llegada próxima de *El Libro del Poder Arcano III* de **Monte Cook**.

Y para el resto de las líneas, ¿algo interesante a la vista? Pues, para *La Llamada* podremos disfrutar en breve de una de las mejores partidas publicadas hasta la fecha (teniendo en cuenta que casi todas las aventuras de *Cthulhu* son de una excelente calidad), *La Cosa en el Umbral*, basa-

da en el relato de H. P. Lovecraft del mismo nombre.

Finalmente, nos encontramos con *Más Lugares Míticos de Ars Magica*, un suplemento con algunos lugares especiales para amoldar a cualquier campaña. Como colofón comentaremos que aparecerá en breve *Criaturas Subterráneas* para *Rolemaster* que detalla una gran variedad de ese tipo de seres para vuestras partidas.

Una última sorpresa, *Engel*, el juego básico muy pronto... no os lo perdáis.

Devir

Parece ser que la editorial se guardaba para estas navidades algunas de las novedades más esperadas durante este año por todos los aficionados de D&D. Ya en las tiendas tenemos el *Escenario de Campaña de Dragonlance*



Opinión

El avance tecnológico llega a las mesas de juego. Portátiles en lugar de pantallas, monitores en lugar de mapas, generadores de personajes en lugar de dados, descargar pdfs en lugar de ir a la tienda: así la industria del rol entra en el siglo XXI con disimulo, pero de forma imparable. Personalmente, la mayoría de gente con la que juego utiliza algún tipo de programa, sea para generar el tesoro, un PNJ, etc. Sobre todo con sistemas tan fáciles de jugar pero tan complejos de dirigir a veces como es el D20, que con tanta habilidad y tanta dote, el hacer un mago de alineamiento malvado de nivel 16 es una tarea titánica. Por no hablar de crear un personaje para el nuevo *Rolemaster*, algo que puede producir graves secuelas en la personalidad de muchos jugadores.

Yo utilizo un programa (el gridsmith) que aunque me costo unos cuantos euros, permite hacer mapas para jugar con figuras perfectamente y con multitud de variedad en la creación de los mismos. Y la verdad, es mejor que coger el lápiz, el papel cuadriculado y listo, a hacer líneas. Y no me parece mal. Siempre he sido un defensor de jugar con figuras de plomo (ya hablaré de eso otro día) y mapas, y cuanto más detallados mucho mejor. Antes, un Director de Juego de *Dungeons* tenía la pantalla, los libros y los mapas repartidos a lo largo y ancho de la mesa.

Puede que con el tiempo, acabe siendo un portátil, una pda con el monstruo del encuentro y un monitor tft tumbado con figuritas encima. Pero seguirá siendo lo mismo. Puede que la Coca-Cola y bolsas de patatas tengan otros nombres o sabores, pero el fondo del asunto, seguirá siendo gente armada hasta los dientes y sin ningún respeto por la propia vida o un trabajo decente, que ansiosos de emociones, tesoros y armas más grandes, bajan a *Dungeons* a matar *Dragons*, o vivir el horror de ser un *Vampire* ocultándose tras la *Masquerade*.

Por César Ayala.

basado en la última trilogía de Margaret Weis y Tracy Hickman llamada *La Guerra de los Espíritus*, que sigue manteniendo el espíritu épico de un mundo más que conocido por los jugadores.

En breve dispondremos de la *Senda de los Fantasma*s donde se nos presenta *Manifiesto*, una ciudad donde los vivos y los muertos coexisten en una extraña armonía. Y por último, Devir nos presentará el básico que faltaba por ver la luz de la 3.5, el *Manual de Monstruos*: un bestiario con los cambios necesarios obrados en la nueva edición. También se han embarcado en una serie de novelas y comics basados en el juego de *Dungeons and Dragons*.

Y para terminar nos llega para *Capitán Alatríste* un nuevo suplemento en el que las palabras dejan paso a la acción con *El Maestro de Espada*.

QuePunto.Es

Los chicos de Quepunto siguen trabajando sin descanso para continuar ofreciendo más novedades a sus incondicionales. En breve nos presentarán *Aker Codex*, un suplemento para *Aquelarre* que gira en torno a la mítica Asturias. También nos deleitan con la salida de *Piel de Toro* (el cual ya ha sufrido algunos retrasos en su lanzamiento), una aventura de Ricard Ibañez para *La Llamada de Cthulhu* edición 5.5, y con reglas para el sistema D20.

Para concluir, el libro *Guerras Modernas*, un suplemento para *Semper Fidelis* que contiene información sobre las tropas del siglo XX, técnicas de combates, nuevas reglas y escenarios.

Ediciones Sombra

Enrique Garrido nos trae *Pangea*, un nuevo juego ambientado en una Prehistoria fantástica repleta de razas

míticas dónde la supervivencia es la máxima preocupación y la civilización apenas se conoce. Otro libro más con su característico *Sistema Sombra*.

Eso hacía tiempo que no disfrutaba de algún suplemento pero esta mala racha se rompe con *El Grito* donde se nos describe el planeta *Necrópolis* con multitud de información y una campaña que se inicia en dicho lugar.

Edge Entertainment

Ya podemos jugar a *Puppetland*, una pesadilla infantil surrealista en un mundo de títeres (un juego narrativo de la serie *New Style*).

También tenemos a nuestra disposición *Slaine*, un juego de héroes celtas con sistema D20 basado en el legendario cómic 2000 AD, toda una grata sorpresa.

Feng Shui no será menos y dispondrá de su libro de referencia sobre el Inframundo: *Ascensor al Inframundo*.

De la serie *Penumbra* de D&D aparecerá *Dinastías y Demagogos*, un completo libro que trata en profundidad la política ofreciendo conjuros, dotes, clases de prestigio, reglas y un sinfín de información sobre este tema.

Y para acabar veremos el accesorio *Pantalla del Cronista*, que como su propio nombre indica es la pantalla de *Witchcraft*.



JMV Cómics

El autor de cómics **Jesús Martínez del Vas**, creador del conocido *Señor de los Panchitos*, *El Jovit* y *Epichode I y II* publicará en breve el *Rolde los Panchitos*, una nueva parodia ambientada en el mundo de Tolkien. La peculiaridad más importante del juego es su divertido Sistema ki Vende (una parodia del Sistema D20) y su ambientación en los divertidos cómics que realiza.

Internacional

Alderac

Para este comienzo de año **Alderac** nos trae unos cuantos suplementos bastante jugosos. Para *Swashbuckling Adventures* (la conversión a sistema D20 de su famoso *7th Sea*) nos presentan *The Sidhe Book of Nightmares* (un curioso suplemento de la Buena Gente, el pueblo Sidhe, pero centrándose sobre todo en su aspecto tenebroso y oscuro) y *Knights and Musketeers* (otro libro que habla de un determinado tipo de personajes, en este caso de las órdenes de caballeros de Théah, desde los nominalmente extintos Mosqueteros de Montaigne hasta los Caballeros de la Reina Elaine, pasando por diversas órdenes de caballería). En su línea de suplementos duales para *Legend of the Five Rings / Rokugan* D20 nos deparan el esperado *Secrets of the Shadowlands*, suplemento que trata de los personajes corruptos por el poder de la Corrupción Sombria (desde las facultades Daigotsu a por los Portavoces de Sangre, pasando por ancestros sombríos y nuevos hechizos entre otras cosas). Para cuando tengas esta revista en tus manos ya debería estar en la calle el *Secrets of the Dragon*, el cual nos detalla la caótica situación actual del clan, describiendo con detalle la posición de cada familia.

Stargate D20, una de las líneas más rompedoras de esta editorial en los EUA. en este último año, nos presenta *Fantastic Frontiers: Stargate Season One*, el manual que nos sirve de guía para ambientar nuestras partidas con los contenidos de la primera tempora-

da de la serie en la que está basado (adentrándose en las nuevas razas alienígenas que en los capítulos se nos describieron y en todas las tramas desveladas en esa temporada). Y dentro de poco se publicará *False Gods: Stargate System Lords*, un curioso suplemento en el que se nos detallan a los Goa'ul, una raza alienígena que ha intentado en numerosas ocasiones dominar a los humanos haciéndose pasar por dioses en la Tierra. Por otra parte, para *Spycraft* tendremos el insólito *Decade Book: The 1960s* (un enorme suplemento, de unas 240 páginas, en el cual se nos presenta una ambientación situada en los años 60, pudiendo revivir situaciones como la Guerra Fría, la Crisis de los Misiles, etc. y además, nos permite la posibilidad de jugar con agencias que de verdad existen, como la CIA o la KGB).

En sus productos genéricos para D20 destaca *Empire*, el cual nos presenta un nuevo sistema de creación y administración de entidades políticas, desde un imperio a un sistema eclesiástico pasando por cosas más curiosas como un gremio criminal. *Guilds* otro suplemento para cualquier ambientación en el que se detallan un montón de organizaciones, sociedades se-



cretas, hermandades y órdenes arcanas dispuestas para ser introducidas en cualquier campaña de fantasía. Por último y como curiosidad destacamos *Initial D*, un nuevo juego de cartas coleccionables basado en carreras de coches, una fusión entre películas como *A Todo Gas* y series del calibre de *Speed Racer*... Ya veremos lo que termina saliendo de esto.

Atlas Games

La gente de Atlas desde luego se ha puesto las pilas entre el último trimestre del 2003 y lo que llevamos del 2004. Empezamos con Faerie



Stories, un suplemento que se centra en las experiencias de los humanos con el pueblo de las hadas basándose sobre todo en las leyendas típicas de Bretaña, para su juego estrella *Ars Magica*. Para *Feng Shui*, su juego basado en las películas de acción producidas en Hong Kong, aparece *Blood of the Valiant* (el cual nos detalla una ambientación basada en el año 1850, donde se mezclan todo tipo de estilos y virguerías, dependiendo de donde venga tu personaje).

Unknown Armies ya tiene también en la calle una potente campaña llamada *To Go*, del cual ya os hablamos hace un par de números

Píldoras de aquí

- Terminaron las III Jornadas Benéficas de juegos de rol de Ayudar Jugando. Según las palabras de los organizadores fue un rotundo éxito, más allá de lo esperado. Gracias a la colaboración de los aficionados, patrocinadores y colaboradores se consiguieron 3000 euros para acciones benéficas.

- Recientemente **La Factoría** puso en ventas sus últimos ejemplares de *Kult*. Aprovecha la ocasión de agenciarte uno de los mejores juegos de rol que antaño disfrutamos en nuestras mesas de juego antes de que se agote definitivamente, pues no se augura una nueva edición.

- *Madrid Nocturno*, la partida oficial de rol en vivo de **La Factoría de Ideas** estrenó recientemente foro oficial. No te pierdas los pormenores de la trama en madridnocturno.foro.st.

de allá

- La editorial **Dilly Green Bean Games** acaba de sacar una versión del Juego de Rol **Basic System** pensada para niños a partir de 7 años, preparando una edición más adecuada para estas edades. Lo más curioso es que incluso han adaptado lenguajes y técnicas pedagógicas para poder utilizarlo en el ámbito educativo.

- **Cazador**, el juego del *Mundo de Tinieblas* que fue adaptado para videojuegos de consola va a ser llevado a la gran pantalla de la mano de la empresa alemana **Boll KG**, artífices de películas como *House of the Dead*, *Blackwood* o *Santacimoney*. Espere-mos a ver cómo termina esta nueva empresa.

- **Black Isle** creadora de juegos de rol para ordenador que se han convertido en clásicos del género (*Planescape*, o *Icewind Dale*) ha sido cerrada por su propietaria *Interplay*, aunque estos conservan los derechos de la marca, posiblemente para editar un nuevo juego el día de mañana.

pero que no ha podido salir hasta ahora, basada en la sociedad *Max Attax* y el poder mágico que ha ido repartiendo a lo largo y ancho de los UEA. Como último apunte el rol destacaremos un nuevo producto de su serie de *D20 Penumbra*, *On Sacred Ground 2* (cuatro ambientaciones basadas en diferentes tipos de enclaves sagrados escritas por cuatro escritores norteamericanos bastante punteros).

Antes de pasar a otra editorial hablamos de un suplemento para *D20* extremadamente inusual que ha publicado *Atlas* en coordinación con *John Kovalic* (autor de la famosa tira cómica *Dork Tower* publicada en castellano por *La Factoría*), el *Dork D20*. Se trata de un mazo de cartas que se reparten entre los jugadores de una partida tradicional de *D20* (sí, de rol), y las cuales ofrecen beneficios o perjuicios a los mismos (por ejemplo, una carta convierte un daño crítico en normal). Desde luego, un producto más que curioso.

Fantasy Flight Games

Esta editorial se caracteriza por la imprecisión en las fechas de sus productos, ya que para el que aquí suscribe a veces es un auténtico caos verificar si la información que ellos mismos proporcionan es cierta. En fin, nos limitaremos a decir que para sus líneas de *D20* han puesto a la venta una nueva ambientación, *Darkforge* (de tintes medievales situada en un mundo que vive una era mítica, de leyenda, en la cual los jugadores pueden experimentar las más épicas batallas y exploraciones), y ya de paso publicarán en breve un suplemento para la misma, *Age of Legend*, el cual explora el mundo de *Darkforge* y nos ofrece nuevas posibilidades para los personajes.

Para innovar un poco en sus lanzamientos para *D20* han sacado bajo su línea *Horizon* el libro *Virtual*, donde se pone a nuestros personajes en la piel de programas antivirus, Inteligencias Artificiales, programas con sentimientos, etc... Es decir, dada la esencia de la ambientación no podemos evitar pensar en la célebre película *Tron*.

De todos modos no han descuidado a sus viejos seguidores y para su

línea de *Legends and Lairs* ofrecen *Wildscape*, un compendio de nuevas opciones para druidas, exploradores y partidas ambientadas en entornos no urbanos en general.

Iron Crown

De nuevo tenemos pocas novedades por parte de esta compañía, pero algo hay.

Por un lado nos ofrecen en su página web (www.ironcrown.com) un PDF llamado *Fantasy Weapons Attack Table* diseñado específicamente para *Rolemaster*, el cual nos ofrece en sus 17 páginas las tablas de ataque y daño de 16 nuevas armas, importadas la mayoría de ellas de su línea *Shadow World*.



Por otro lado, y visto el aparente éxito de su nueva línea *HARP* (*High Adventure Role Playing*, del que ya hablamos en números anteriores) han editado un suplemento geográfico compatible con *Rolemaster* llamado *Cyradon*, que versa acerca del Mundo de *Griffon*, el cual nos detalla los secretos de la semi-desértica y desolada tierra de *Cyradon*, y su miste-

riosa y aparentemente deshabitada Ciudad de los Magos.

Moongoose

Hablamos ahora de esta editorial especializada en sacar alternativas a los productos oficiales de Dungeons and Dragons, para destacar que entre otras novedades: *The Book of Adventuring* (un libro dedicado al arte de irse de aventuras, igualmente recomendado tanto para jugadores como para DMs) o *Ultimate Divine Spells*, una recopilación de todos los hechizos de origen divino que han ido pasando por las publicaciones de Moongoose, aparte de bastantes novedades y unas cuantas aclaraciones a las reglas de lanzamiento de hechizos divinos.

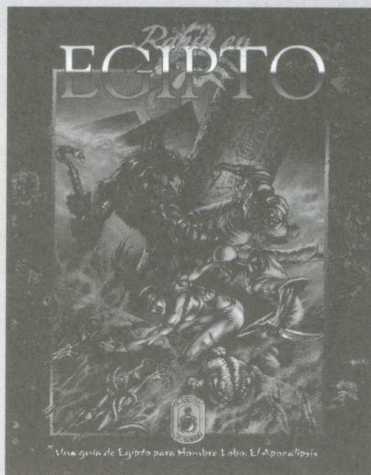
Además hace muy poco nos han presentado el básico de un juego largamente esperado: *Conan RPG* (un básico a todo color de más de 350 páginas).

White Wolf

En enero **White Wolf** cierra su ya célebre *Mundo de Tinieblas*, y lo hacen con el suplemento específico para *Vampire: The Masquerade*, *Gehenna* (lo que el libro realmente nos ofrece son guías para terminar nuestras crónicas de este juego, además de relatarnos el fin oficial de los hijos de Caín), siguiendo para el mes que viene con *Apocalypse* para *Werewolf: The Apocalypse*, *Ascension* para *Mage: The Ascension* y *World of Darkness: Time of Judgement* (vienen a ser lo mismo que *Gehenna*, pero dedicados a los lupinos, magos y el resto de criaturas del MdT, respectivamente).

De todos modos la editorial no abandona sus otras líneas. Para *Exalted* tendremos *Outcaste*, libro de referencia dedicado a los descastados de este mundo, aquellos que no están bajo el auspicio de ninguna casta, y la esperada *Exalted Player's Guide*.

Por último, para su más reciente éxito *Orpheus* verá la luz *The Orphan-Grinders* (quinto libro de la serie, dedicado a avanzar algo más en la trama y mostrarnos cómo los fantasmas de *Orpheus* son convocados) y *Endgame* (último manual de *Orpheus*, con el que también se cierra esta línea de juego).



Para finalizar, bajo el sello *Sword and Sorcery Studios* tendremos un nuevo suplemento de *Ravenloft*, *Denizens of Dread* (libro con una ingente cantidad de terroríficas criaturas y seres potencialmente peligrosos, principalmente diseñado para *Ravenloft* pero compatible con cualquier ambientación D20).

Wizard Of The Coast

La edición 3.5 de los manuales básicos ha relanzado las novedades de esta editorial, recuperando parte de su esplendor.

Para principios de este año tendremos una serie de suplementos *Deluxe*, entre los que se encuentran *Deluxe Player Character Sheets* (unas hojas de personaje, diferentes según la clase de personaje que llevemos, más cuatro páginas genéricas, haciendo de nuestra hoja de personaje prácticamente una pequeña revista, a la que podemos incluir un par de dibujos) y la *Deluxe Dungeon's Master Screens* (un pack que incluye tanto la pantalla para *Dungeons and Dragons* 3.5, como para *D20 Modern*, ambas en formato "maxi").

Aparte, para *Dungeons and Dragons* tendremos el famoso *Unearthed Arcana*, un compendio de variaciones y aclaraciones de las reglas básicas, y *Player's Guide to Faerun* (la típica guía del jugador, con aun más opciones, dotes regionales, etc). Por último, para *D20 Modern* lanzarán *D20 Weapons Locker*, un generoso catálogo de armas de fuego modernas, listas para usar en cualquier ambientación D20 en las que tengan cabida.



Listas de Correo

- Lista de correo de EFEYL (<http://es.groups.yahoo.com/group/efeyl/>). La lista oficial de EFEYL (Encuentro de Fantasía En-sueño y Leyenda), donde las personas interesadas en la fantasía medieval se pueden poner al día de los mejores vivos organizados en nuestro país, sin olvidarnos claro está de Madrid Nocturno. Unos vivos en los que participan decenas de personas en cada edición, perfectamente ambientado, con sugerentes tramas, y de lo más divertido que además dispone de su página web (<http://www.efeyl.org/>).

Navegando

- En www.leyenda.net podréis encontrar una web dedicada a *Cthulhu* casi en su totalidad, con información sobre este juego, opiniones y descargas; y entre las que nos podemos encontrar aventuras tan succulentas y originales como «*Cthulhu for President*».

- La Posada Kartakana (www.go.to/posadak) es una página sin desperdicio dedicada casi por completo a *Ravenloft*, pero que tiene un hueco para ilustraciones, relatos variados, música para ambientar y un foro entre otras cosas a destacar, que seguro será el deleite para los fans del terror.

- *GamingReport* es un enlace de una de las páginas mas completa de noticias, actualizada casi constantemente. Gracias a ella podremos estar informados en todo momento sobre nuestros juegos favoritos, la pena es que esté en inglés, pero no por ello es menos recomendable. (www.gamingreport.com)

J. Miguel Rodríguez

URZA

en

Dosdediez

Proximos torneos

El Grand Prix español de este año se celebrará en Madrid los días 21 y 22 de febrero, esperándose una muy alta participación.

El formato será de Baraja Sellada de *Mirrodin* y *Darksteel*, con "draft" el segundo día para los 64 primeros clasificados. Este GP otorga, además de los importantes premios en metálico, ocho plazas para el "Pro Tour" de San Diego, que se celebrará antes del verano.

