

# dosdediez

Guía bimestral de juegos de rol



## Presentaciones



## Módulos



## Ayuda



especializadas

La Factoría • dosdediez 19 • 2,50 €



# ELRIC

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA OSCURA

## El regreso del Lobo Blanco

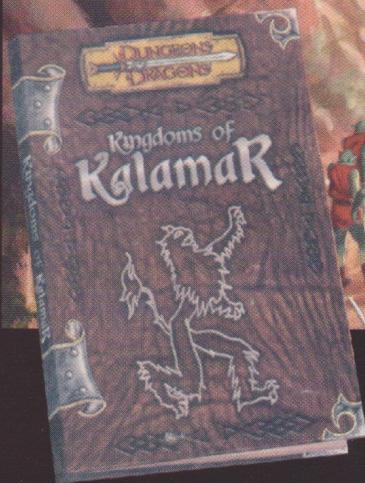
¡Los Reinos de Kálamar, un entorno  
de campaña oficial para D&D  
Tercera Edición!



¡Aumenta tu pasión por el Dungeons & Dragons!

¡Descubre Kálamar!

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



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

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

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



Visítanos en [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)

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



# ARTE.9

libros • juegos

LIBROS  
LIBROS

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

y todos en stock  
ciencia ficción + fantasía



JUEGOS DE ROL  
JUEGOS DE ROL

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

SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: [arte-9@correo.interlink.es](mailto:arte-9@correo.interlink.es)

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

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

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



**Directores** Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Pujade

**Redactor Jefe** Carlos Lacasa

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

**Portada** John Snyder  
 © Chaosium Inc.  
 Elic

**Correctores Estilo** Arturo Alonso, Ángel Blanco

**Diseño y Maquetación** Dinamic Duo  
 Javier Pérez Calvo

**Distribución** DistriMagen  
 Pico Mulhacén, 24 - 28500  
 Arganda de Rey, Madrid  
 Teléfono: 91 871 82 72  
 Fax: 91 871 77 64

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

**Dosdediez** es una revista bimestral editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24 de Arganda del Rey (Madrid), CP 28500. Teléfono 91 870 45 85

Internet: [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)  
 E-mail: [factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es)

## Sumario

Noticias	7
Urza en Dosdediez	12
Solaris en Dosdediez	13
Dork Tower	14
Reseñas	15
Presentación Elic	24
Presentación Hombre Lobo Rev	26
Módulo Ravenloft	28
Módulo Sistema D20	30
Ayuda para 7 <sup>o</sup> Mar	36
Expogames 221	39
Módulo Fanpiro	40
Baremos	44

**Nº 19**  
**Febrero de 2002**

# EdiRol

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

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

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

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

Ilustración del *jdr Vampiro*  
 © 2001, White Wolf

*Vampiro, Hombre Lobo, Mago, Wraith, Changeling y el Sistema Narrativo* son © White Wolf, en español La Factoría; *Call of Cthulhu* es © Chaosium, en español La Factoría; *El Señor de los Anillos jdr* es © ICE, en español La Factoría de Ideas; *AD&D* es © TSR en español Martínez Roca; *La Leyenda de los cinco millos y 7<sup>o</sup> Mar* es © Alderac, en español La Factoría; *Exo* es © Ediciones Sombra; *Magic: TG* es © Wizards of the Coast; *Pokémon* es © Nintendo; Las ilustraciones son © de sus respectivas empresas y autores.



# WARHAMMER

## 40,000

### EL JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES

**DISPONIBLES A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 2001**

En [www.pandoraprime.com](http://www.pandoraprime.com) todo para el jugador:

**Aprende a jugar: libretto de reglas.**

**Torneos: organización, fechas y resultados.**

**Noticias: todo lo que acontece aquí y ahora.**

**Reglas: actualizaciones, dudas...**

**Listados de cartas.**

**Clasificaciones nacional y mundial.**

**Mazos: cómo construirlos, biblioteca,...**

**GAMES  
WORKSHOP**



Distribuido por  
**DISTRIMAGEN**

Rúa Millares, 24, P.º 1.º, El Alamo, 28200 Arganda del Rey, Madrid, Spain.  
Tel: (+34) 91 620 83 72 Fax: (+34) 91 620 77 07 [www.distribimagen.es](http://www.distribimagen.es) [caso@distribimagen.es](mailto:caso@distribimagen.es)  
Calle 14, 02020 Puzosán, Spain. Tel: 35 433 83 15 Fax: 35 424 83 41 [www.distribimagen.es](http://www.distribimagen.es)



# noticias

d e l m u n d o

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

## Nacional

### La Factoría

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Terminamos con el juego en vivo, que a la espera de *La ley de la Rabia*, el manual para interpretar a los hombres lobo (a ver quién se disfraza de Lupino en verano), nos deja *Secretos del Elíseo*, que llevará vuestros politiqueros y manipulaciones a una nueva y tensa dimensión.