Justo después y durante todo el mes de marzo se celebrarán los PTQs para este mismo Pro Tour, teniendo fecha confirmada el de Barcelona el día 14, organizado por Perra Comics.

Wizards cierra sus tiendas

La empresa de Renton, ahora subsidiaria de **Hasbro**, anunció por sorpresa el 28 de diciembre (y no era broma) que había cerrar todas sus tiendas, así como sus asociadas "The Game Keeper".

Estas tiendas, de nula implantación en España pero de importancia en los Estados Unidos, cerrarán sus puertas en un plazo de dos meses.

Así, la compañía pretende concentrarse en lo que mejor sabe hacer: el diseño de juegos, tanto los de cartas, con Magic como máximo exponente, como los juegos de rol que ha ido adquiriendo, encabezados por el mítico *Dungeons & Dragons*.

Prohibiciones a granel

La lista de cartas prohibidas que entró en vigor el 1 de enero de 2004 vino bastante cargada. El formato Extendido necesitaba sin duda un lavado de cara y Wizards se empleó a fondo, prohibiendo las siguientes seis cartas: *Hojalatera*, *Tumba Antigua*, *Monolito Siniestro*, *Reclutador Trasgo*, *Druida Ermitaño* y *Juramento de Druidas*. Cada una de estas prohibiciones desmonta por completo un mazo, y a veces más, como es el caso de las

tres primeras, base de las barajas con más éxitos en el Pro Tour: New Orleans.

En cuanto al formato Vintage, las cartas restringidas eran parte de la baraja "Long", así como demasiado rápidas pese a sus desventajas: sólo podréis jugar una copia de *Mox de Cromo*, *Diamante Ojo de León* y *Deseo Ardiente* en vuestros próximos torneos.

En Urza os ofrecemos un completo análisis tanto del metajuego post-prohibiciones como de las razones de estas.

Carlos Barrado sancionado

La descalificación de **Carlos Barrado**, Campeón Nacional del Mundial celebrado en Berlín, cuando menos controvertida, provocó una agria y estéril polémica en el mundillo del Magic español respecto a las consecuencias que debía tener.

Estas consecuencias ya son públicas, y **Carlos** no podrá jugar un torneo oficial en los próximos dos años.

En el Mundial de este año un grupo de jueces imparciales y de alto nivel decidieron que estaba haciendo trampas, y la opinión del resto de la comunidad mundial se queda en eso, en opinión.

Al fin y al cabo, la DCI de la que tanta gente se queja por esta decisión es la misma que organiza casi todos los torneos en que la comunidad de jugadores se reúne, juega, gana premios y hace amigos. Es una federación que tiene sus reglas, y al que no le gusten tiene una opción clara: no formar parte.



Solaris en dosdediez Libros

Grupo AJEC

A la publicación de *Teranesia* de Greg Egan se ha unido la excelente *La perla del fin de los tiempos* del italiano Luca Masali. En febrero le seguirá *Páginas perdidas* antología de relatos del extraño Paul Di Filippo.

Ediciones B

En febrero verá la luz *Azogue* de Neal Stephenson, la esperada primera entrega del «Ciclo Barroco» que narra hechos anteriores al *Criptomicon*. En marzo se vuelve a anunciar por enésima vez *Ciencia Ficción: Nueva guía de lectura* de Miquel Barceló que parece que el autor ya ha terminado y no se demorará más.

Bibliópolis

La entrega de marzo de 2004 estará compuesta por: *Los gigantes de caliza*, de Keith Roberts (fantasía épica postnuclear por el autor de *Pavana*); *Los tejedores de cabellos*, de Andreas Eschbach (*space opera* colosal, superventas en Alemania, Francia e Italia) y *El maestro de los enigmas* de Patricia A. McKillip, primer volumen de la «Trilogía del juego de los enigmas».

Este será el calendario aproximado de las siguientes entregas de la popular saga de Andrej Sapkowski: *Tiempo de odio* saldrá a principios del próximo verano, a tiempo para la probable vuelta del autor a la Semana Negra de Gijón. El resto de la serie deberá llegar en las mismas fechas que hasta ahora, a razón de dos libros por año: *Bautismo de fuego* en noviembre de 2004; *La torre de la Golondrina* en junio de 2005, y *La dama del lago* en noviembre de 2005.

La Factoría de Ideas

Preparan un primer semestre espectacular. En «Solaris Ficción» se está traduciendo una nueva novela de Catherine Asaro (Premio Nebula 2002 con *Rosa Cuántica*), *Inversión Primaria*, la primera entrega de su saga del «Imperio Skoliano».

A la vez se pondrá a la venta *Cielo de Singularidad*, de Charles Stross, un *space opera* tremendamente original, que rezuma sentido de la maravilla por los cuatro costados. De su argumento se pueden sacar ideas para más de seis novelas.

La primera recuperación del año será *Bug Jack Barron* de Norman Spinrad. Un clásico todavía actual que reflexiona so-

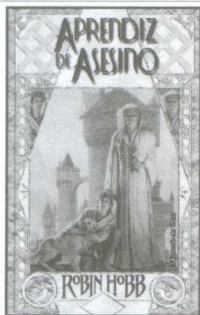
bre el poder de la televisión sobre la opinión pública.

A este libro le acompañará la recuperación de un autor largamente esperado, cuya ausencia del mercado español era inexplicable. Se trata de Iain M. Banks, con *Excesión*, un nuevo libro de «La Cultura».

En Fantasía, sacan *Juegos de sombras*, el 5º de «La Compañía Negra» de Glen Cook, y primero de la saga «Los libros del Sur». Le seguirá *El ladrón de la aurora* de James Barclay, la primera entrega de la serie «El Cuervo» que está teniendo un gran éxito en Estados Unidos y Gran Bretaña. Un poco más adelante veremos *La diplomacia del Asesino*, de Robin Hobb, segunda entrega de la serie «El vaticado», cuyo primer libro, *Aprendiz de Asesino*, está prácticamente agotado.

En terror podremos disfrutar de *El último escalón*, de Richard Matheson.

Books of Blood 1, de Clive Barker es una de las sorpresas del año. Los libros más buscados por los coleccionistas dejarán de serlo. Por fin recuperaremos los relatos originales de Barker, los que le lanzaron al estrellato y le hicieron destacarse como una figura.



FANTASÍA

9

Aprendiz de Asesino

Robin Hobb

La Factoría de Ideas. Manuel de los Reyes. Novela inédita. *Solaris Fantasía* - 30. Medio. Rústica. 280 páginas. 13,47 euros.

Impasible lector como soy, no me esperaba que en este libro pudiese encontrar algo nuevo o, en otras palabras, diferente. Un poco cansado de aventuras de grandes hechiceros y colosales guerreros invictos, me he topado, de manera sorprendente, ante un relato personal e inolvidable: los recuerdos de un asesino desde su más tierna infancia. Narrado en primera persona pero dejando muy claro los dos puntos de vista, el pequeño aprendiz y el sabio narrador, que nos introduce poco a poco en un reino de tramas políticas y singulares personajes.

Un libro muy trabajado, fresco y dinámico, sin nada que envidiar a los autores mal denominados «serios».

Enrique G. Mantas



CIENCIA FICCIÓN

8

Las Fuentes Perdidas

José Antonio Cotrina

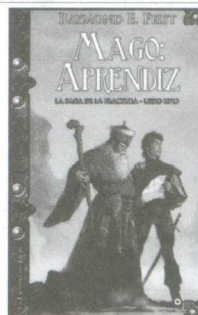
La Factoría de Ideas. Novela inédita. *Solaris Ficción* - 37. Grande. Rústica. 361 páginas. 18,14 euros.

Las fuentes perdidas no es una novela de terror, tampoco lo es de ciencia ficción, ni de fantasía... sino una de las mejores novelas de aventuras de los últimos años.

Y esto lo debe a una estructura próxima a ese proceso de pérdida de la locura hacia una cordura despiadada de *El corazón de las tinieblas*, pues su lectura es un verdadero descenso hacia lo más oscuro de la realidad.

La cotidianidad, la manera en que los personajes se pasan los bocatos, comparten cigarrillos, conducen entre tinieblas contando chistes o esperan un negocio, aburridos, en un café en quiebra de Madrid. Es su mundo, su manera de ganarse la vida: mediante el coqueteo con el Horror.

Fernando Ángel Moreno



FANTASÍA

8

Mago: Aprendiz

Raymond E. Feist

La Factoría de Ideas. Antonio Calvario. Novela inédita. *Solaris Fantasía* - 27. Medio. Rústica. 379 páginas. 15,88 euros.

El relativamente apacible mundo de Midkemia se ve revolucionado por la aparición de unos guerreros procedentes de otro mundo, los extraños Tsurani, que llegan con intenciones desconocidas pero de carácter claramente belicoso y hostil. Todos—humanos, elfos, enanos, etc.—se defenderán de la amenaza que representan.

El Maestro Kulgan, quien acoge como aprendiz a Pug, un adolescente huérfano, con sorprendentes dotes para la magia, que no puede desarrollar por culpa de un bloqueo mental. Es capaz de utilizar algunos objetos mágicos pero sólo puede lanzar hechizos en ocasiones muy contadas. Por suerte una de ellas es cuando salva a la Princesa Carline del ataque de unos trolls.

Eva Colón Calderón

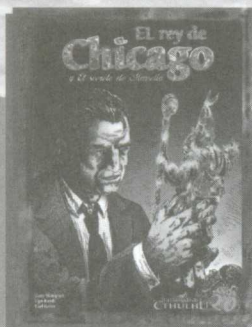
NOVEDADES

la factoría

enero - febrero



LA LLAMADA DE CHULHU



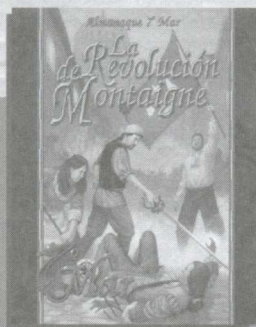
El rey de Chicago

S.P.C. € • 54 páginas • LF471

Promo: marcapáginas

Armas del mercado negro
Dos ciudades de 1920
afrontan la crueldad de las
bandas del hampa, los capos
mafiosos, una insaciable sed
de venganza, y la malevolencia
de los Mitos.

7º MAR



La revolución de Montaigne

17,36 € • 96 páginas • LF7M103

Promo: marcapáginas

Durante demasiado tiempo
los campesinos de Montaigne
han sufrido la opresión de la
nobleza y en una oleada de
furia se alzan destruyendo el
orden establecido. La nación
se tambalea.

TIERRAS HERIDAS



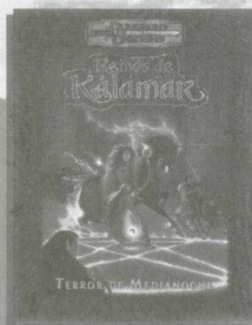
Cuerno Sierra

16,29 € • xxx páginas • LF6009

Promo: marcapáginas

La Señora de las
Serpientes, fue vencida. Su
sangre contaminada llovió
sobre el Bosque Inabarcable.
Ahora, ese lugar antes idílico
se conoce como el Cuerno de
Sierra, un lugar de horrores.

REINOS DE KALAMAR



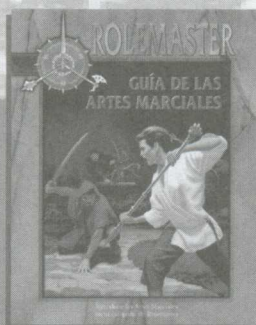
Terror a medianoche

14,14 € • 82 páginas • LFKA102

Promo: marcapáginas

Arun'Kid, una pequeña aldea
agrícola dueña de un legado
sinistro. Ahora, un grupo de
gnomos busca venganza en
esa aldea por el mal que les
hicieron hace mucho tiempo y
recuperar riquezas del pasado.

ROLEMASTER



Guía de las Artes Marciales

18,43 € • 110 páginas • LFRM012

Promo: marcapáginas

Después de una pequeña
parte de tu vida estudiando con
los maestros en el templo ya
estás listo para aplicar tu
sabiduría y tu fuerza. Pero, ¿te
han preparado para los peligros
de la vida?

ROKUGAN D20



Magia de Rokugan

16,29 € • 104 páginas • LF514

Promo: marcapáginas

La magia de Rokugan no es
una simple fuerza que pueda
invocarse. Cada pizca de magia
subsiste con sus propios
deseos. Sus espíritus acuden
ante aquellos bendecidos por el
poder de los shugenja.

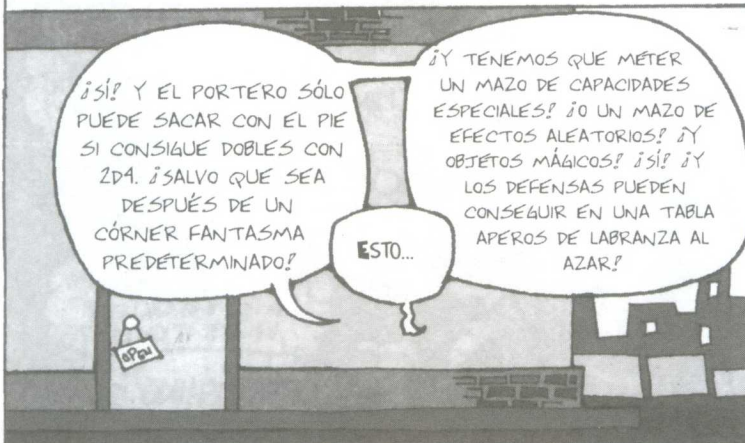
Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Holistic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros 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

Piso Matadero, 24. Pto. Ind. El Aguado, 28009 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribuyen.es distri@distriagen.es

DORK TOWER

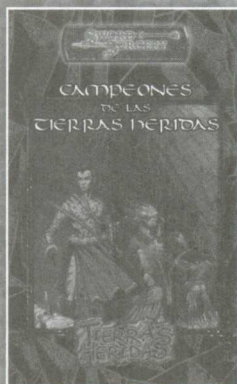
BY
JOHN KVALIC





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

Ya disponibles



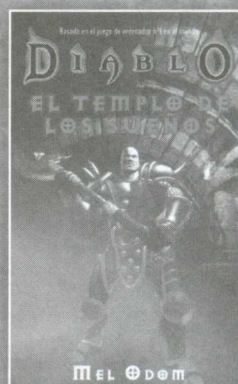
Campeones de las
Tierras Heridas



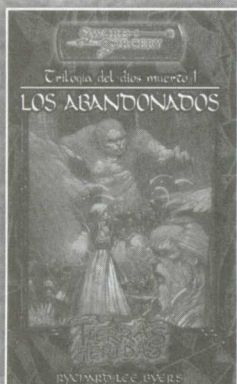
Amados de los muertos



El señor de los clanes



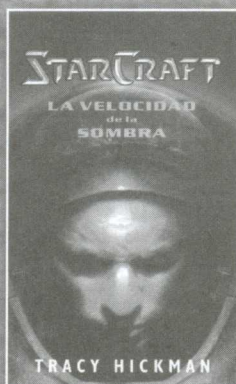
El templo de
los sueños



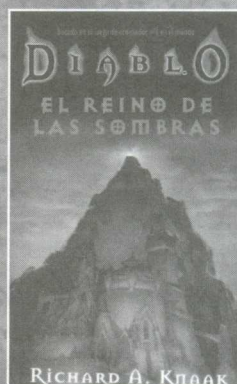
Los abandonados



Hijos del Dragón



La velocidad
de la Sombra



EL reino de las sombras



Distribuido por
DISTRIMAGEN

Prox Multimed. 94. Pol. Ind. El Aljibe 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

novedades

D E L M U N D O

A fecha de hoy, febrero de 2004, lo más destacable es el fin del *Mundo de Tinieblas*. White Wolf, como anunció en verano, ha comenzado el proceso de cerrar la ambientación que tantas satisfacciones ha

dado a los jugadores de rol de todo el mundo. Acorde al estilo brillante de la editorial americana, La Factoría ha ideado una manera aún más interesante de zanjar el asunto: con lo que han dado en llamar

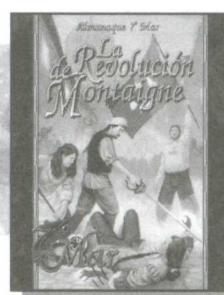
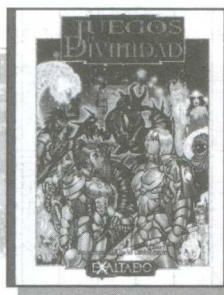
«Halloween en Febrero», colofón a la época dorada del rol en nuestro país.

No hay duda de que los aficionados no tardarán en echar de menos a los juegos de serie narrativa que tantas y tantas horas de diversión les proporcionaron, aunque según nos comentan sus responsables, todavía podremos disfrutar de novedades durante una temporada.

Tan solo queda preguntarse si otras empresas del sector tomarán ejemplo y cerrarán por fin algunas de sus líneas más veteranas para dar paso a savia nueva, olvidándonos así de las controvertidas versiones con punto.

SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

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



Juegos de Divinidad

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2003.
Suplemento para *Exaltado*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 18,43 Euros.

Entre sus páginas podemos encontrar información para cada uno de los tipos de seres espirituales: *Dioses, Elementales y Demonios*.

Los dioses son descritos uno a uno, además de explicar el "orden celestial" impuesto por ellos, así como las entidades y espíritus menores que trabajan para estas poderosas entidades. Y los elementales y demonios son también enumerados, detallando a los seres más poderosos de cada casta y otros espíritus menores, destacando entre todos ellos a los Yozis. Un suplemento que saca a la luz aquello que queríamos saber sobre las tres fuerzas divinas y que nos aporta muchas ideas.

Marcos Vigo

Magia de Rokugan

Varios Autores. La Factoría. Octubre de 2003.
Suplemento para *Rokugan d20*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 15,66 Euros.

Un excelente suplemento para introducir la particular magia del mundo de *Leyenda de los 5 Anillos* en vuestras partidas de aventuras orientales. El libro detalla de manera muy completa la religión y magia de Rokugan, así como el papel representado por los Shugenja en la cultura samurai.

También nos proporciona nuevas clases de prestigio, dotes y habilidades. Pero lo más importante del libro son los más de 100 hechizos aparecidos entre sus páginas, lo que hace imprescindible a este manual. Por último los dos capítulos finales están dedicados a los nemuranais y a la magia dentro de cada casta samurai.

Monserat Estrada Gálvez

Revolución de Montaigne

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2003.
Suplemento para *7º Mar*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19,42 Euros.

La derrota del general Montegue acompañada de la gran miseria en la que vive el pueblo Montaignese ha hecho que el vulgo se levante en pie de guerra contra l'Empereur.

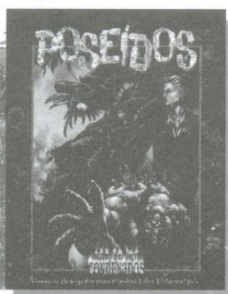
El primer suplemento dedicado a la transición de un año a otro en el mundo de *7º Mar*, imprescindible para poner nuestras campañas al día, así como todos los suplementos de la línea.

Nueva información sobre todos los cambios que han de llegar a todas las naciones, estadísticas y fichas revisadas de los PNJ más importantes y cientos de ideas para vivir estos tiempos tan turbulentos con vuestros personajes.

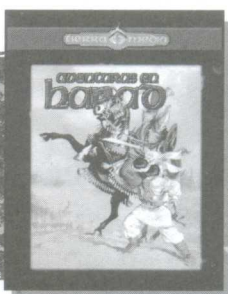
Enrique G. Mantas



5
5
3
4



3
4
3
4



3
3
2
3

Edad Victoriana: Vampiro

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2003
Libro Básico.
Rústica. 168 páginas a color. 21,52 Euros.

Para Vampiro: La Mascarada nos llega un interesante suplemento dedicado a la Edad Victoriana. Lamentablemente no se ha respetado la presentación de la versión original en inglés (tapa dura), pero sí se ha mantenido la sobria maquetación del mismo.

En su interior nos aguarda detallada información sobre la anquilosada sociedad Victoriana anclada en las tradiciones del pasado, y sobre todo en las estructuras y jerarquías de los clanes en esta época.

Como punto a destacar son los clanes independientes, numerosos y muy interesantes para comprender correctamente el paso del Siglo XIX a las noches finales de los embaucadores Ravnos, los escurridizos Setitas, los nigromantes Giovanni...