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

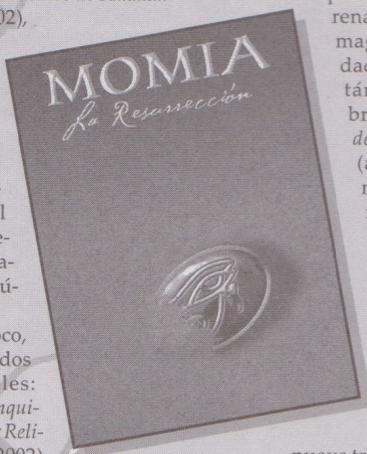
Y no perdáis de vista las novelas basadas en el Mundo de Tinieblas: mientras que las *Novelas de Tribu* comienzan su andadura, las de *Clan* se acercan a su emocionante conclusión.

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

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

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

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



## Píldoras de aquí

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

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

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

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

## de allá

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Devir

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

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

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

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



## Elic: Fantasía muy oscura

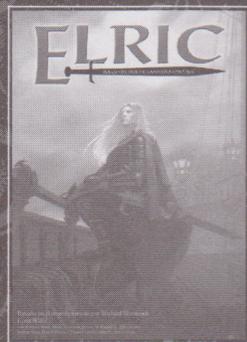
Por fin está aquí *Elic*, la esperadísima nueva edición del juego de Chaosium ambientado en los mundos creados por Michael Moorcock. Con él, los aficionados que se quedaron colgados en la edición de *Joc* podrán ponerse al día con las reglas corregidas y revisadas de este clásico de la Fantasía Oscura.

Los Reinos Jóvenes son un heterogéneo conglomerado de naciones unidas únicamente por su odio y su lucha contra un poderoso pero decadente enemigo, Melniboné, regido por Elic, el emperador albino, y la espada de éste, Stormbringer, en la que habita un demonio consumido por su sed de almas. Se trata de un ambiente siniestro en el que las invocaciones demoníacas están a la orden del día, en el que el Caos y la Ley libran una lucha eterna en la que ningún precio es demasiado alto a cambio de la victoria.

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

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

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



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

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

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

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

En próximos números os concretaremos fechas y títulos.

## Edge

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

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

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

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

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

## Sombra

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

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

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

*Exo* se hacen cada vez más interesantes.

## Astiberri

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

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

## Ludotecnia

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

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

## Atlantis

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



## List@s de correo

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

Obsidian, el nuevo juego de Astiberri, también llega con su propia lista de correo: [obsidian\\_es@yahoo.com](mailto:obsidian_es@yahoo.com)

## Navegando

- *Distrimagen* ha renovado una vez más su página web para hacer más cómoda su consulta: vete a explorador y busca [www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es).

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

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

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

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

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

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

## Que/Pandora

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

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

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

## Internacional

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

## Atlas Games

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



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

## Alderac

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

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

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

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

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

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

## Decipher

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

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

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

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

## Fantasy Flight

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

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

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

## ICE

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

## Pagan

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

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

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

## White Wolf

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

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

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

*Mago: La Cruzada*

y *Changeling*.