Otro aspecto sobre el que ha de llamarse la atención ha sido el capítulo dedicado a la descripción del mundo victoriano, en el que se recorren los cinco continentes, las ciudades más importantes del mundo y la situación de los vastagos en dichos lugares, información necesaria para poder ambientar nuestras partidas no sólo en la ciudad de Londres.

Se trata de un libro que trata de describir con todo detalle como es y que sucede en el mundo del siglo XIX, tanto en la sociedad vampírica como en la sociedad mortal, por lo que no esperes encontrar reglas de ningún tipo (salvo claro está el breve capítulo dedicado a recreación de este suplemento a partir de las reglas del manual básico), como bien dice *Justin Achilli* (principal autor de esta obra, y desarrollador de la línea de Vampiro de WW), "Edad Victoriana no es un libro básico sino un libro de ambientación..."

Necesitarás el manual de la Tercera Edición para disfrutar con tu personaje en las noches de las luces de gas. Una interesante época histórica para rememorar el aspecto romántico de la época gracias a los escritores y al nacimiento del mito mundial de los vampiros de mano de *Bram Stoker*, *Pollidori* o *Lord Byron* entre otros.

Imprescindible, sin lugar a dudas.

Manuel Estévez García

Poseídos

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2003
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19,42 Euros.

La guía *Poseídos* profundiza en el horror y el cambio gradual de un humano en de fomori (espíritus de perdiciones que habitan en cuerpos de anfitriones humanos para convertirlos luego en herramientas del Wyrm), así como reglas de posesión y lo más interesante, diversos tipos de "razas" de espíritus que anidan en los mortales, convirtiéndolos así en un tipo u otro de fomori. Y para terminar, las reglas habituales para la creación de personajes y sus poderes, además de las manchas, el aspecto negativo que impregna a los humanos por cargar con estos espíritus corrompidos en su interior.

Alberto Pérez

Aventuras en Harad

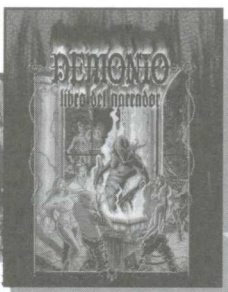
Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para *El Señor de los Anillos ICE*.
Rústica. 56 páginas en b/n. 13,07 Euros.

El libro presenta ocho aventuras listas para jugar: Los piratas de Alta Mar, La Búsqueda del Martillo del Sur (una aventura muy recomendable y muy entretenida), el Heredero del Trono, El Santuario Oculto, La Torre de los Pájaros, La Ciudad del Templo de Pred, Terror en la Jungla y los Ojos del Dragón.

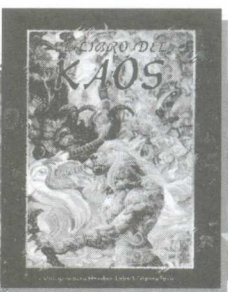
Cada aventura es desarrollada completamente e incluye sus personajes no jugadores y un breve resumen de la misión a jugar.

Además son descritas la ciudad de Pred, la fortaleza de Erizan y el santuario de Caranthor Arkatanë.

Montserrat Estrada Gálvez



3
3
4
4



5
5
4
4

Demonio: Libro del narrador

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para *Diablo: La Caída*.
Rústica. 64 páginas en b/n. 19,70 Euros.

El *Libro del Narrador* profundiza en conocimientos acerca de los Elohim, concretamente detallándonos personajes relevantes de cada casta, secretos, recursos, antagonistas, futuro y enemigos de cada una de ellas.

Si a esto le añadimos reglas para la creación de demonios atados, el proceso ritual para convocarles y un apéndice dedicado a criaturas infernales tenemos un suplemento de e. Para finalizar comentar que el libro del narrador va acompañado por la habitual pantalla de cuatro cuerpos para el juego, herramienta indispensable para cualquier director de *Demonio*.

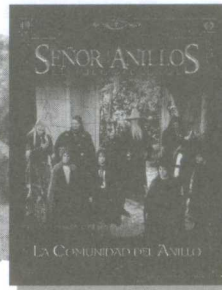
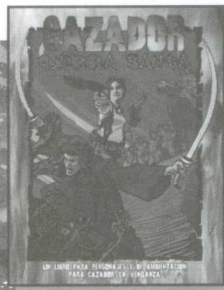
Alberto Pérez

Libro del Kaos

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2003
Suplemento para *Hombre Lobo: El Apocalipsis*.
Rústica. páginas en b/n. 19,41 Euros.

El Kaos, la tercera fuerza primordial junto a la Tejedora y el Wyrm. El aspecto más salvaje y destructivo del mundo de los Garou nos es por fin desvelado a través de esta interesante guía. El aspecto más importante del libro, es su utilidad para los directores de juego, puesto que permite comprender la dimensión que el Kaos representa en el mundo de los cambia formas. Tras esto, el libro se centra en lo de siempre, en las criaturas que habitan en el caos primordial (como las gorgonas, espectros y otros espíritus afines) y en herramientas para que vuestro director de juego utilice a la hora de introducir el Kaos en vuestras partidas.

Miguel Ángel Olmos



Camino de los Reyes

Steven Kenson. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para *Edad Oscura Vampiro*.
Rústica. 80 páginas a color. 15,66 Euros.

A veces mantener la bestia atada es difícil, mucho más en la oscura época medieval. Y para eso nacieron los Caminos, las sendas morales caínitas. *El Camino de los Reyes* ahonda en los oscuros y tortuosos caminos de esta orgullosa senda, recorrida por nobles, guerreros y políticos sin escrúpulos. Aparte de incluir información histórica sobre la fundación de la senda se añade el pensamiento y costumbres de los vástagos más orgullosos de todos, así como nuevos méritos y defectos y algunas reglas para disciplinas, aunque este apartado sea muy breve. Si estás acostumbrado a jugar con estos poderosos señores, no debes perderte este suplemento.

Fabian García

Guerra Santa

Varios Autores. La Factoría. Octubre de 2003
Suplemento para *Cazador: La Venganza*.
Rústica. 104 páginas en b/n. 15, 68 Euros.

Cazador: La Venganza está ambientado en un marco de juego occidental, de tal forma que la filosofía del juego se centra en la lucha entre el bien y el mal desde un punto de vista cristiano. ¿Pero qué pasa en Oriente? Aquellos con fuertes convicciones religiosas islámicas saben de la existencia de las criaturas sobrenaturales, y también cazan a peligrosas criaturas que habitan en el MdT.

Guerra Santa desvela cómo funcionan, sus métodos de eliminación y la historia de los cazadores de Oriente, con reglas para ambientar tus partidas con personajes en las tierras de la Fértil Medialuna. Un suplemento atípico que da aires renovados a esta línea de juego.

Weber

La Comunidad del Anillo

Matt Forbeck. La Factoría. Enero de 2003
Suplemento para *El Señor de los Anillos*.
Rústica. 128 páginas a color. 21,28 Euros.

Una vez más podemos disfrutar de un nuevo suplemento del Señor de los Anillos de Decipher traducido al castellano. En primer lugar tenemos que decir que La Factoría ha respetado la maquetación original (la tapa dura y las páginas a todo color); un gran acierto.

Nos resumen los lugares, objetos mágicos, personajes y situaciones desde dos puntos de vista: lo acontecido en el primer acto de la trilogía de *Peter Jackson* y en el primer volumen de la obra del inmortal J. R. R. Tolkien.

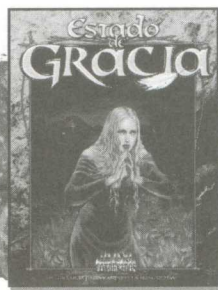
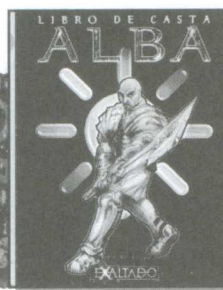
A continuación (y siempre desde este doble enfoque), pasan a describirnos a los personajes relevantes de la historia como Trancos, Arwen Undomiel, Bilbo Bolsón, Frodo, Boromir de Gondor, Merry, Gandalf el gris... y algunos más, entre los que se incluyen a Celeborn, el adusto consorte de Galadriel, a Elendil, a Gil-Galad e Isildur.

Por añadidura, también se nos describe aquellos objetos de importancia que poseían como Dardo (la espada de Bilbo que heredó su sobrino Frodo), Andúril (la espada reforjada de Aragorn con los fragmentos de la antigua Narsil, espada que cortó la mano de Sauron al final de la Segunda Edad), el famoso Cuerno de Gondor de Boromir (el objeto que identificaba al hijo del Senescal), o por supuesto, el poderoso Anillo Único, la pesada carga que Frodo debe transportar hasta el Monte del Destino, o la cota de malla de Mithril de Bilbo que mas tarde recibe Frodo.

Finalmente, en el último capítulo, se nos detalla con información y mapas los lugares que la Comunidad del Anillo recorre, desde Bolsón Cerrado hasta los saltos de los Rauros, pasando por la hermosa Rivendel de Elrond, la Moria habitada por los orcos y el Balrogl, y Lothloriën con sus milenarios *mallorns*. Todo ello adornado con las ideas que se ofrecen para el Narador.

En mi opinión se trata de un excelente suplemento para uno de los mejores juegos de rol de los últimos años. Si te gusta Tolkien o la Trilogía, no dudes en conseguir una copia de esta maravilla.

José Antonio Marquez



Libro de casta: Alba

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004.
Suplemento para *Exaltado*.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19,41 Euros.

Segundo libro de *casta* para *Exaltado* en el que nos detallan cinco miembros de la casa como ejemplo de algunos de los individuos que pertenecen a la casta, las opiniones que tienen los miembros de la casta Alba sobre su papel en el mundo y sobre los mortales.

También nos ofrece información sobre los difusos sueños que estos exaltados tienen acerca de la Primera Edad, nuevos encantamientos y otros Exaltados Solares dedicados al arte de la guerra. Como dato interesante destacar que algunos de los poderes incluidos son de nivel 5 y 6. Para finalizar aparece un listado de armas mágicas y una lista de PNJ famosos miembros de esta casta.

J.L. Rastrollo

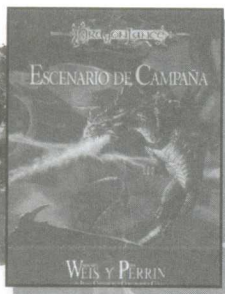
Estado de Gracia

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2003.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 18,14 Euros.

La fe, aquello que nos sirve como nexo de unión con la divinidad, algo que nos hace creer en una fuerza superior que rige el destino del universo. ¿Cómo ven la fe unos seres inmortales malditos eternamente con sed de sangre? *Estado de Gracia* desvela este misterio e incluye visiones hasta el momento desconocidas por los aficionados de *Vampiro*.

El punto de vista de las tres religiones del libro sobre la fe y la relación con los hijos de Caín (religión cristiana, musulmana y judía), extraños cultos en torno a versiones un tanto peculiares de la fe, y el modo de poder interpretar con mayor detalle a un vástago devoto de cualquier religión.

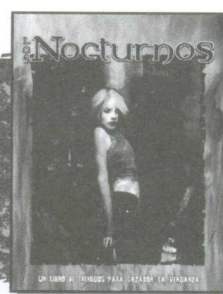
Chus Puertas



5
5
5
5



3
3
3
3



3
4
3
4

Dragonlance D20

Varios Autores. Devir. Enero de 2004
Libro básico.
Cartoné. 288 páginas a color. 33 Euros.

Dragonlance. El nombre de una de las más épicas sagas de fantasía heroica de la era moderna vuelve con fuerza, dentro del renovado sistema D20. Una presentación impecable (tapa dura con el habitual interior a color marca de la casa), con ilustraciones que van desde lo aceptable hasta lo realmente bueno (Jeff Easley, Rebecca Guay y Doug Kovacs, entre otros) y una maquetación clara, limpia y precisa.

Tras la lectura del emotivo prólogo de Tracy Hickman, el libro se desarrolla a lo largo de nueve capítulos, para poder integrar nuestros personajes en la superficie del continente de Ansalon: desde Abanasinia, pasando por Ergoth, hasta Neraka, Silvanesti y Sancrist.

En cuanto a las razas descritas, hay posibilidad de jugar con Draconianos, ogros Irda y Centauros entre otras. Además tendremos la posibilidad de convertirnos en miembros de Los Caballeros de Solamnia o de cualquiera de las otras ocho clases de prestigio que aparecen en este libro. Mas adelante descubriremos los orígenes del universo, de las razas que habitan todo el planeta de Krynn y del ascenso y caída de sus deidades. A continuación se describe el continente detallando los lugares más relevantes de la región en cuestión, sus costumbres mas pintorescas y demás rasgos de interés, tanto en el plano geográfico como en el de las gentes que la habitan.

En el capítulo dedicado al Dungeon Master conoceremos el sistema de cambio monetario, el alfabeto, los idiomas y otros consejos útiles para darle sabor a las campañas ambientadas en él. Para completar se nos ofrece una visión detallada de criaturas tales como los Draconianos, los Caballeros de la Muerte o los Esbirros Espectrales.

Dragones. Todo un apéndice para los dragones de Krynn, sus razas, sus formas de vida y como no, sus habilidades de combate aéreo. Por desgracia no aparecen las estadísticas básicas de un dragón. También incluye dos aventuras completas.

En resumen, un trabajo muy correcto y lleno de ideas. Otro detalle es la ingente cantidad de recuadros laterales (o a pie de página), con notas aclaratorias, reglas adicionales y opciones. Quizás algunos DM echen de menos la presencia de un mapa completo separado del libro.

Antonio Martín Yuste

Criaturas de Rokugan

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2003.
Suplemento para Rokugan d20.
Rústica. 104 páginas en b/n. 20,68 Euros.

En este manual nos encontraremos con las características de más de 100 monstruos, algunos ya conocidos por los jugadores de *Leyenda de los 5 Anillos* (como los señores de los oni, los terrores elementales y los trasgos) pasando por otros completamente extraños (como las Bestias de las Sombras, los Felinos de Guerra Matsu o los Hanemuri). Además de incluir 7 nuevas plantillas genéricas de monstruos nos presentan 5 clases de prestigio (asesino naga, legionario, nezumi ChkTeck, Recopilador Nezumi y Caminante de las sombras), y nos describe cómo actúa la mancha de la corrupción sobre los valientes samurai.

Manuel Estévez García

Los Nocturnos

Varios Autores. La Factoría. Noviembre de 2003
Suplemento para Cazador: La Venganza.
Rústica. 96 páginas en b/n. 19, 42 Euros.

Los hijos de la noche, los eternos enemigos de los cazadores son retratados en este interesante suplemento.

A través de esta guía podemos desentrañar las conspiraciones y las secretas manipulaciones que los "chupasangre" tejen dentro de la sociedad mortal.

También se muestra la perspectiva de los cazadores acerca del reino de los no-vivos y como estos pueden llegar a convertirse en las marionetas de estos amos de la noche si no se andan con cuidado.

Un libro sencillo, útil, y sobre todo muy sugerente.

Miguel Angel Olmos



4
5
4
5



3
4
4
3

Terror de Medianoche

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2003
Suplemento para Reinos de Kalamar.
Rústica. 82 páginas en b/n. 14,14 Euros.

Una interesante aventura con un claro sabor clásico de Dungeons, una antigua pirámide abandonada entre las calientes arenas del desierto lista para descubrir todos los secretos a sus jugadores.

Se describe cada habitación, cada rincón y los alrededores, así como las estadísticas de los enemigos, los mapas, las tablas y todo lo necesario para dirigir esta trepidante aventura. Lo más interesante es la Image Quest, un sistema inventado por Kenzer mediante el cual el director puede mostrar a los jugadores lo que van viendo sus personajes con solo fotocopiar las últimas páginas del libro.

Weber

Libro del Clan Tremere

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para Vampiro: La Mascarada.
Rústica. 102 páginas en b/n. 20,68 Euros.

El intrigante clan Tremere y sus secretos son pestos al descubierto en su edición revisada para las noches finales.

Aunque el libro de clan sigue manteniendo la estructura habitual (historia, pensamiento, sociedades secretas, poderes...) la revisión del clan de los magos ha sido acertada. Los nuevos poderes introducidos dan frescura a un clan obsoleto anclado en sus antiguas tradiciones, y los nuevos rituales aparecidos entre sus páginas son de gran utilidad. Salvo algunas anotaciones interesantes, es otro libro más.

Lástima de no estar a la altura de libros como el *Assamita Revisado* o *Ventrue Revisado*.

Jose Antonio Marquez



2
3
2
3

Refugios de los condenados

Varios Autores. La Factoría. Diciembre de 2003.
Suplemento para *Vampiro: La Mascarada*.
Rústica. 88 páginas en b/n. 18,14 Euros.

Unos de los aspectos más importantes y menos desarrollados hasta la aparición de este suplemento: los refugios de los vástagos, ¿dónde duermen los inmortales?, ¿qué medidas de seguridad tiene su refugio? Este suplemento resuelve estas cuestiones de una manera brillante, introduciendo el trasfondo de Refugio para nuestros personajes. Además incluye 15 refugios a modo de ejemplo para inspirarnos, algunos de ellos tan curiosos como un portaviones, un pub, una granja e incluso un restaurante. Para redondear la faena y bordar un buen suplemento se incluyen consejos para narradores y jugadores para incluir estos refugios a vuestras crónicas de juego.

Marcos Vigo



4
5
4
4

La tierra de Harad

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para *El Señor de los Anillos ICE*.
Rústica. 134 páginas en b/n. 25,76 Euros.

La Tierra del Sur, una tierra cercana al Mar de las Dunas, con la ciudad portuaria de Dar como ultimo eslabón con la civilización. A través de sus 134 páginas el lector se podrá encontrar con los mapas de las ciudades Túl, Isra, Túl Harar, Chamestra, Dir Halon, Caras Pharazón y otro dedicado al centro del comercio de Bozisha-Dar, así como la distribución en barrios de cada ciudad y los personajes más importantes de cada una de ellas.

Para redondear esta interesante guía de Harad el editor nos sorprende con dos mapas a color, de las regiones del Lejano Harad y del Gran Harad, además de las ciudades Túl Isra y Dir Halon.

J.L. Rastrollo



4
4
5
5

Guía del Dungeon Master

Varios Autores. Devir. Diciembre de 2003
Libro Básico.
Cantón. 320 páginas a color. 33 Euros.

Por fin nos llega la *Guía del Dungeon Master* para actualizar nuestras partidas a la Edición 3.5. Pero, ¿qué aporta de nuevo esta joya?

Respetando como siempre la maquetación y la calidad del original (tapa dura, las páginas a color y las excelentes ilustraciones, de las cuales algunas de ellas no aparecían en la edición anterior), todas las reglas han sido aclaradas, mejoradas y pulidas en comparación con la versión anterior (la 3.0).

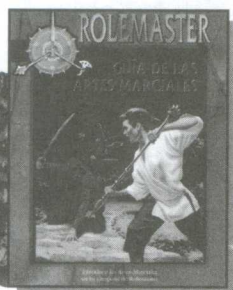
La mayor parte de las tablas, como la de creación de personajes no jugadores, las de creación de objetos mágicos (así como una gran cantidad de aptitudes especiales que les complementan), o las de encuentros aleatorios con criaturas por poner un claro ejemplo, han sido revisadas exhaustivamente, así como la tabla de Movimiento para adecuar estas reglas a la edición 3.5 del *Manual del Jugador*.

Otro de los aspectos más desarrollados es el combate tridimensional. Las nuevas reglas incluidas añaden mayor versatilidad y facilidad a la hora de resolver nuestros combates con miniaturas que día a día son más utilizadas por los aficionados para dar una mayor y mas lógica visión de la acción y así evitar posibles confusiones (y por si esto fuera poco incluye un mapa desplegable cuadriculado a todo color para representar los combates en vuestras partidas).

También todas y cada una de las clases de prestigio han sido revisadas y ampliadas (las antiguas aparecidas en la edición anterior: Arquero Arcano, Asesino, Danzarin Sombrio, Enano Defensor y Guardia Negro), y además también podemos encontrar al Archimago, Adepto del Dragón, Caballero Arcano, Erudito Arcano, Espadachin, Hierofante, Mago Rojo, Maestro del Saber), la mayor parte de ellas recogidas de otros libros de la *Dungeon & Dragons*.

Si a esto le sumamos expansiones a las reglas anteriores para que estas sean más claras encontramos ante una obra maestra que nadie deberá perderse.

José Antonio Márquez Periano



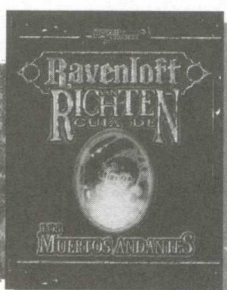
3
3
3
3

Guía de las Artes Marciales

John W. Curtis III. La Factoría. Noviembre de 2003
Suplemento para *Rolemaster*.
Rústica. 110 páginas en b/n. 18,43 Euros.

Es un manual dedicado íntegramente a este aspecto, por lo que nos encontramos con todos los cambios necesarios para utilizar este suplemento con el libro básico, así como habilidades nuevas (barridos, golpes, maniobras de combate...), nuevos estilos de armas, poderes chi y efectos mágicos con esta energía interior. Y por supuesto no faltan las eternas tablas, que en esta ocasión están centradas en los golpes de artes marciales, nuevas tablas de críticos, y nuevas tablas de armas, como la dedicada a los Kami o las Katanas. En resumen, si siempre has soñado con ser un elfo samurai, o con emular las hazañas de Bruce Lee con un enano o un orco, este es tu libro.

Miriam Estrada Gálvez



3
4
3
3

Van Richten: Guía de Muertos Andantes

Varios Autores. La Factoría. Enero de 2004
Suplemento para *Ravenloft*.
Rústica. 112 páginas en b/n. 21,68 Euros.

Primer libro dedicado a las peligrosas criaturas que habitan el siniestro mundo de *Ravenloft*, escrito por la mano de uno de los mayores cazadores de brujas de este mundo: *Van Richten*.

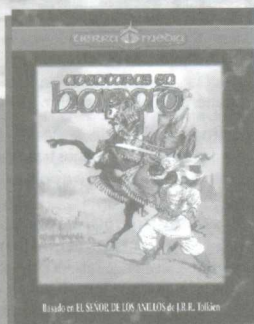
En primer lugar nos encontramos con un estudio sobre zombies y esqueletos, para continuar con necrófagos, necrarios y su hambre insaciable y aquellos levantados de sus tumbas animados por el espíritu de la venganza. Finalmente se describen las debilidades y las formas más eficaces de cazarlos y exterminarlos, así como nuevos conjuros y aptitudes especiales para los cazadores de muertos vivientes.

Hugo González

NOVEDADES

la factoría

enero - marzo

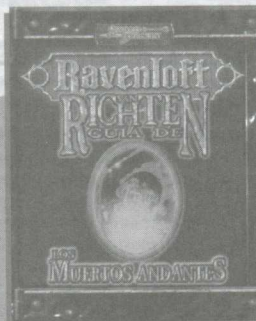


Aventuras en Harad

13,07 € • 56 páginas • LF822

Promo: marcapáginas

Harad es un lugar repleto de desafíos. Los enanos intentan reconquistar antiguas fortalezas abandonadas; en Túl Isra clanes guerreros se disputan el poder; el Bosque de las Lágrimas alberga misterios insondables...

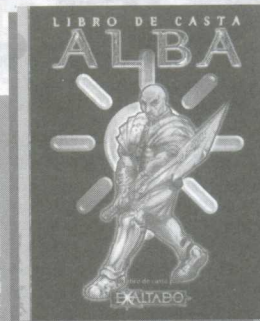


Guía de los muertos Andantes

21,95 € • 112 páginas • LFRA010

Promo: marcapáginas

Alzándose de sepulcros y tumbas, repugnantes criaturas muertas vivientes pueblan los cementerios y rondan por las ruinas de las tierras de las Brumas... y encuentran la horma de su zapato.

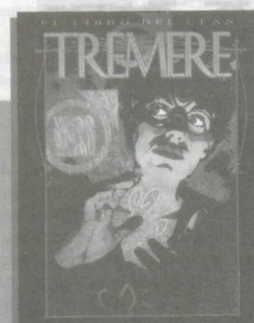


Libro de casta: Alba

19,41 € • 96 páginas • LFEX301

Promo: marcapáginas

Los Exaltados Solares de la Casta del Alba, fuerzas elementales de la destrucción, el puño blindado del Sol Invicto. Pero estos guerreros sin igual no son meros asesinos sanguinarios.

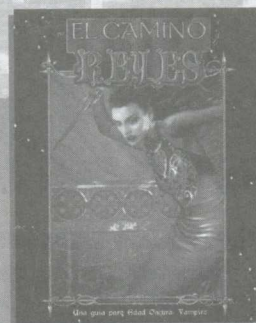


Libro de clan Tremere

20,68 € • 104 páginas • LF1328

Promo: marcapáginas

Desde su primera noche entre los Vástagos, el neonato Tremere lleva una doble vida. Atado no solo por las Tradiciones de la Camarilla sino también por las del propio clan. ¿Qué es más peligroso?

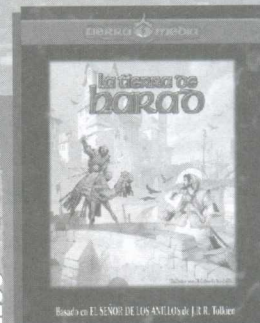


Camino de los Reyes

16,87 € • 80 páginas • LF18007

Promo: marcapáginas

La maldición de Caín es una gran responsabilidad que no debemos eludir. Nos han convertido en los seres supremos de esta tierra. Pero la realeza no es solo cuestión de herencia...



Aventuras en Harad

25,76 € • 136 páginas • LF819

Promo: marcapáginas

Ciudades enteras engullidas por el Mar de las Dunas, vigiladas por fantasmas. Un siniestro tirano gobierna desde su trono en Túl Isra el Gran Harad, controlando la voluntad de los habitantes.

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

Pico Mulhacén, 24. Pz. Ind. El Alamo, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 77 64. www.distribucion.es

Año del Escarabajo

000T .XΛ0M1ΔV5M00TΛK1U3N1
P R E S E N T A C I Ó N

"Cualquier cosa que te ocurra estaba prevista desde el principio de los tiempos. Y la incidencia de causas comenzó al principio de los tiempos a hilar tu ser"

Aquí tenemos otra trilogía de **White Wolf** para el Mundo de Tinieblas (aparecida en el año del Escarabajo que **WW** dedicó a las antiguas leyendas egipcias como el nuevo básico de *Momia*: *La Resurrección* por poner un ejemplo), editada por la **Factoría de Ideas**. La trilogía está centrada en una de sus últimos añadidos a la fauna y flora de las criaturas que habitan el peligroso mundo de la serie narrativa de los juegos de horror personal, las Momias.

Se respeta el mismo estilo que ha hecho que las demás novelas se hagan tan populares, escritura muy sencilla, y avance rápido que hace que el lector se enganche y se lea todas las novelas de la saga de un solo tirón.

La verdad es que el desarrollo de la trama es bastante peculiar y extraño para lo habitual en esta serie de novelas, ¿por qué? Pues porque hasta el final del primer libro no empezamos a ver indicios de estos inmortales (las legendarias momias egipcias, devueltas a la vida gracias a un poderoso hechizo llamado El Gran Rito), y es en el tercer libro cuando ya el escritor nos mete de lleno en la vida de estas desconocidas criaturas.

Aunque en principio puede chocarnos, el enfoque que tiene de la historia es muy llamativo, pues da al lector el punto de vista de otras razas del *Mundo de Tinieblas* con respecto a los recién llegados.

Meditaciones de Marco Aurelio.

Inicialmente la historia aparenta tener muy poco que ver con las Momias, centrándose prácticamente en exclusiva en los otros habitantes del oscuro mundo gótico-punk de los chicos del Lobo Blanco, como los Vampiros, los muertos andantes o los Cazadores.

De hecho la protagonista de la trilogía podría ser identificada por el aficionado a los juegos de la serie narrativa como una cazadora, Thea

mia, un auténtico inmortal, mucho más poderoso de lo que el zombie o los Cazadores habían llegado a suponer en un principio, por lo que la historia da un vuelco inesperado en este momento.

Partiendo de esta base en el primer libro, el argumento se va enredando cada vez más, a la vez que toman mayor parte en el mencionado conflicto otros seres, como los vástagos, que se han tomado muy mal que Thea y sus amigos vayan por ahí matando a los miembros de su especie, entre los que nos encontramos con muchas de las caras más conocidas de la noche de Chicago, y así como con el popular gangrel Beckett, que pretende averiguar la fuente del poder de los cazadores, y averiguar la realidad sobre las recientemente aparecidas Momias, algún que otro Matusalén e incluso una maga. En el proceso Maxwell decide convertirse él mismo Momia, y la cosa se va complicando a medida que Vampiros, Cazadores y

otros no muertos intentan hacerse con un poderoso artefacto de los

inmortales, el Corazón de Osiris.

A medida que se desarrolla la historia se nos va rebelando más de estos recién aparecidos, de sus costumbres, habilidades, motivaciones y enemigos más comunes. La acción se va trasladando desde las montañas de cemento y hormigón de Chicago, hasta las calientes y sinuosas dunas y templos de Egipto, a medida que los protagonistas tratan de lograr sus objetivos o simplemente sobrevivir como pueden en situaciones muy comprometidas.

En conjunto nos encontramos ante otra trilogía de Mundo de Tinieblas, bastante entretenida, imprescindible si te interesa el desconocido entorno de las momias, y muy recomendable si te gusta la temática del *Mundo de Tinieblas*.

Isaac de Bedoya



Ghandour, que se dedica a perseguir y destruir, junto con un grupo de Cazadores, a los diversos habitantes no muertos del Mundo de Tinieblas. Su vida da un segundo giro radical al cruzarse con Maxwell Carpenter, un oculto que pretende implicarla a ella y su grupo en su venganza contra la familia que le mató décadas atrás. Su objetivo, Nicholas Sforza, se le resiste, ya que ha presentado una enorme resistencia para ser un simple mortal, y se ha puesto fuera de alcance en el templo de una secta egipcia. El supuesto mortal resulta ser una Mo-

Edad Victoriana: Vampiro

ΠΡΕΣΒΕΥΣΗ
P R E S E N T A C I Ó N

Por fin tenemos la suerte de poder disfrutar en castellano de la última ambientación histórica para *Vampiro: La Mascarada*, el *Edad Victoriana Vampiro*. Aunque no es un básico sino un complemento para el manual básico se convierte en el libro de referencia esencial para los amantes de una época en la que el Romanticismo y el Mito del Vampiro estaban más vivos que nunca, el mejor marco para un juego de horror gótico en tiempos oscuros, bajo las tenebrosas luces de gas.

LA REINA VICTORIA

Durante el Siglo XIX, el mayor imperio sobre la faz de la tierra era el Imperio Británico, en una época donde la superstición y la ciencia andaban cogidos de la mano, y en las que volvió a nacer el interés por las ciencias ocultas (sólo tenéis que recordar películas como *Fotografiando Hadas*), paradójicamente en el momento en el que el hombre recorría el camino hacia la industrialización y la madre ciencia comenzaba a desentrañar todos los misterios de la naturaleza. En un momento en el que florecía un pensamiento, una corriente literaria conocida como Romanticismo, que ensalzaba los sentimientos y retomaba los viejos mitos de los monstruos de antaño que tanto atemorizaron a los hombres en tiempos oscuros, y el mito de Vampiro cobraba una fuerte presencia.

Que mejor escenario para nuestras partidas de el Londres Victoriano de *Sherlock Holmes*, *Sir Arthur Conan Doyle*, *Polidori*, *Lord Byron*, *Bram Stoker*, *Drácula*... y tantos otros que dotan a este período histórico de una magia sin igual para encauzar nuestras historias acerca de esos seres que se alimentan de la sangre de los mortales, ocultos a sus ojos bajo las tenues luces de gas, envueltos

en el misterio y en la leyenda, los vampiros, en el tiempo de la Reina Victoria, señora del mundo... la Era Victoriana.

MARCO DE JUEGO

El manual de *Edad Victoriana Vampiro* nos proporciona toda la información necesaria para recrear nuestras partidas en este tiempo no tan lejano. La sociedad cainita cambia con el paso de los siglos, y por supuesto, en esta época no es una excepción. Cada clan tiene sus propios intereses en el reino británico. Además no nos podemos olvidar de las luchas de poder entre la Camarilla contra la Espada de Caín, enfrentándose una vez más a lo largo de siglos. En esta ocasión lucharan por el control del mundo, para saber quien gobernara en las sombras el poderoso Imperio Británico, amparado hasta ese momento por el mecenazgo de los Patricios, el Clan Ventruue y los Mecenaz, los notables Toreador.

Poco cambia la temática de *Vampiro: La Mascarada* con respecto a este libro, pues no debemos olvidar que este suplemento no es un básico, sino una ambientación histórica enmarcada en la fuerte tradición de la literatura gótica de aquellos tiempos, donde el mito vampírico conocido como tal se dan a conocer gracias a las obras literarias, en el momento en el que el bienestar y la industria traerá cambios irremediables en el mundo entero, desconocedor de los terribles depredadores que acechan entre los oscuros edificios góticos, ahora iluminados por las tenues luces de gas, y entre las sombras es donde se ocultan, respetando así la regla principal de los hijos de Caín: *La Mascarada*.

Pero, ¿qué es lo que aportará a mis partidas? Sin duda un claro sabor nuevo, un sabor más gótico perfecto para nuestras *Crónicas de Vampiro La Mascarada*. Aunque siempre que pensemos en la *Edad Victoriana* venga a nuestra mente la populosa ciudad de Londres, esta no es la única ciudad que aparece en sus páginas (incluso aparece la ciudad de Villa y Corte, Madrid), sino que nos podremos en-



contrar todo un capítulo dedicado íntegramente a la geografía mundial, con especial hincapié en las posesiones británicas y en la relación que cada lugar guarda con la estirpe, de tal forma que nos sea mucho más fácil ambientar las tramas por vuestros directores de juego en cualquier ciudad del mundo, aunque por supuesto, Europa tiene una gran relevancia en comparación con otros continentes (sin contar con la excelente plasmación del Londres de la época, que hace que no sea necesario tener que recurrir a otros suplementos para tener una visión precisa de cómo era la ciudad en aquel entonces.)

Los clanes tienen una gran importancia en el contenido del manual, pues los hijos de Caín se han adaptado de diversas formas a los tiempos de las locomotoras y las fabricas. Cada uno de estos es fielmente retratado y comentado en el capítulo dos. Aunque la presentación de los clanes viene a ser lo mismo que cualquier otro manual básico del Mundo de Tinieblas, este capítulo esta muy logrado al enfocar de manera objetiva la situación, la idea de dominio y los intereses ocultos de cada uno de ellos en esta época, aunque más de un aficionado no estará de acuerdo con alguna de las caracterizaciones a través de los dibujos de cada clan, como la extraña gitana Giovanni por poner un claro ejemplo.

El capítulo tres dedicado a la creación de personaje no aporta nada nuevo, nada más que una breve descripción de las reglas que cualquier jugador conoce, nuevas naturalezas y conductas para nuestros personajes victorianos, la revisión de habilidades y algunos trasfondos para estar mejor enfocados en el marco de juego. También se incluyen unos cuantos méritos y defectos, lo que hace suponer que *White Wolf* llegue a plantearse el publicar una muy necesaria *Guía del Jugador de Edad Victoriana* que redondearía y pondría el broche de oro a este interesante manual.

El capítulo cinco describe la forma de sacar el mayor partido posi-

ble a esta interesante ambientación a través de sugerencias de partidas, coteries y como integrar a tus jugadores en las tramas. Pero lo que cobra pleno significado son los elementos góticos necesarios para llevar nuestras partidas a las cotas más altas, para hacer que estas sean inolvidables con el mejor suplemento para *Vampiro* hasta la fecha. Y no debemos olvidar los temores y los peligros de esta sugerente época que cobran vida en este capítulo al recordarnos a los asesinos en serie, los fantasmas y los gemelos malvados, por poner algunos ejemplos. Otro de los puntos desarrollados es el que trata de las sociedades secretas (recuerda por ejemplo que en esta época surgen los masones como grupo), y los masones no son los únicos que realizan secretas y rituales a la luz de las velas en el Siglo XIX, aunque podrían haber detallado y enumerado algunas más para haber dado más variedad a los jugadores y directores de juego para ambientar personajes, tramas o historias en ellas.

Y para rematar la faena, el último capítulo esta dedicado a los peligrosos antagonistas que nos pueden hacer la no vida un poco más dura o más fácil: desde los peligro-

sos las juguetonas de las hadas, los poderosos hombres lobo, los terrible doppelganger o los decididos agentes a las órdenes de su Real Majestad.

CONSIDERACIONES FINALES

Resumiendo, *Edad Victoriana Vampiro* es un suplemento de ambientación histórica para *Vampiro La Mascarada* que nos detalla todo lo que necesitamos saber sobre la época más mágica para interpretar a un vampiro, debido a la gran cantidad de información aportada en sus páginas. Lo mejor de todo es que ya ha aparecido el primer suplemento de la línea *London By Night*, que como su nombre indica, es el nocturno para la ciudad madre del Imperio Británico.

Pero aquí no acabará la cosa, porque, aunque ya sabéis que Mundo de Tinieblas llega a su fin WW tiene intención de continuar publicando suplementos para *Edad Victoriana...* y de hecho ya podemos gozar incluso de una novela que esperemos salga pronto traducida al castellano.

Marco Escribá Gómez



Hora del Juicio

VOJYNT3D3QΠX73QΠW00δXΔNY

A R T Í C U L O

Últimas palabras desde la Antártida: Los miembros de la estación costera del polo norte han desaparecido sin dejar rastro. No obstante enviaron un último mensaje, un correo corto y conciso: "Los Dioses de la Sangre ya están aquí": Cualquier intento de volver a comunicar con la Estación Palmer ha resultado inútil.

Ya hace tiempo que lo sabías. Era algo inevitable que tenía que suceder tarde o temprano. Un día cualquiera, un martes 13, a las 12 horas a.m. hora española la Gehenna, el Apocalipsis, y el fin de todo lo conocido por nosotros comenzó. Los signos ya se han cumplido, y los pilares de todo el Mundo de Tinieblas se colapsan, la hora del Juicio ha llegado, bienvenido a las horas finales...

Un poco de historia

Todo comenzó en 1991 cuando apareció publicada la primera edición de *Vampiro: La Mascarada* allá en Estados Unidos, cuando **Mark Rein-Hagen** (un nombre que ya para muchos es una leyenda comparable a la de **Gary Gigax**) y otros (entre ellos **Stewart Wieck**, actuales directivos de **White Wolf**) crearon el sistema narrativo y el Mundo de Tinieblas que marcaron una de las etapas más florecientes del rol hasta la fecha. Trece largos años han marcado a la casa del Lobo Blanco, y su Mundo de Tinieblas se ha convertido en una referencia para cualquier jugador de rol que se precie con su *Vampiro: La Mascarada*, *Hombre Lobo: El Apocalipsis*, *Mago: La Ascensión*, *Changeling: El Ensueño*, *Wraith: El Olvido* y sus correspondientes ambientaciones históricas y básicas menores del MdT pero no de menor calidad como *Momía La Resurrección* entre otros. Difícil es de seguir la brillante estela dejada por nuestros compañeros americanos, que consiguieron enraizar definitivamente el rol en la sociedad y por fin este alcanzaba su tan esperada madurez, tanto a nivel comercial e industrial como en las mesas de juego de los aficionados, tal y como se comentó en el *EdiRol* anterior de la *2de10*.

En España tuvimos la suerte de poder llegar a ver traducida al castellano la Primera Edición de manos de

la difunta editorial **Diseños Orbitales**, y más tarde **La Factoría de Ideas** tomó el relevo al publicar algún suplemento (en concreto *Hambre no Humana*) y más adelante la segunda edición y



toda la ola posterior de suplementos, por lo que su labor en España también

fue brillante y digna de elogio para aquellos tiempos en los que el rol seguía siendo algo de poca importancia, marginal y sin apenas beneficio alguno, por lo que muchos aficionados curtidors en muchas batallas estaremos eternamente agradecidos.

Pero **White Wolf** ha anunciado, se acaba Mundo de Tinieblas, y no se volverá a publicar nada más de todo este fascinante mundo que tantas horas de diversión ha traído a tantos y tantos jugadores, sin contar con la ingente cantidad de material del que hoy día podemos encontrar en las tiendas especializadas.

El día del juicio estaba próximo.

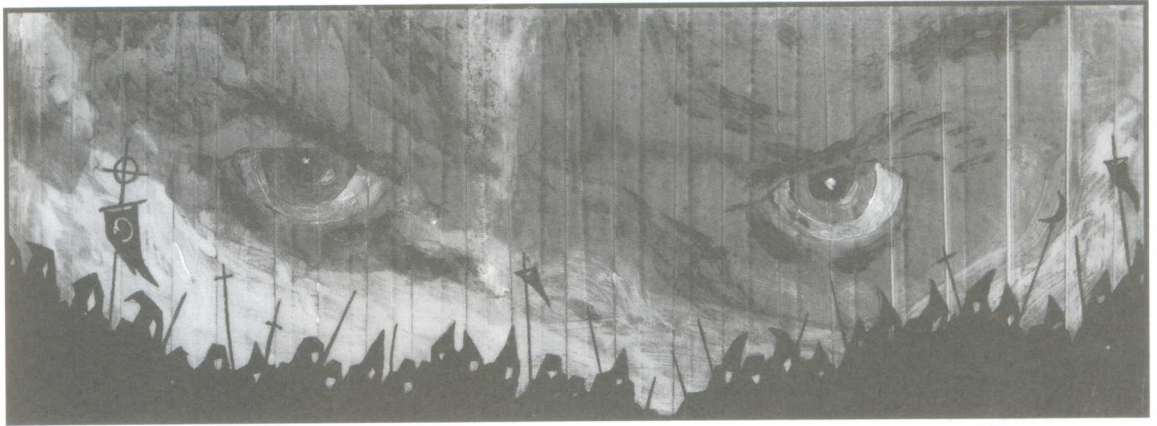
El día del juicio

Como todos los años los chicos de **WW** decidieron dar a todos los suplementos que salieran publicados para cerrar el Mundo de Tinieblas estuvieron amparados bajo un título, como antaño se había hecho como *El Año del Loto*, *El Año del Aliado*, *El Año de las Revelaciones*... se eligió el nombre de *El Día del Juicio*. Pero, ¿qué es exactamente el día del juicio?

Este título engloba tres suplementos que dan carpetazo al MdT y a todos sus juegos básicos contemporáneos, lo que quiere decir que las ambientaciones históricas tan queridas por los aficionados como *Edad Oscura*, *Edad Victoriana*, *Salvaje Oeste* o *Gran Guerra* quedan fuera de esta purga, lo cual significa que el futuro nos deparará algún suplemento más para estas líneas, además de dejar la puerta abierta a futuras ambientaciones, ¿llegaremos a ver algún día una ambientación futurista o un suplemento que enmarque nuestras partidas en el glorioso y poderoso Imperio Romano? Sólo el tiempo nos lo dirá.

Pero, ¿cuáles son esos suplementos y para qué juegos se utilizarán? Anteriores a estos aparecieron unos interesantes adelantos, concretamente tres: *La guarida de los Ocultos* para *Hombre Lobo*, *La Señal Roja* para *Vampiro* y *Los Días de Fuego* para *Mago* que completaban la colección **Hora del Juicio** siendo publicados estos en el 2003 en los Estados Unidos como complemento a lo que llegará este año.

El primero y más importante de todos los suplementos en aparecer es el libro *Gehenna* que como bien saben



los aficionados es el libro final para *Vampiro: La Mascarada* que apareció en Estados Unidos el día 13 de enero, coincidiendo casualmente con un martes de la semana... Pero, ¿cuál es el contenido del libro?, ¿para qué demonios me sirve tener el suplemento que cierra la línea de juego? *Gehenna* es el manual que ayuda a cerrar definitivamente todas las crónicas que tengas comenzadas en ese momento además de detallar todo lo que sucede en el mundo de los vástagos en la noche final. Por supuesto, quedan muchos cabos sin atar lo que ayudará a que cada director de juego tome la decisión que más le interese para sus jugadores. Pero aquí no acaba todo, pues sus 224 páginas tienen para mucho más.

Incluye cuatro escenarios para el Fin del Mundo de *Vampiro* de cuatro formas diferentes (Wormwood, Fail is Foul, Nightsade y The Crucible of God) que no comentamos para que disfrutéis mucho más de ellas llegado el momento. Por si esto fuera poco también se incluye entre sus páginas oportunidades para que cualquier vástago, desde ancianos hasta neonatos de sangre débil, participen en diversos eventos que desembocan en la *Gehenna*, haciendo del suplemento (de tapa dura) un excelente colofón a tan brillante juego de rol como es *Vampiro, La Mascarada*. Además el libro se verá acompañado de su publicación a la par de la novela *Gehenna, The Final Nights*, (englobada dentro de la trilogía *Time of Judgment*) escrita por **Ari Marmell**, la cual aumentará de manera muy significativa nuestro conocimiento sobre las noches finales de la estirpe. Una novela

en la que las profecías del levantamiento de los Antidiluvianos se cumplan, y están preparados para devorar a sus descendientes. Y así Beckett,



el protagonista de la historia tendrá que correr contrarreloj para encontrar alguna solución antes que sea demasiado tarde...

Pero vamos, ¿todo esto es para tanto? Pues basándonos en los hechos parece que es así, porque incluso mucho antes de que el libro *Gehenna* saliera a la venta el día trece ya estaba completamente agotado, por lo que es ahora prácticamente imposible conseguirlo en inglés... tal es la histeria generada desde el mes de agosto que el mismo día de salida ya esta descatalogado, algo impensable hasta estas fechas en el mundo del rol. Un dato significativo que nos hace recapacitar sobre el cariño e importancia que *Vampiro* ha tenido a lo largo de todos estos años entre los aficionados de todo el mundo.

Apocalipsis es el segundo suplemento que aparecerá el 2 de febrero en Estados Unidos. ¿Qué nos podremos encontrar en la Hora del Juicio para los Garou? El libro final de la línea de juego de *Hombre Lobo: El Apocalipsis* es otro libro de 224 páginas en tapa dura que detallará el fin del mundo tal y como lo conocían los Hijos Predilectos de Gaia. La batalla final contra los enemigos de la madre naturaleza da comienzo, en un momento en el que el Apocalipsis estalla. Con el manual se podrán jugar cuatro distintos escenarios que cierran la línea que ofrecerán un método distinto para resolver la Batalla Final, y la respuesta de si Gaia será salvada o destruida entre las Garras de sus enemigos ya es cosa vuestra. Descubre las respuestas y decide en qué bando combatir. Aparte de este interesante suplemento, podremos estar mejor informados con la novela *Apocalipsis: The Last*



Batle escrita por **Bill Bridges**, segunda novela de la Trilogía el Día del Juicio. Los hombres lobo descubren que el fin está cerca al observar en el cielo la estrella roja Anhelios brillando en la noche. El tiempo del Apocalipsis en la que los guerreros de Gaia deben pelear por última vez en una batalla desesperada contra las hordas del Wyrn, liderados por el legendario Lord Albrecht hacia la gran guerra que pondrá fin a Gaia ...

El tercer libro del cierre del Mundo de Tinieblas será *The Ascensión*, el cual verá la luz en Estados Unidos el 1 de marzo. Será otro suplemento de 224 páginas en cartón en el que otra vez se menciona el Día del Juicio, el cual ha llegado por fin, y en el que los despertados tendrán que luchar por última vez contra la Paradoja en el momento en el que luchan también contra el Oblivion, el Olvido. Otros cuatro caminos que son marcados en este

suplemento a vuestros directores de juego para concluir de manera notable La Ascensión... o caer definitivamente en las garras del Olvido. La novela que cerrará la trilogía "Time of Judgement" será *Mandes and Despair* de **Bruce Braugh** en la que el Mundo de Tinieblas marcha inexorablemente hacia su destrucción... los vampiros de sangre débil corren por las calles, la barrera entre el mundo de la carne y el espiritual es casi nulo... y para la gente normal es tiempo de la locura... Para los magos esta su última oportunidad para marchar hacia la Ascensión. Y sólo la victoria o la derrota contra la Hubris y el Oblivion estará en manos de unos pocos.

Cerrando así definitivamente el ciclo *El Día del Juicio* aparecerá (parece ser que también se publicará en Marzo) un suplemento más para cerrar todos los demás juegos del Mundo de Tinieblas como son *Changeling*, *Wraith* o *Momia*. El libro titulado *Time of Judgment* (otro señor suplemento en cartón con 224 páginas) es el libro final de todo el WoD tal y como se conoce, y te ayudará a resolver el fin de cada una de estas criaturas con cinco aventuras para cinco juegos diferentes: *Demonio*, *Cazador*, *Changeling*, *Momia* y *Estirpe de Oriente*. Es la madre de todos los finales, ofreciéndote escenarios e ideas a tus narradores para terminar o salvar el mundo en vuestras partidas. Pero no todo esta perdido, ¿habrá esperanza para un Nuevo comienzo?

FUTURO

El futuro, como todo en esta vida, salvo la muerte (ya ves, incluso le ha llegado la hora al MdT), es incierto. Mucho se ha hablado sobre nuevas ediciones posteriores a tan sonado final. Lo único que podemos confirmar es que **WW** tendrá algo más que decir y lo que dirá en junio de este mismo año, por lo que sólo nos toca esperar. Únicamente nos resta felicitar a todos los miembros de **White Wolf** por estos trece años inolvidables, llenos de grandes suplementos y que dan carpetazo así a todo un hito en la historia de los juegos de rol. Desde la *2d10* gracias por hacernos disfrutar durante todo este tiempo, nuestro más fuerte aplauso por vuestra gran labor.

Pero, ¿qué pasa en el panorama español? De momento no tenemos que preocuparnos, ya que **La Factoría de Ideas** tiene previsto publicar todos los suplementos que quedan sin traducir al Español hasta el mes de junio, fecha en la que podremos por fin disfrutar de los libros de la Hora del Juicio. Pero aquí no acaba todo. Si nunca te has planteado ampliar tu colección de Mundo de Tinieblas o quieres completar las líneas de juego que tengas incompletas, **La Factoría** nos ofrece la posibilidad de hacerlo a un precio más que adecuado, 6,66 Euros por cualquier suplemento del WoD. Una iniciativa que muchos aficionados agradecerán.

José A. Márquez Periano



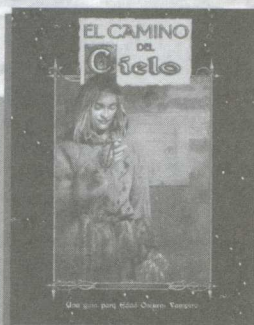
NOVEDADES

la factoría

enero - marzo



EDAD OSCURA: VAMPIRO



Camino del Cielo

16,29 € • 88 páginas • LF19008

Promo: marcapáginas

Muchos no muertos ignoran nuestra responsabilidad para con el Todopoderoso, pero algunos de nosotros hacemos el trabajo de Dios en la Tierra, noche tras noche, hasta que Él considere adecuado liberarnos.

VAMPIRO: LA MASCARADA



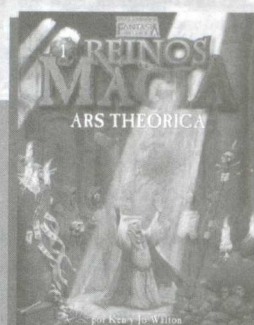
Refugios de los condenados

18,14 € • 88 páginas • LF1068

Promo: marcapáginas

Casi todo Vástago tiene un refugio, y los que carecen de él están en serios aprietos. Lugares únicos de los Vástagos que los mantienen y proporcionan cobijo cuando lo necesitan.

WARHAMMER FANTASÍA



Los Reinos de la Magia

S.P.C. € • 143 páginas • LF323

Promo: marcapáginas

La magia es un poder oscuro, forjado a partir de los vientos del caos. Poderosos colegios de altdorf, altos hechiceros élficos, herreros rúnicos de los enanos... Ninguno la domina por completo; todos sienten el peso de su poderosa sombra.

VAMPIRO: LA MASCARADA



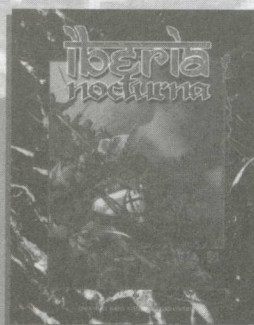
Arcontes y Templarios

S.P.C. € • 116 páginas • LF1067

Promo: marcapáginas

Alguien tiene que hacer el trabajo sucio: desde la defensa contra los Lupinos a la caza de Cainitas renegados. Solo algunos valientes dan un paso adelante para tomar el mando.

EDAD OSCURA: VAMPIRO



Iberia Nocturna

S.P.C. € • 116 páginas • LF1844

Promo: marcapáginas

Ésta es una tierra de fe agresiva y voluntades inquietas. Detrás de todo ello, en las sombras más profundas, vagamos los Cainitas. La sangre llama a la sangre, y la venganza será nuestra.

ROKUGAN D20



Criaturas de Rokugan

20,68 € • 112 páginas • LF513

Promo: marcapáginas

Hay muchos lugares que nunca han sido vistos por el hombre. Estos reinos son el hogar de las criaturas de Rokugan. Las profundidades del Bosque Shinomon están repletas de bestias extrañas.

Todos los libros de la línea Vampiro, Hombre Lobo, Wraith, Mago, Changeling, Vampiro: Edad Oscura, Hombre Lobo: Salvaje Oeste son © de White Wolf. Todos los libros de la línea Fading Suns son © de Hologic. Todos los libros de la línea Cyberpunk, Mekton Z son © de R. Talsorian Games. Todos los libros de la línea 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

Pta. Mahadán, 24. P.I. Ind. El Algodón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain
Tel: (34) 91 871 82 72. Fax: (34) 91 871 71 64. www.distribucion.es/dm@distriagen.es

El horror de los tiempos preteritos

γνωφντοπζτοπτολαουωvνωφνω

M Ó D U L O

El Horror de tiempos pretéritos es una aventura para un grupo de tres a cuatro investigadores que no tienen por qué conocerse de antemano, ya que no es necesario y la misma aventura lo permite al principio.

La historia transcurre en Cartagena a finales del año 2000, pero no debería resultar muy difícil cambiar la situación a otra ciudad costera en otro tiempo si fuera necesario.

Información para el Guardián

Emilio Sartos es un estudiante de último año de Historia del Arte en la Universidad de Murcia. Realizando el trabajo de documentación de su tesis acerca del arte prerromano de la zona de Cartagena, se relacionó con un viejo marino llamado Carlos Carrión que poseía alguna estatuilla bastante antigua que le dejó en herencia su abuelo.

La estatuilla en cuestión es una representación de un avatar menor de Nyarlathotep, junto a la que encontró las anotaciones del diario del abuelo de Carlos Carrión, indicándole el lugar donde la encontró hace ya más de 100 años. Emilio se dirigió hasta allí y volvió con una serie de notas

y fotografías que enseñó exultante a su novia y a un amigo, pero se negó a revelarles la localización. Tres días después desapareció sin dejar rastro.

Sartos se puso en contacto con una entidad sobrehumana conocida como El Eterno, que podría ser un avatar de Nyarlathotep y que le ha prometido el conocimiento absoluto a través de unos sacrificios rituales y que él ha estado cometiendo en las últimas semanas secuestrando prostitutas, estudiantes y cualquiera que se mueva en las horas de oscuridad por la zona del muelle.



LA VERDAD

27-11-2000

Cartagena- En la mañana de hoy se ha registrado en la comisaría de policía la desaparición a última hora de ayer de la estudiante Carolina O.M. de la UPCT. Al parecer, Carolina O.M. salió de sus clases a las 21 horas y llamó a sus padres para decir que llegaría tarde. Su mochila y su documentación han sido encontrados esta misma mañana por trabajadores del servicio de limpieza municipal. La policía niega que esta desaparición pueda estar relacionada con las anteriores de prostitutas, ya que Carolina O.M. no era más que una simple universitaria.

LA VERDAD

25-11-2000

DESAPARECE UNA PROSTITUTA EN EL MUELLE

Cartagena- La pasada noche se denunció la desaparición de Susana F.G. en la zona del puerto, frente al Campus Mural de Mar de la UPCT. Es la tercera desaparición de una prostituta en este mes, aunque las autoridades policíacas no se pronuncian al respecto sobre si estas podrían estar relacionadas con el mundo de la mafia.

Información para los Jugadores

Desde hace aproximadamente seis semanas, los periódicos de la zona, vienen haciendo un seguimiento bastante intenso sobre las

desapariciones de gente en el muelle de Cartagena y las pesquisas de la policía al respecto.

Al parecer, cinco prostitutas, una estudiante y un anciano que solía pasear por el muelle han sido secuestrados en ese lapso de tiempo, sembrando el terror en la ciudad. La policía por el momento no tiene muchas pistas sobre el caso.

LA OPINIÓN

5-12-2000

ANTIGUO MARINERO

SUFRE UNA CRISIS NERVIOSA

Cartagena- Carlos Carrión, antiguo capitán de la marina mercante, más conocido como "el Viejo Cranco", fue internado en la mañana del pasado día 3 en el Hospital Psiquiátrico Roman Alberca, con una grave crisis nerviosa que hace temer por su estabilidad mental. Se desconocen de momento las causas que han podido llevar al viejo marino a este estado. Fue encontrado a primera hora de la mañana por agentes del servicio de limpieza municipal que lo descubrieron balbuceando incoherencias tras unos contenedores de basura.

Un periódico de tirada nacional contrata al grupo de investigadores para que escriban un reportaje con todo detalle acerca de lo que puedan ir descubriendo, ya sea por ellos mismos o por la policía.

Esto es lo que va a ocurrir

Los investigadores son contactados por algún periódico, reuniéndolos a

LA OPINIÓN

6-11-2000

LAS PROSTITUTAS SE TRASLADAN AL RECINTO FERIA

Cartagena- Una gran mayoría de las prostitutas habituales del muelle de Cartagena se han trasladado a ejercer a la zona del recinto ferial por miedo a las recientes desapariciones y sucesos que han ocurrido en las cercanías del muelle. Solo algunas se han mantenido en sus lugares habituales en la zona norte, frente a la estación de autobuses y cerca de la Plaza Basterreche.

LA VERDAD

6-11-2000

RESTOS HUMANOS ENCONTRADOS CERCA DEL MUELLE

Cartagena- La pasada noche fueron encontrados en las cercanías del muelle los restos de una mano y parte de un brazo humano. De momento se desconoce el nombre de la víctima, aunque se sospecha que pueda ser Juana C.M., ciudadana ecuatoriana que ejercía la prostitución en la zona y llevaba desaparecida varios días.

Al parecer los restos tenían marcas de arañazos y dientes de alguna clase de animal de mediano tamaño aunque de gran fuerza; la policía comenzará en breve a pasar revisiones a los perros de razas consideradas de riesgo.

todos en el Hotel Alfonso XIII (situado en la calle del mismo nombre, céntrico y para gente de alto standing).

Lugares de información

Los únicos lugares donde inicialmente puedan encontrar información es en la comisaría de policía, en la biblioteca municipal o en la de la Universidad Politécnica (ambas disponen de hemeroteca).

En la comisaría pueden obtener resultados si algún investigador que se acredite debidamente pase una tirada de Crédito, pero apenas obtendrán información, ya que la policía sólo cuenta con la aportación de un testigo (del cuál no revelarán su nombre) que asegura haber visto a un hombre encorvado y con una peculiar forma de andar ronandor por el muelle a altas horas de la madrugada.

LA VERDAD

8-11-2000

IDENTIFICADOS LOS RESTOS ENCONTRADOS EL PASADO DÍA 6

Cartagena- La policía ha identificado los restos encontrados el pasado día 6 en el muelle, y tal como se sospechaba, tras la confirmación del marido de la víctima, las partes pertenecen al cuerpo de Juana C.M.

La policía sin embargo no ha dado demasiado crédito a esa información.

En las dos hemerotecas posibles sí pueden obtener una buena cantidad de información, sacando con una tirada sencilla de Buscar Libros toda una retahíla de recortes de periódicos.

Esto puede abrirles un nuevo camino en la investigación como es el Hospital Psiquiátrico Roman Alberca.

Hospital Psiquiátrico Roman Alberca

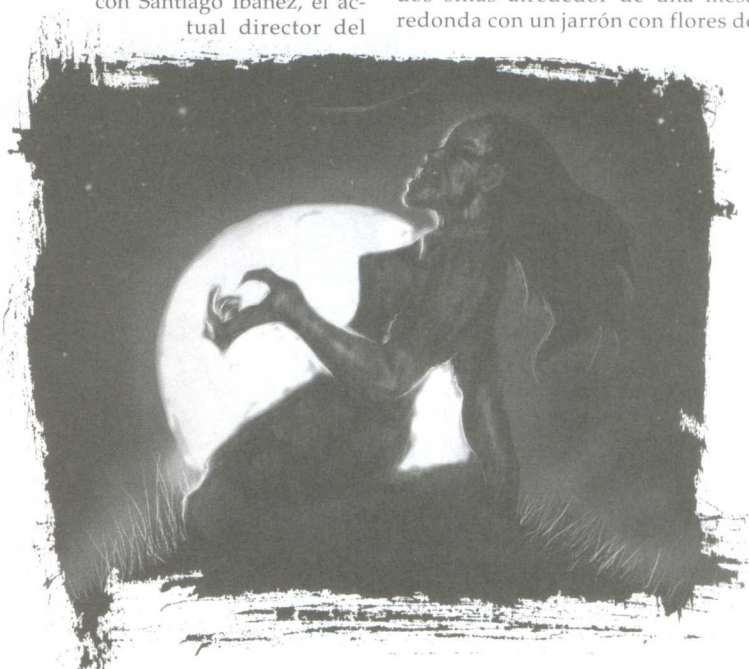
Este hospital es posiblemente el centro psiquiátrico más importante de la región de Murcia, y como tal los investigadores deberán pasar por varios niveles de seguridad antes de poder acceder a la habitación de Carlos Carrión. Deberán concertar una cita con Santiago Ibañez, el actual director del

Carlos Carrión es un hombre de casi 90 años, de pelo plateado, lleno de arrugas y con unos vivaraces ojos castaños que no paran de mirar a todos lados. Estará ansioso de contar lo que vio (o lo que creyó ver) aquella noche a los investigadores, repitiendo constantemente: "ustedes me creen, ¿verdad?"

La casa de Carlos Carrión

Se encuentra en un edificio de la calle Macarena, haciendo esquina con la calle Serreta. Es un piso pequeño, destartado y evidentemente con más uso del que se suponía que aguantaría.

Solo tiene 3 habitaciones: un cuarto de estar donde hay una televisión a la que no se le enciende la pantalla pero que se escucha bien, un sofá y dos sillas alrededor de una mesa redonda con un jarrón con flores de



centro y convencerle de que les permita hablar con Carrión; esto lo conseguirán con un par de tiradas de Crédito acertadas y/o una buena interpretación, ya que Ibañez no es un tipo que se deje convencer fácilmente aunque si se lo trabajan, y si no le dicen en ningún momento que es para relacionarlo con una serie de secuestros, lo conseguirán.

plástico y una foto de Carrión con su esposa (muerta de cáncer en 1983). Un minúsculo dormitorio con la cama pulcramente hecha a pesar de las sábanas y la colcha desgastadas. La cocina, bastante más descuidada que el resto de la casa, alimenta a media docena de cucarachas. Si los investigadores ya han hablado con Carrión, encontrarán los pape-

les y las fotos que él les dijo rápidamente, pero si no, deberán pasar una tirada de Buscar para encontrarlos.

Unas pocas fotografías amarillentas muestran una estatuilla de un ser mitad humano y mitad reptil (ver la descripción de El Eterno), acompañado de unas cuantas notas manuscritas firmadas por un tal Ramón Contreras, enviado del obispado y profesor de historia del arte de la Universidad de Murcia. Las notas hablan de un posible culto prehistórico a alguna clase de dios de la muerte. Entre las fotos encuentran la mitad un pequeño mapa.

Para encontrar el resto del material de Ramón Contreras tienen dos opciones, contactar con el obispado de Cartagena o con la Universidad de Murcia.

El legado de Ramón Contreras

En el obispado tendrán que pasar una tirada de Suerte para que les hagan caso al llamar o personarse, y les dirán en ese caso que sí había un sacerdote encargado de las investigaciones históricas en aquella época, pero que murió a principios de los 90 y que ellos no guardan ninguno de sus estudios porque se enviaron todos al Vaticano.

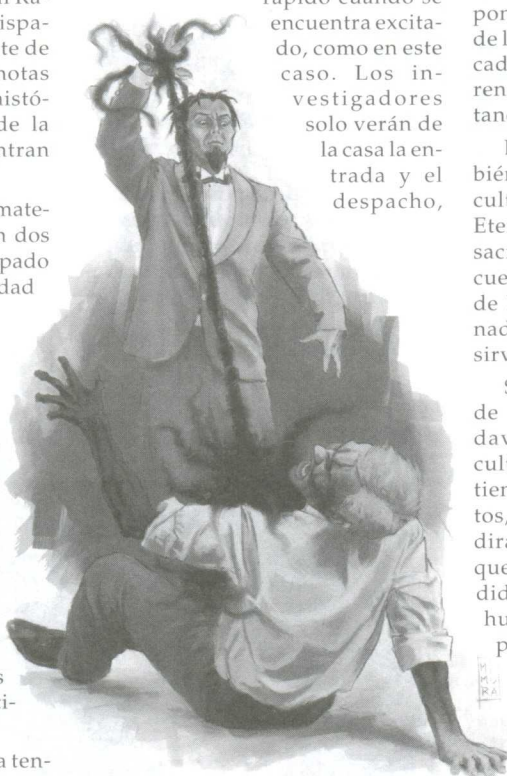
En la Universidad de Murcia tendrán más éxito. Con una tirada de Crédito (con un -5 si lo hacen por teléfono), podrán obtener los datos de un profesor que continuó durante un tiempo los estudios de Contreras y que casualmente es de Cartagena. Se llama Joaquín Romero y una vez se contacte con él (será preciso una tirada de Crédito) no tendrá inconveniente en hablar con los investigadores, sobre todo si le comentan desde un principio que tienen los papeles perdidos de Contreras (+10 al Crédito).

También en la UM conseguirán que los pongan directamente en contacto con Joaquín Romero si tratan de localizar a Emilio Sartos, del que desconocen sus datos, pero Romero es el profesor encargado de orientar su tesis.

El encuentro con Joaquín Romero

El encuentro será en la misma casa de Romero, en la calle Lope de Vega. Romero es un hombre minúsculo, de cuerpo menudo y cabellos grises que lo envejecen a pesar de tener poco más de 45 años, habla

rápido cuando se encuentra excitado, como en este caso. Los investigadores solo verán de la casa la entrada y el despacho,



sencillamente decorados y presididos por montones de estantes cubiertos de libros (una tirada de Buscar Libros con un -20 permitirá encontrar una copia del libro "Los que velan el silencio"). El aire de las estancias está algo enrarecido por la cantidad de libros viejos de las estanterías.

Romero les hablará enseguida de la parte que conoce de la historia, instándoles a que les cuente lo que ellos sepan, con lo que descubrirá que Sartos había conseguido los papeles que faltaban en el material que le legó Contreras, añadiendo un punto oscuro a sus conocimientos, porque en sus informes periódicos de Sartos eso debió de ser una ausencia de datos premeditada.

Efectivamente, Romero tiene copias del material relacionado con las investigaciones de Contreras además de notas que recopiló después Sartos. Revisando todos los papeles encontrarán tarde o temprano la parte que falta del plano que había entre las notas de Carlos Carrión; al juntarlos, Carrión se dará cuenta enseguida del detalle: superponiéndolo a un plano geográfico de la ciudad aprecia que queda marcada sobre la antigua catedral aparentemente una entrada a unas estancias más antiguas.

Los papeles de Contreras también aclaran algo más sobre cierto culto de un dios, al que llama El Eterno, y que incluyen al parecer sacrificios humanos y entregas de cuerpos para crear a los sirvientes de El Eterno, aunque no especifica nada acerca de la naturaleza de los sirvientes.

Si llegados a este punto ninguno de los investigadores sospecha todavía de Emilio Sartos como el cultista responsable que está cometiendo los secuestros y los asesinatos, será el mismo Romero quien lo dirá, recordándoles que desconocía que Sartos tuviera los papeles perdidos de Contreras, y que eso le huele a "chamusquina", temiendo por la salud mental de Sartos (y con razón).

A partir de aquí tienen dos opciones: o avisar a las autoridades competentes y que ellos solucionen el problema, o el tratar de resolverlo ellos mismos por la extraña naturaleza de los acontecimientos.

Si dejan que lo resuelva la policía

Los personajes tendrán que pasar una tirada de Crédito para que al ponerse en contacto con la policía, les hagan caso y tras hablar con ellos, exponerles la situación y darles todos los datos al respecto, un grupo de policías llegará al lugar (no les permitirán ir con ellos) y las noticias finales que tendrán serán las del Recorte final 1. Evidentemente, cobrarán todo lo que el periódico les prometió y sin posibles problemas de salud, pero la versión oficial distará mucho de la realidad.

Si lo resuelven por sus propios medios

Si deciden ir a investigar ellos mismos lo que ocurre bajo las ruinas de la antigua catedral, deberían ir a investigar de noche, pues de día el lugar es uno de los más transitados de la ciudad.

Los investigadores tendrán que efectuar una tirada de Discreción con éxito para llegar al lugar de las ruinas marcado como la entrada en los papeles de Contreras, puedes aplicar un +10 al chequeo porque la noche es ventosa y amenaza tormenta. El viento transporta arena y tierra que parece impregnada por maldad pura. Encontrar la abertura cuesta una tirada de Descubrir (la tierra está removida y evidentemente ha sido utilizada mucho en los últimos días), y al abrirla una fuerte sacudida de un aire corrompido y dulzón a la vez que caliente les sacudirá la cara. Hay unas húmedas escaleras donde apenas se escucha movimiento (una tirada de Escuchar permitirá oír unos suaves cánticos acompañados de voces guturales). Tras lo que se les antoja como internarse varias decenas de metros en el subsuelo siguiendo las resbaladizas escaleras, llegan a una enorme (o al menos eso les parecerá a ellos, porque no verán los extremos) caverna, donde la escalera termina en un minúsculo islote de apenas 20 metros de diámetro (las escaleras llegan por una especie de columna de piedra que llega hasta el techo de la caverna hasta uno de los extremos del islote). En el extremo contrario hay varias figuras levemente iluminadas por un foco alimentado por baterías que ya apenas iluminan. Hay multitud de libros y pergaminos diseminados por todo el suelo. Un altar, al que miran las figuras, tiene multitud de lo que parecen trozos de carne apilados en su parte superior, que se mueven como si algo los retorciera desde abajo.

Los investigadores deberían pasar ahora una tirada de Cor-dura 0/1D4 nada más ver la situación, y cuando descubran que dos de las 3 figuras son zombies tendrán que realizar otra.

La figura de en medio, encorvada sobre un libro de tapas oscuras recita salmos de sonido tenebroso con una voz grave y escalofriante. A menos que los investigadores sean muy cuidadosos, la figura terminará percatándose de ellos y se girará hacia ellos, momento en el que Romero dirá sorprendido "¡Emilio!". La figura encorvada se levantará entonces y se acercará a este, ignorando a los investigadores y le comentará las maravillas que ha aprendido gracias a las notas de Contreras, más que cualquier otro hombre vivo. Sus palabras están impregnadas de un fanatismo extraordinario y los investigadores pueden estar seguros con una tirada de Psicología que Sartos ha perdido el juicio completamente.

Mientras, los zombies permanecen inmóviles con la mirada fija en el altar, observando como la pila de carne se mueve y retuerce. Los investigadores no lo saben, pero Sartos está intentando ganar tiempo para que el conjuro de invocar a

El Eterno tenga efecto (otra vez, ya que lo ha invocado antes) y en 10 minutos aproximadamente surgirá la forma del ser de los avernos (1D10+3 minutos en concreto).

Si Sartos consigue ganar ese tiempo, El Eterno surgirá de entre la pila de carne pulsante y mirará fijamente a los investigadores durante un segundo antes que los zombies les ataquen, mientras él se queda en un segundo plano. Participará en el combate sólo si algún investigador le ataca o si los zombies son derrotados, intentando ganar más tiempo para El Eterno.

En caso de que los investigadores derroten a Sartos o lo maten antes que El Eterno surja de entre la pila de carne, los investigadores pueden tratar de evitarlo. Con una tirada de Ocultismo pueden resolver que es costumbre que lo que un hechizo hace, la lectura a la inversa del hechizo puede deshacer; también pueden simplemente dispersar la pila de carne (una tirada enfrentada contra FUE 15), y como último recurso pueden intentar buscar el hechizo para desconvocarlo en el libro de Sartos (una mala copia impresa del libro *Der Finale Krieg* con constantes anotaciones en español indicando traducciones y aplicaciones del texto) y recitarlo con mucha suerte (aquí convendría que pasaran una tirada de Suerte para conseguir encontrar el hechizo en el tiempo que tienen, y una nueva tirada, esta vez de Poder x 2 para ver si son capaces de recitarlo correctamente).

Si El Eterno se materializa completamente pueden pasar dos cosas: si Sartos sigue vivo y no hay combate, tratará de convencer a los investigadores de que puede darles todo aquello que desean (incluso puede prometerles la resurrección de los muertos si lo desean) solamente otorgándole la mitad de sus puntos de POD (en ese mismo momento el investigador pierde 1D6 de COR y pasa a ser una simple marioneta de El Eterno, pero probablemente obtenga lo que haya pedido, de forma grotesca y retorcida), y si se niegan, tratará de matarlos. Si Sartos estuviera muerto, El Eterno también trataría de convencerlos de que se pusieran a su servicio. Cuando los investigadores



combatan con El Eterno, a cada herida que reciba, la gruta temblará y pedazos del techo se descolgarán y caerán al agua y al islote (puedes hacer alguna tirada de Suerte para ver si le caen a alguien encima en cada ocasión, un impacto causa 1D3 de daño), y si lo derrotan los temblores serán más fuertes y las esca-

leras amenazarán con colapsarse en poco segundos (3D10+30 segundos y ellos necesitan al menos la mitad para llegar a una zona segura) y todo el techo se vendrá abajo, matando todo lo que quede allí. Si los investigadores sobreviven, lee el Recorte Final 1, en caso contrario, lee el Recorte Final 2.

Recompensas

Aparte del dinero del contrato con el periódico (que pueden ser 1200• por cabeza, más gastos), los investigadores recuperarán 1D2 de Cordura si eliminan a los dos zombies y 1D4 si derrotan (ya sea evitando la invocación o combatiendo a El Eterno) a El Eterno.

Por Jarien Rasczak

Personajes

JOAQUÍN ROMERO, profesor de historia del arte

FUE 11	CON 9	TAM 12	INT 14	POD 14
DES 12	APA 10	EDU 20	COR 66	PV 11

Bonificación al daño: ninguno.

Ataques: Puñetazo; Escopeta 30%, daño 4D6/2D6/1D6.

Habilidades: Escuchar 60%, Esquivar 40%, Historia del arte 80%, Mitos de Cthulhu 3%, Idioma Latín 70%.

EMILIO SARTOS, antiguo estudiante de arte

FUE 11	CON 13	TAM 10	INT 15	POD 12
DES 14	APA 15	EDU 25	COR 10	PV 12

Bonificación al daño: ninguno.

Ataques: Puñetazo; Puñal 30%, daño 1D4+2.

Habilidades: Escuchar 30%, Esquivar 28%, Conducir coche 30%, cualquier habilidad de conocimientos o idiomas 80%.

ZOMBIES, devoradores de hombres

FUE 17	CON 17	TAM 12	INT 14	POD 1
DES 7	Mov 6	PV 14		

Bonificación al daño: +1D4.

Ataques: Mordisco 30%, daño 1D3.

Armadura: ninguna, pero las armas capaces de empalar solamente les causan 1 punto de daño, y el resto solo la mitad del daño normal.

Habilidades: Obedecer órdenes 99%, Perseguir carne humana 99%.

Pérdida de COR: ver un zombi cuesta 1/1D8 puntos de Cordura.

EL ETERNO, débil avatar de Nyarlathotep

FUE 10	CON 17	TAM 9	INT 43	POD 50
DES 17	APA 16	EDU 25	COR -	PV 13

Bonificación al daño: ninguno.

Ataques: Garras 70% 1D6+1.

Armadura: Ninguna, las armas físicas le provocan el daño mínimo. Si sus PV se reducen a 0, sus restos se fundirán en una maloliente masa de plasma burbujeante.

Hechizos: El Eterno puede convocar zombis tal y como se especifica en la pág 195 del manual.

Pérdida de COR: ver al Eterno cuesta 1/1D10.

Descripción: El Eterno es una forma humanoide de tamaño pequeño, vaporosa y parcialmente sólida. El cuerpo parece el de una joven mujer de una perfección inhumana, mientras que la cabeza es reptiliana, con las pupilas oculares verticales como las de un gato; los brazos fibrosos acaban en garras afiladas como cuchillas de afeitar que rezuman un líquido oleoso azulado.

La versión de Emilio Sartos

Joaquín, cuando comencé a investigar el material del padre Contreras no tenía ni idea de las maravillas que iba a descubrir. Las notas me llevaron a la estatuilla, la estatuilla me llevó a otras notas, y las notas finalmente me mostraron El Eterno.

Verás, he descubierto que hay fuerzas en el universo que no podemos comprender, cuyas energías y poderes están más allá de cualquier comparación, pero que pueden sernos de gran ayuda. El Eterno me ha dado más conocimientos de los que jamás habría conseguido con los libros convencionales. Todo el saber, todo el poder está al alcance de nuestras manos, Joaquín, no tenemos más que agarrarlo y hacerlo nuestro.

Mira aquí (le enseña un libro) podemos ir a otros mundos, dominar las leyes universales, toda una galaxia a nuestros pies. El Eterno puede darnos todo cuanto queramos... sólo hay que rendirse a él.

Lo que sabe Joaquín Romero

Hace unos quince años que conseguí el puesto en el profesorado de manos de mi antecesor, el padre Ramón, que me dejó el material de algunas de sus investigaciones. Como a mí también me interesan los temas relacionados con los antiguos cultos

pre cristianos. Y algunas de las notas que me dejó el padre Ramón eran realmente buenas. Parece ser que estuvo durante muchos años siguiendo la pista de algunas muestras de arte de épocas antiguas y que estuvo estudiando una pieza bastante especial, pero como faltaban algunas páginas de ese informe, no llegué a saber nunca quién la tenía.

Por eso cuando pude proponerle a un estudiante como tesis la investigación de algunos de estos materiales de Contreras, lo hice sin dudar. El estudiante se llama Emilio Sartos, pero hace bastante tiempo que no sé nada de él, aunque hace un par de semanas vino a verme su novia porque tampoco sabía nada de él desde hacía ya un tiempo, aunque tampoco es raro, porque algunos compañeros dicen que cuando se concentra en una cosa se le olvida en que mundo vive (risas).

Emilio se llevó seguramente todos mis originales, porque eran más interesantes para investigar, pero creo que guardo por aquí algunas copias del material que a ustedes les interesa.

La historia de Carlos Carrión

Ustedes no van a creerme, pero aquella noche yo salía del restaurante Almanzor de tomar unos pelotazos con un compañero de trabajo, Santiago Moliner, que en paz descanse. Porque

les juro por lo más sagrado que aquella noche nos encontramos con el bicho de la estatuilla. Un bicho horrible, con cara de lagarto y cuerpo de mujer, que se llevo a mi amigo Santiago gritando al fondo del agua, y yo, yo no pude hacer nada, porque míreme, no soy más que un viejo, pero todavía puedo sacudirle a más de un joven, aunque ese bicho no se inmutó cuando le dí con el bastón, como si lo atravesara sin hacerle nada.

Hace unos tres meses vino a verme un joven, un estudiante de Historia, un tal Sartos, que quería ver una estatua que me regaló mi abuelo, cuando yo todavía era un crío. La verdad es que la estatuilla era un bicho horrendo, pero junto con las historias que me contaba me convertí en hombre de aventuras, por eso me hice marino en mi juventud. ¿Sabe usted? Pues el caso es que le dejé que viera la estatuilla de marras y vino varias veces a casa para verla y hacerle fotografías y dibujos, hasta le dejé que se la llevara para poder hacerle "náalisis", y me arrepentí, porque ya no volví a verlo, ni a él, ni la estatua.

Pero yo todavía guardo unas fotos que le hicieron a la estatuilla en tiempos de Franco unos curas. A los curas solo los vi una vez, pero se dejaron algunas de las fotos y unos papeles en mi casa, lo recuerdo bien porque fue el mismo día que mataron a Carrero Blanco. Las tengo escondidas en el doble fondo del armario de la cocina. Pueden pedirle las llaves a Doña Paquita, mi vecina.

Recorte Final 1

LA OPINIÓN

15-11-2000

DESCUBIERTO EL SEQUESTRADOR DEL PUERTO

Cartagena- El culpable de los secuestros del último mes en las cercanías del puerto ha sido descubierto entre los restos del extraño derrumbamiento producido en la caverna recién descubierta bajo la antigua catedral. La policía ha identificado asimismo los restos de algunas de las víctimas de los secuestros. Al parecer el secuestrador era un perturbado obsesionado por las antiguas religiones y aún no ha sido identificado, aunque se sospecha que pueda tratarse de Emilio S. estudiante de historia del arte que...

El libro de Sartos

DER FINALE KRIEG: en alemán, por Gunther von Hauptz, 1753.

Un libro escrito por un alemán enloquecido en el transcurso de las tres noches que precedían a Lammas, en la actualidad se cree que existen tan solo 3 o 4 copias de este libro. Nunca ha sido traducido a otros idiomas más que parcialmente como partes de otros estudios. *Pérdida de Cordura 1D2/1D6, +3 a Mitos de Cthulhu, 8 semanas.* Hechizos: Contactar con El Eterno (Contactar con Nyarlathotep), Convocar a El Eterno (Convocar / Atar a El Eterno, un avatar de Nyarlathotep).

Recorte Final 2

LA OPINIÓN

15-11-2000

APARECEN MUERTOS VARIOS PERIODISTAS BAJO LA CATEDRAL

Cartagena- Los cuerpos de varios periodistas y otros cuerpos sin identificar se han encontrado en una gran cavidad bajo la antigua catedral, hasta ahora desconocida.

La alarma se dio anoche cuando los vecinos de la zona vieron rondar a varias personas por las ruinas de la antigua catedral y cuando los agentes de seguridad llegaron a investigar descubrieron los cadáveres con evidentes signos de lucha que se achacan al animal que lleva aterrorizando...

Nubes sobre Londres

ΟΟΟΤ ΧΛΟΜΙΒΝΣΜΧΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Se avecina tormenta sobre Londres. En 1897, Bram Stoker logra publicar su relato sobre vampiros *Drácula*. Esta recreación novelada de la vida de un vampiro real provoca un terremoto en la Camarilla. La Mascarada está quebrada, y todo ha sucedido bajo las mismas narices de los Vástagos de Londres.

El cuadro

Peor aún, para entonces la capital del Imperio es ya refugio de numerosos cazadores que pueden aprovecharse de la crisis. Sin embargo, aún están estableciéndose en la ciudad. La repentina explosión de actividad ocultista en la última mitad del siglo no ha pasado desapercibida. Londres vivió en 1859 un gran renacimiento cristiano que llenó de gozo a muchos miembros de la Iglesia e irritó a otros tantos, ya que en gran medida fue liderado por predicadores laicos ajenos a la jerarquía eclesial de Inglaterra. Los creyentes fervorosos dentro de la Santa Madre están sinceramente preocupados por que el auge del ocultismo sea un intento por parte de fuerzas satanistas de contrarrestar el anterior renacimiento espiritual.

Adivina quién viene a cenar

Se suma a esta división el hecho de que la Iglesia ya se encuentra acosada tras la publicación de *El origen de las especies*, de Darwin. Sus teorías evolutivas ponen en cuestión la teología aceptada y lleva a muchos a abandonar la Iglesia en favor de la filosofía racionalista. De hecho, para finales de la Era Victoriana, el Cristianismo es en su mayoría la fe de la próspera clase media. De este modo, el auge de las sociedades ocultistas es tal que el Arzobispado de Canterbury activa en secreto la Orden de San Jorge, el equivalente in-

glés de la Inquisición, para que investigue y erradique cualquier influencia impía que halle.

Los asesinatos de Jack el Destripador en Whitechapel, aunque no estén relacionados con los vampiros, concentran la atención de la Inquisición en la ciudad. Los Vástagos no pueden permitirse ni un desliz.

Si a eso se añade que el retorno del príncipe Mithras ha provocado que la Camarilla envíe un poderoso Arconte, Rory McAndrew, a imponer la presencia de la secta en la



ciudad, los personajes se verán acosados por una estricta Mascarada y numerosos enemigos a su alrededor.

¿Cuál es el problema con Mithras? Que la misma existencia de un ser que asegura ser chiquillo de un Antediluviano cuya existencia la Camarilla niega es una verdadera amenaza.

Las inevitables presentaciones

Los personajes (preferiblemente un grupo pequeño de 3-4 personajes como mucho) se han adscrito a un grupo ocultista que se reúne para llevar a cabo sesiones espiritistas en la Casa DeWinters. Las sesiones son dirigidas por Lady Gloria DeWinters, una burbujeante e inconsciente mujer que no comprende las fuerzas con las que juega. A continuación se dan diversas motivaciones para que los personajes se unan a este grupo:

* **Todo por la sangre:** Un grupo de espiritistas crédulos es, sin duda, un rebaño muy atractivo para los vampiros indolentes. Hasta que muerdas más de lo que puedes tragar, claro...

* **Investigador privado:** Un Tremere podría estar investigando en secreto la misteriosa desaparición de un Brujo de alto rango, Anthony Bellamy, acaecida hace poco. El Primogénito, Edward Bainbridge, tiene sus sospechas sobre el asunto, pero prefiere estudiar todas las pistas para pisar sobre seguro, y Bellamy tuvo relaciones con este grupo.

* **Fascinación por lo oculto:** El Vástago está realmente interesado en las sesiones, pues en la Casa DeWinters suceden cosas a ciencia cierta extrañas. Después de todo, estamos en Londres, y a finales del siglo XIX, y en Londres hay enterradas cosas más antiguas que el mismísimo Mithras. ¿No?

* **Cazador de cazadores:** El personaje es un subalterno del Arconte McAndrew con la misión de prevenir las investigaciones y actos de la Inquisición y demás grupos de cazadores en Londres. Sospechando que el grupo de la Casa DeWinters podría contener a alguno de estos cruzados, el Vástago deberá descubrir de quién se trata, sacándole cuanta información tenga y anulando su amenaza.

* **Espías diversos:** Varios miembros de la Primogenitura de Londres sospechan que el Príncipe Mithras podría tener alguna clase de interés en diversos grupos ocultistas, por lo que se puede justificar la presencia de miembros de cualquier clan como



espías o monitores de las actividades del Matusalén.

* **Festín demente:** Un Malkavian podría verse atraído por Geraldine DeWinters y el vórtice demente que ha creado en la casa. Y bueno, ¿desde cuándo necesita un Malkavian justificación para lo que sea?

Huéspedes y anfitriones

Aparte de los personajes, a las sesiones acuden personalidades diversas, que se describen a continuación. Por supuesto, puedes añadir a la lista a cuanto *freak* victoriano seas capaz de imaginar.

LADY GLORIA DEWINTERS:

Lady Gloria es una joven e incombustible viuda (cuarenta y cinco años) que adora ser el centro de atención. Un modo estupendo de lograrlo es organizar magníficas fiestas y, sobre todo, realizar en su casa sesiones de espiritismo para comunicarse con los difuntos. La viuda es el centro de numerosas habladurías acerca de amantes de la casa real y ministros del gobierno, que ella nunca niega de forma tajante, por supuesto para alimentarlos.

La realidad es un poco diferente: Lady Gloria es una mujer prácticamente enloquecida por dos motivos:

a) Su marido Frederick DeWinters, oficial de la Armada, desapareció en África y nunca regresó ni dio señales de vida. Ella está obsesivamente convencida de que ha muerto, y las sesiones espiritistas tienen por objeto hallar a su difunto esposo.

b) En la casa *hay* fantasmas: el de su hija Geraldine, envenenada por su propia madre a causa de los celos y el peso de la ausencia de su marido, y que no deja de acosarla hasta la locura.

GERALDINE DEWINTERS:

Sus objetivos son insidiosos y evitantes: destruir de la forma más lenta y cruel la mente de su madre, ya sea dando pistas falsas sobre el supuesto fantasma de su padre (del que no sabe nada de nada), impidiéndole el sueño, abriéndola a la influencia de esos pálidos y extraños invitados a sus sesiones... No hace falta recordar que está muerta y emparedada en el sótano de la casa, y que en principio es invisible para todo el mundo. Puede manifestarse mediante golpes, moviendo el marcador de una ouija, sugiriéndose en espejos o detrás de un cortinaje, etc.



¿Es que no has leído novelas sobre casas encantadas?

SIR HOWARD HIRST:

Secretario del Foreign Office y miembro de más alto copete de la sesión. Su interés en las sesiones es doble: está genuina y morbosamente interesado en el mundo espiritual (en la Casa DeWinters ha visto cosas lo bastante extrañas como para creer), y además las reuniones son una buena ocasión para conocer a jóvenes hermosas e impresionables a las que seducir, conquistar y olvidar. Cuando Sir Howard está presente, siempre habrá dos policías uniformados y armados esperando en el exterior (no son "simples" *bobbies*). No los olvides.

Sir Howard es dado a contar interminables historias sobre las guerras coloniales en medio mundo. En privado, puedes hacerlo todo lo pervertido que puedas imaginar a un lord inglés de la vieja escuela.

MARGUERITTE ABAD:

Margueritte actúa como los ojos de la Inquisición Anglicana en la casa. Su misión es investigar a todos los presentes e informar al Padre Marshal, jefe de la Orden de San Jorge en Londres. Los recursos de la organización son muy escasos, y el enfrentamiento directo contra las hordas de Satán es impensable. Por tanto, actúan de la forma más sutil y paciente. El tío de Margueritte, el Padre Thomas, con quien se crió,

murió desangrado y en más que sospechosas circunstancias hace una década, y desde entonces ella ha dedicado su vida a la venganza. Como no podía ser menos, es joven y hermosa, y su aspecto es totalmente inocente.

Su callada labor ya ha llevado la Muerte Definitiva a más de un Cainita, sin embargo es incapaz de luchar contra la horrible fascinación que le llegan a provocar estas portentosas y perversas criaturas.

DR. SEBASTIAN MOORE:

El venerable Dr. Moore disfruta de las sesiones espiritistas proporcio-

nando una postura levemente escéptica y jocosa, aunque tratando de no ofender a sus compañeros. Es afable y cariñoso, así como docto e inagotable conversador.

En realidad el Dr. Moore cree más allá de toda duda, pues no puede negar sus propios sentidos, pero trata de desarrollar una sólida teoría científica que explique, de forma racional, esta nueva experiencia hasta ahora desconocida para el cerebro humano.

¿A que suena a candidato perfecto para los Tremere?

MALCOLM FAINSWORTH:

Es un editor bien situado y amigo de la familia DeWinters. Sin duda pretende a la apetitosa viuda Lady Gloria, y le gusta flirtear públicamente con ella, aunque sus pretensiones son reales y sinceras. No está especialmente interesado en las sesiones, aunque siempre ha albergado sospechas acerca de la misteriosa desaparición de la joven Geraldine. Por supuesto, si de esta "experiencia sobrenatural" consigue de algún modo material para publicar un éxito editorial similar a ese *Drácula* que circula por ahí, mejor que mejor. ¿Ningún personaje tiene ambiciones literarias y es lo bastante temerario como para romper de nuevo la Mascarada?

ARTHUR MIDDLEFORD:

Arthur es un joven apuesto y educado que fue introducido en las sesiones por Lady Gloria tras conocerlo en la ópera y quedar impresionada por su trato exquisito. Nadie sabe exactamente a qué debe su renta, pero sin duda es un diletante arrojado, bien situado y dado a la caza, el polo, el boxeo y las fiestas. Puedes considerarlo un héroe victoriano encarnado, aunque no en el sentido ingenuo de Jonathan Harker.

Por supuesto, en realidad es un psicópata letal. El señor Middleford es un enfermo peligrosamente inteligente que vive de engatusar a sus ricas víctimas y robarles... después de devorarlas. De momento nadie ha conseguido capturarlo, aunque todo es cuestión de tiempo.

No lo interpretes como el intelectual imbatible a la Hannibal Lecter, sino más bien como una mezcla del Brendan Frasier de *La Momia*

y el Thomas Ripley de *A pleno sol*. Toma ya.

LADY HANNAH TRABBOLD:

Esta mujer de edad imposiblemente avanzada es la arpía del grupo, la cotilla, la correveidile, el animal social. Conoce todos los chismes, todas las historias... y por supuesto es mucho mejor tenerla bien cerca. Su presencia en el salón de Gloria DeWinters puede considerarse todo un éxito para la anfitriona.

De nuevo, nada es lo que parece. Lady Hannah es ghoulish del Toreador Eric Baring-Gould, de la Primogenitura de Londres, y su evidente misión es controlar e informar acerca de la alta sociedad de la ciudad. Eric, aconsejado por un críptico Malkavian, ha detectado las sesiones de Lady Gloria como nexos indeterminados de importantes acontecimientos (¿cómo iba a ser de otro modo andando los personajes por medio?) y ha situado allí a un importante peón.

Lady Hannah tiene pánico a de la muerte, y hará cualquier cosa por evitarla tanto tiempo como sea posible. Para ello podría llegar a depender de la sangre de otros vampiros, aunque ten en cuenta que está vinculada a Eric Baring-Gould, que éste pertenece a la sexta generación y que tanto miedo le da morir de vieja como hacerlo despedazada por un Cainita despechado. No obstante, la voluntad de Lady Hannah es fortísima, y retiene una cierta independencia a pesar del vínculo de sangre.

Comienza el baile

Por supuesto, las posibilidades de esta mezcla cataclísmica son imprevisibles, con lo que aquí se dan algunas ideas de lo que puede llegar a producirse:

* Las sesiones se celebran dos veces por semana, los lunes y los jueves por la noche.

* La actitud del servicio puede ir desde el terror abyecto hasta el interés morboso. Piensa en los personajes de la serie *Arriba y abajo*, imagínatelos en esta casa de locos y suéltalos por ahí a servir las bebidas, huir de las largas manos de Sir Howard,





espíar las sesiones, llorar por la joven y desventurada Geraldine, o informar a la policía... o a alguien menos conveniente.

* Margueritte sabe lo que busca, y es más que probable que sepa lo que son los personajes (dependiendo de la discreción y las capacidades de estos).

Tratará de evitar cualquier enfrentamiento directo, y dispone de un silbato para alertar a los policías que escoltan a Sir Howard.

* Arthur puede estar interesado tanto en Lady Gloria como en cualquier personaje. Después de todo, es un psicópata y puedes determinar sus gustos como prefieras.

* Cualquier personaje con aptitudes artísticas puede ser del interés del señor Fainsworth, especialmente si se dedica a la literatura gótica, tan en boga en estos momentos.

* Los personajes pueden acabar fácilmente con prácticamente cualquier oposición física en esta aventura. No son recomendables los per-

sonajes diseñados para combatir. Esto es **Edad Victoriana: Vampiro**, y dispone de elementos mucho más interesantes que el bélico.

* Lady Hannah podría intentar acercarse a cualquier personaje que no parezca un pipiolo (aunque lo sea) para tratar de liberarse del vínculo que la ata. En realidad, no sabe mucho de la sociedad vampírica y su naturaleza.

* Si el Dr. Moore descubre la naturaleza de los personajes, estaría más que encantado de entrevistarse con ellos para determinar su indudable existencia científica. En un caso *extremo* podría intentar capturarlos para diseccionarlos, pero su esencia no es esa. No es un científico loco.

* En el sótano hay un cadáver emparedado, y en la casa un fantasma muy enfadado y consumido por el odio. Geraldine no quiere que se descubra la verdad de su muerte: lo que quiere es destruir a su madre de la forma más completa y cruel que pueda diseñar.

* Anthony Bellamy desapareció una noche tras abandonar la sesión, o eso asegura Gloria. Es cierto. Los detalles de su desaparición se hallan en **Londres nocturno** y no competen en realidad a esta aventura.

* Si descubre que la casa es en verdad un semillero del mal, el Padre Marshal podría plantearse quemarla... con los personajes dentro. Si hay que sacrificar a Margueritte, que así sea.

* Si Howard ocupa un puesto muy importante en el Gobierno y está, de momento, libre de influencia. Podría ser un peón muy importante y la carta de presentación de un vampiro emprendedor a la sociedad Cainita... por la puerta grande. ¿Pero tendrá lo que hay que tener para conservar su influencia en una sociedad vampírica tan vieja y poderosa como la londinense?

Sugerencias

Como has podido apreciar, esta breve aventura no es más que el esqueleto de una trama que tú mismo puedes tejer junto con tus jugadores. Te aconsejamos que resaltes cada detalle, cada rincón y cada sombra de la casa.

Esta partida esta ambientada en torno al misterio. La **Edad Victoriana** es una época reacia a los fenómenos extraños, pero interesada por ellos. Resalta este aspecto, al igual que el concepto de la pobreza y la marginalidad de las calles de la capital del Imperio Británico.

Ten en cuenta que esta partida se desarrolla entre las clases altas de Londres Victoriano, por lo que es el momento oportuno para explotar y poner de relieve uno de los aspectos más llamativos de esta sociedad, la pasividad y despreocupamiento de las clases más ricas con respecto a las pobres, y como en una época con tantos avances industriales, técnicos y científicos cientos de londinenses se mueren de hambre y frío.

Haz que los jugadores gocen de la brillante compañía de los Lores y las señoritas de alta cuna, pero recordándoles en todo momento que son unos afortunados en años tan sombríos para el resto de la humanidad.

Ricardo Abellán



Lady Gloria De Winters

Posible Ghoul o contacto.

Físicos: 2/3/2 Sociales 3/2/4 Mentales 3/3/3

Habilidades sugeridas: Alerta 1, Empatía 3, Subterfugio 3, Etiqueta 2, Música 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 1.

Trasfondos: Posición 2 (Vida Social de Londres), Recursos 4.

Fuerza de Voluntad 4.

Sugerencias de Interpretación: Mujer aristócrata amante de las ciencias ocultas. Aunque es la anfitriona de la fiesta permanece en un segundo plano, dedicándose únicamente a presentar a los invitados entre sí, pero si esta presente en alguna conversación que gire en torno al ocultismo dará su opinión de vista con una gran energía.

Geraldine DeWinters

Esprítu.

Posible Aliado o Enemigo Sobrenatural.

Físicos N/A Sociales 4/2/4 Mentales 2/2/4

Habilidades sugeridas: Sigilo 4, Ciencias 2, Cultura de la Estirpe 1, Investigación 1, Leyes 2, Ocultismo 3.

Trasfondos: Ninguno. Estas muerta.

Disciplinas recomendadas: Taumaturgia 3 (Movimiento mental 3, Senda del fuego 1).

Fuerza de Voluntad: 5.

Sugerencias de Interpretación:

La venganza es tu objetivo principal. Podrías hablar con los jugadores a través de la ouija y les pedirás ayuda de manera desesperada para colmar tu objetivo... hacer pequeñas travesuras para mantener la mentira que has creado durante este tiempo debería ser su otra gran motivación.

Sir Howard Hirst

Humano.

Posible Aliado o Ghoul.

Físicos 3/2/2 Sociales 2/4/4 Mentales 3/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 1, Empatía 3, Subterfugio 4, Armas C. C. 1, Armas de Fuego 2, Etiqueta 1, Investigación 2, Leyes 2.

Trasfondos: Contactos 3, Criados 2, Influencia 3, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 4

Sugerencias de Interpretación: Eres amable y atento con las damas, sobre



todo si estas son jóvenes y muy atractivas, y harás todo lo posible para llevarlas a la cama. Con los caballeros serás amable y discreto, manteniéndote apartado de ellos todo el tiempo posible.

Margueritte Abad

Posible Antagonista o Ghoul.

Físicos 2/4/1 Sociales 2/2/3 Mentales 4/4/2

Habilidades sugeridas: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 3, Esquivar 2, Subterfugio 1, Armas C.C. 1, Música 1, Investigación 4, Medicina 1, Ocultismo 2.

Trasfondos: Aliados 2, Mentor 4, Recursos 3.

Disciplinas recomendadas: Fe 1.

Fuerza de Voluntad: 7.

Sugerencias de Interpretación: Hablarás con todos los presentes en la reunión. Discreta y sencilla, tu aspecto inocente hace que muchos se ganen tu confianza. Sonríe como una joven señorita, y haz preguntas indiscretas entre risa y risa... tal vez descubras a otro cainita y puedas así destruirlo, aunque si este se muestra excesivamente atento o "perverso" (o utilice poderes como Presencia) te enamorarás perdidamente de él, dando lugar a una interesante trama secundaria...

Dr. Sebastian Moore

Aliado, Mentor o Ghoul.

Físicos 3/2/3 Sociales 3/2/2 Mentales 3/5/3

Habilidades sugeridas: Empatía 4, Enseñanza 3, Etiqueta 3, Sigilo 1, Ciencias 4, Leyes 4, Lingüística 3, Medicina 5.

Trasfondos: Criados 1, Fama 2, Recursos 3.

Fuerza de Voluntad: 5.

Sugerencias de Interpretación:

Todo un caballero, con los pies puestos en la tierra. Todo un señor, amigo de sus amigos, reservado y con

aire distraído. Habla pausadamente y poniendo objeciones en todo momento a los comentarios de los demás.

Malcom Fainsworth

Aliado, Contacto o Rebaño.

Físicos 3/3/3 Sociales 2/2/2 Mentales 3/3/4

Habilidades sugeridas: Alerta 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Equitación 2, Etiqueta 2, Música 1, Investigación 2, Finanzas 3, Periodismo 3.

Trasfondos: Aliados 2, Fama 3, Recursos 5.

Fuerza de Voluntad: 3.

Sugerencias de Interpretación:

Todo un señor, galante, el prototipo de romántico de la época.

Arthur Middleford

Antagonista.

Físicos 5/4/4 Sociales 3/3/4 Mentales 2/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 3, Atletismo 4, Esquivar 3, Pelea 3, Armas C.C. 2, Armas de Fuego 3, Etiqueta 4, Equitación 3, Sigilo 3, Ciencias 4, Leyes 1, Política 3.

Trasfondos: Recursos 4.

Disciplinas recomendadas: Celeridad 1, Fortaleza 1, Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 8.

Sugerencias de Interpretación: Eres siempre educado con la gente que acabas de conocer. No te gusta hablar mucho sobre ti, ya cualquier indiscreción te puede arrastrar a la cárcel. Astuto en todos los aspectos, un joven de mente fría y calculadora.

Lady Hannah Trabbold

Contacto.

Físicos 2/3/3 Sociales 3/3/4 Mentales 3/2/3

Habilidades sugeridas: Actuar 3, Alerta 2, Empatía 2, Subterfugio 1, Etiqueta 1, Música 3, Leyes 2, Lingüística 3, Política 1.

Trasfondos: Domitor 2, Fama 4, Recursos 4.

Disciplinas recomendadas: Celeridad 1, Potencia 1, Presencia 2.

Fuerza de Voluntad: 7.

Sugerencias de Interpretación: Te gusta estar enterada de todo. Hablarás contentamente con todos los presentes, criticarás el comportamiento y el vestir de cada uno, y observarás detenidamente a los personajes y las acciones que acometan en la reunión.



EXALTADO

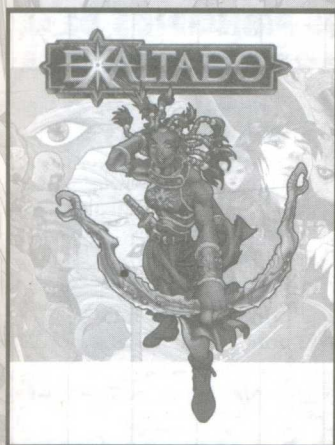
WHITE WOLF
PUBLISHING

EDAD DEL
PESAR

Exaltado
Libro Básico



Novelas de la Trilogía de Exaltado



LA FACTORIA
DE IDEAS

EL nuevo juego del sistema narrativo

DEMONIO la caída

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

¡Desafía a los Cielos!

WHITE WOLF
PUBLISHING

LA FACTORIA
DE IDEAS

La Filosofía Hermética

αζδνχλγ αζδνχλγ αζδνχλγ αζδνχλγ αζδνχλγ

A Y U D A

Este artículo intentará descubrir los orígenes de la tradición Hermética, el cual os ayudara a que vuestros personajes Herméticos tengan un mayor trasfondo personal y conocimiento sobre la filosofía de la Orden de Hermes, así como también servirá a los directores de juego a profundizar en la más antigua y oculta de las tradiciones mágicas.

EL ORIGEN

Las raíces de la filosofía Hermética, se remontan al antiguo Egipto. Sus ideas y tradiciones fueron transmitidas a la humanidad a través del "Maestro de Maestros", que habitó en el país del Nilo desde el comienzo de sus días. Su nombre era Hermes Trimegisto, el padre del Conocimiento Oculto, fundador de la Astrología y descubridor de la Alquimia.

El título "Trimegisto" significa "El tres veces grande". Algunos creen que los egipcios deificaron a Hermes y lo convirtieron en uno de

sus Dioses, concretamente Thoth, Dios de la sabiduría y la escritura. Varios años después, fue adoptado como deidad por los antiguos griegos y se le conoció como Hermes, el mensajero de los Dioses.

Las enseñanzas de éste estaban reservadas a aquellos que habían probado ser dignos de la búsqueda del conocimiento, y aquellos que comprendieron el saber, se relegaron al secretismo. Las enseñanzas de la filosofía Hermética son una parte importante de la Alquimia Hermética.

La Alquimia es la maestría de las fuerzas mentales por encima de los elementos materiales. Se trabaja con la transmutación de las vibraciones mentales en otras, al contrario que la clásica idea de transformar el plomo en oro.

La creencia común es realmente una alegoría, ensombreciendo la verdad con símbolos para ocultar el conocimiento a aquellos que no están preparados, y protegiéndolo de aquellos que quieran destruirlo.

LOS PRINCIPIOS DE LA FILOSOFIA HERMÉTICA

Estos principios intentan describir como funciona el universo y describen los preceptos fundamentales que gobiernan la "magia". Hay siete principios:

- El principio del Mentalismo.
- El principio de la Correspondencia.
- El principio de la Vibración.
- El principio de la Polaridad.
- El principio del Ritmo.
- El principio de la Causa y el Efecto.
- El principio del Género.

A continuación se resumen para una rápida comprensión.

EL PRINCIPIO DEL MENTALISMO:

Comienza con la creencia de que TODO es mental "No somos más que



un pensamiento en la mente del TODO". El TODO es todo lo que fue y será, y al mismo tiempo no es nada. A su más alto nivel es la fuerza creativa subyacente del universo. Esta fuerza no puede ser descrita en términos humanos y tampoco puede ser realmente asimilada por ellos. El TODO lo es todo y forma parte del TODO. *En la magia, nada puede ocurrir si primero no sucede como un pensamiento; cuando llega el pensamiento, el resto viene seguido.*

EL PRINCIPIO DE LA CORRESPONDENCIA:

Este principio explica que siempre hay una correspondencia entre las leyes de varios planos de existencia. Partiendo de la base de que todo es mental, y que todo forma parte del TODO, entonces todo está interconectado. Por consiguiente, los más altos planos de existencia tienen correspondencia con los más bajos planos de existencia. Somos microcosmos del universo, y el universo es un macrocosmos que tenemos en nuestro interior. *Este principio nos permite influenciar en los planos mayores, y nos enseña cómo los planos mayores influyen en nosotros.*

EL PRINCIPIO DE LA VIBRACIÓN:

Este principio constata que "todo se encuentra en un movimiento constante". Constantemente todo cambia, crece y se mueve en un estado de flujo. Toda la materia esta conformada de pequeñas partículas, y estas están siempre en movimiento. La materia está hecha de energía, y la energía no es más que fuerza en movimiento. *Este principio nos permite ver como transmutar o transformar los estados de la energía.*

EL PRINCIPIO DE LA POLARIDAD:

Este principio contiene la idea de que "todo posee una naturaleza dual". Otra forma de decirlo es que cada cosa tiene su opuesto, como el frío y el calor, ambos son descripciones de temperatura, ¿pero dónde se traza la línea que los diferencia? El calor y el frío no son más que grados, que dependen del principio de la vibración, como la luz y la oscuridad, el sonido y el silencio, lo positivo y el negativo. Este principio es muy importante para el concepto de la transmutación mental. *Si deseamos cambiar algo de negativo a positivo, antes*

debemos conocer que tanto positivo como negativo son la misma cosa, pero que vibran a distinta intensidad.

EL PRINCIPIO DEL RITMO:

Constata que todo se mueve en ciclos. "Todo fluctúa dentro y fuera, todo es como una marea,

pio deje de funcionar, pero puede ser neutralizada. *La ley mental de la neutralización permite ver la oscilación o el ritmo, localizar el punto del movimiento en el que se desea estar, y entonces moverte hacia el, anulando así el efecto de la oscilación.*

EL PRINCIPIO DE LA CAUSA Y EL EFECTO:

Demuestra que hay una causa para cada efecto. Si una bola rueda cuesta abajo por una colina (efecto), debe de haber una causa, que la precipite rodando por la colina. Este principio, en parte incorpora la idea de que TÚ eres el responsable de tus acciones. TÚ tienes el poder de cambiar el curso de tu vida. *Por todo aquello que sucede, algo debe de hacer que el evento ocurra.*

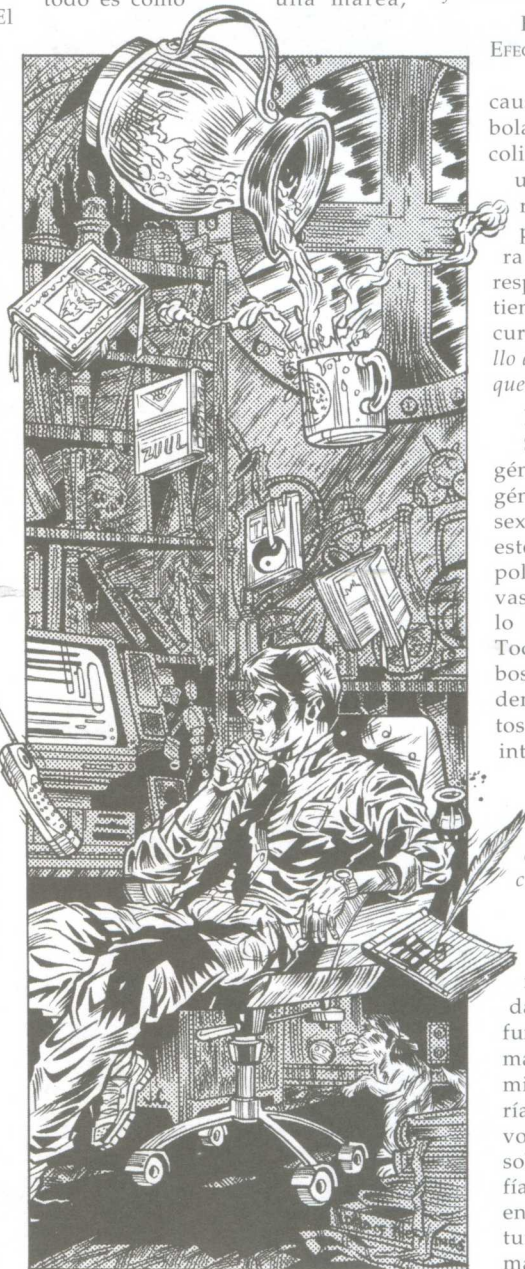
EL PRINCIPIO DEL GÉNERO:

Se dice que en todo tiene un género. En el plano físico, el género se manifiesta como el sexo. En los planos mayores, este se refiere a la dualidad, la polaridad de las fuerzas activas y pasivas, el Ying y el Yang, lo masculino y lo femenino. Todo individuo contiene ambos aspectos del género. Esto demuestra que ambos aspectos del ser están presentes en el interior de todos. *El principio del Género funciona en la dirección de la generación, regeneración y creación, sin este principio no existiría la creación.*

Espero que después de esta pequeña introducción a los preceptos del conocimiento hermético, comprendáis vuestro ser en más profundidad. Aunque esto no es más que una gota de conocimiento en un mar de sabiduría, esperamos poder volver a vosotros con más información sobre esta maravillosa filosofía, la cual si fuera enseñada en las escuelas como asignatura básica, haría de los humanos seres más iluminados y cabales.

Gracias por vuestra atención.... tarde o temprano nos volveremos a encontrar....

Louis Cypber
Maestro de maestros



todo se alza y cae, la oscilación del péndulo se manifiesta en cada cosa, la medida de la oscilación a la derecha, es la medida de la oscilación a la izquierda, el ritmo lo compensa". No podemos hacer que una ley o princi-

Vampiro en vivo

ARTÍCULO

"Compañeros, a fecha de hoy tenemos que tomar planes irremediamente y en el menor tiempo posible para reconquistar Madrid. El último ataque Sabbat ha demostrado que la Espada de Caín puede golpear ahora mucho más fuerte que antes, pues ahora esos perros han olvidado las rencillas que había entre ellos para eliminar los últimos focos de la Torre de Marfil en la Villa.

Es nuestro deber como miembros de la Camarilla defender con nuestras vidas el territorio que tantas vidas costó a los Arcontes de mi clan. Será una lucha encarnizada en calles, casas y túneles oscuros. La guerra va a terminar, para bien o para mal esta noche..."

- Julián Deau Vere, Dux Bellorum de la Camarilla 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 de Camarilla y 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 del mismo a través de la coordinación de la partida, solucionando tiradas enfrentadas entre jugadores y llevando a los poderosos Personajes no Jugadores que tantos quebraderos de cabeza causan a los jugadores.

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

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 y 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 Mago. Añade además 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 2004-05 para la partida de Mago es de 5 Euros, y además 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 10 euros de la forma habitual.

La saga de Camarilla está a punto de concluir tras el breve parón navideño en la que la Crónica de Rol en Vivo.

Ahora la Torre de Marfil se prepara para el asalto final del Sabbat a las últimas posiciones de la Camarilla en la ciudad, ¿logrará la Camarilla contener las hordas Sabbat o perecerán tal y como hiciera el Príncipe Antonio Pacheco la noche anterior? Ahora el principado de Antonio Pacheco está en manos del consejo de la primogenitura de Madrid y los líderes del Sabbat han conseguido limar las asperezas que les separaban para erradicar definitivamente a los defensores de las tradiciones de su dominio. La guerra continúa en las noches finales... y ahora los Malkavian de Madrid comienzan a ver el fin que se aproxima...

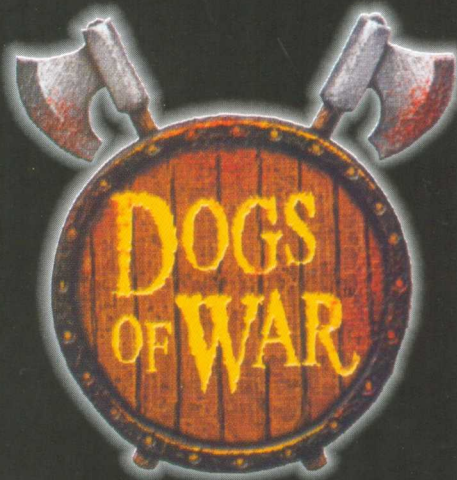
El año 2003 ha sido importante en el desarrollo de Madrid Nocturno, pues por primera vez se jugaron dos partidas diferentes y con argumentos entrelazados, con periodicidad mensual. Ahora es el momento ver la realidad desde otra perspectiva, y el Vivo de la Torre de Poder para Mago La Ascensión toma el relevo de las partidas de Vampiro. ¡La próxima partida comienza el 3 de marzo! Insíbete si quieres tener un personaje en la partida más importante en España de rol en vivo.



WARCRY



No todos los combatientes son leales a un credo, nación o bandera. Algunos sólo responden a la llamada de la gloria y del oro. Los mercenarios entran en juego.



En esta nueva ampliación para Warcry:

- 120 cartas que potencian ambas facciones del juego.
 - Cada sobre incluye 9 cartas aleatorias y una carta con "piezas de oro" que podrás emplear en el sistema de canje del juego.
 - Los "Perros de la guerra", nuevas unidades que puedes incorporar a cualquiera de las dos facciones.
 - Ilustraciones de clásicos de GW como: Adrian Smith, Des Hanley y Mark Gibbons; dibujantes modernos como: Aprill Lee y Carl Frank.
- Además encontrarás cartas dibujadas por Michael Kaluta.

GAMES
WORKSHOP



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 anarquía

VAMPIRE THE ETERNAL STRUGGLE



Distribuido por
DISTRIMAGEN

Paseo Multaeros, 24, P.I. Ind. El Algodón, 28500 Arganda del Rey, Madrid, Spain.
Tel. (34) 91 871 82 72 Fax (34) 91 871 77 64 distrib@distrimagen.es

Visítanos en www.distrimagen.es

TIENDA

GAMES WORKSHOP

Todo en pinturas, blisters, cajas...

TARJETAS DE FELICITACIÓN

Envía gratis tus tarjetas de felicitación con tu portada preferida.

LA BIBLIOTECA DE TEBAS

Ayudas y textos gratuitos para mejorar tus partidas.

EL HERALDO DEL OCIO

Boletín semanal con nuestros concursos, clubes, jornadas, noticias y trivial. ¡Suscríbete!

EL HERALDO DEL OCIO

rol, ficción, cómics, cartas y otros placeres en DistriMagen

DistriMagen organiza los "Domingos lúdicos" en Madrid

[10-X] Se abre así la puerta a institucionalizar unos encuentros giran en torno a los juegos que distribuye la empresa. ...[10-X]

Dos nuevos suplementos, para D&D y La Saga de los Panes Exaltado, muy pronto [ROL] [COMICS]

[20-X] El Libro del poder Sagrado y [20-X] La ultra-tación de la Divinidad están ya en paródica de la

SUGERENCIAS PARA REGALAR

Nuevo apartado que te ayuda a elegir según tu presupuesto.

WEBS COLABORADORAS

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

Una guerra se libra bajo la bruma londinense

VICTORIA VAMPIRO

La Estirpe se oculta de la luz de gas

Llega un nuevo siglo cuajado de
muerte y presagios



WWW.DISTRIMAGEN.ES



Halloween en febrero¹

Para celebrar el "Día del Juicio" podrás conseguir todos los libros que La Factoría ha publicado para el Mundo de Tinieblas desde 1992 a:

6,66 €²

A excepción de estos títulos:

LIBROS ED. LIMITADA:³

San Francisco nocturno (LF1411)
La corte sombría (LF5008)
Guía de superv. de los Huérfanos (LF3058)
Los Nocturnos (LF6011)
Inanimae (LF5016)
Poseídos (LF2057)
Estado de gracia (LF1065)
Libro del Kaos (LF2058)
Refugios de los condenados (LF1068)
Caída del paraíso (LF6009)
Libro del clan Tremere (LF1328)
Guía de los anarquistas (LF1066)
Crónica del Laberinto Negro (LF2013)



OTROS LIBROS:

Manual del Narrador Vampiro
2ª Ed. Revisada (LF1057)
Libro de Nod (LF1709)
Enciclopedia Vampírica (LF1063)
Demonio: La caída (LF7001)
Guía de la Camarilla (LF1053)
Guía del Sabbat (LF1054)
Hombre Lobo básico (LF2051)
Vampiro: La Mascarada (LF1051)

LÍNEAS HISTÓRICAS

Edad Oscura
Edad Victoriana

Búscalo en tu tienda habitual

¹ Promoción válida sólo en febrero y limitada a las reducidas existentes en este título.

² Los libros encuadernados en cartóné (tapa dura) cuestan 9,99 euros en lugar de 6,66.

³ Desde septiembre de 2003 los libros de Mundo de Tinieblas son de edición limitada.

Estos libros, ya agotados muchos de ellos, no participan en la promoción.

Visítanos en: www.distrimagen.es