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

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

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

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

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

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

## Wizards of the Coast

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

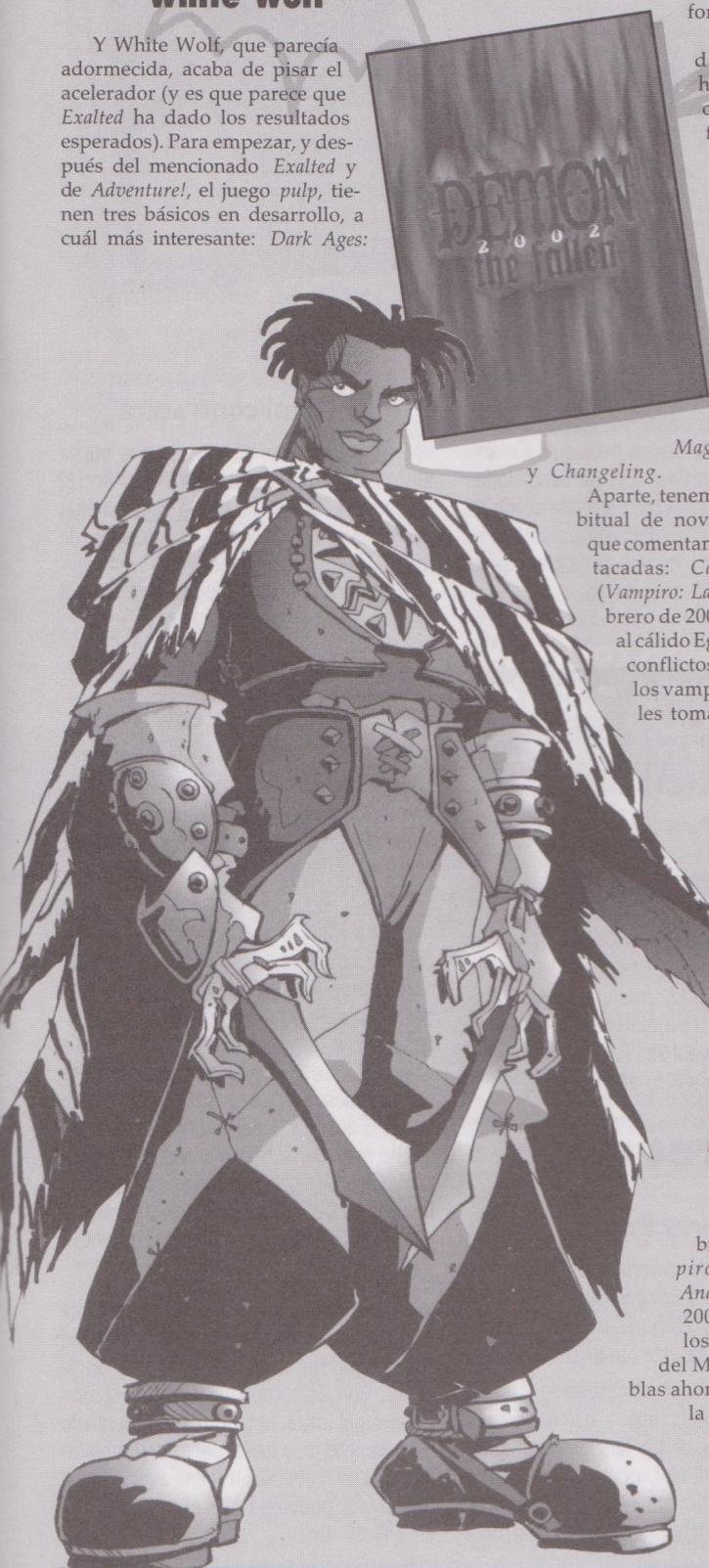
Pero la novedad más jugosa no tiene que ver con la fantasía medieval, sino con el horror de los Mitos de Cthulhu: *Call of Cthulhu d20* llegará en marzo de 2002 a las estanterías, permitiéndonos observar qué tal se adapta el sistema de moda a una ambientación tan especial.

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

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

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

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



# URZA

en

# Dosdediez

## Nacional

### Warhammer 40k

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

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

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

### Vampiros y Samurais en Madrid

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

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

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



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

## Internacional

### Harry Potter

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

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



Carta de regalo en el número 32 de la revista

*chandising* para parar un tren.

### L5R: Oni contrataca

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

### Torment y Judgement

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

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

### ¿Realidad o ficción?

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

# Solaris en dosdediez

# Libros

## Ediciones B

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

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

## La Factoría de Ideas

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

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

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

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

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

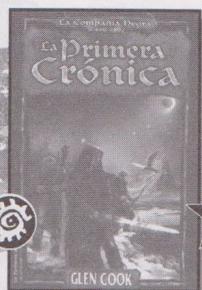
## Minotauro

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

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

## Timun Mas

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



### La primera crónica y Sombras Fluctuantes Glen Cook

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

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

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

José Miguel Pallarés



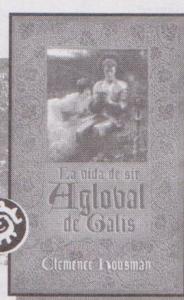
### Camino al infierno Robert Weinberg

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

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

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

Andrés Díaz Hidalgo



### La vida de Sir Agloval de Galis Clemence Housman

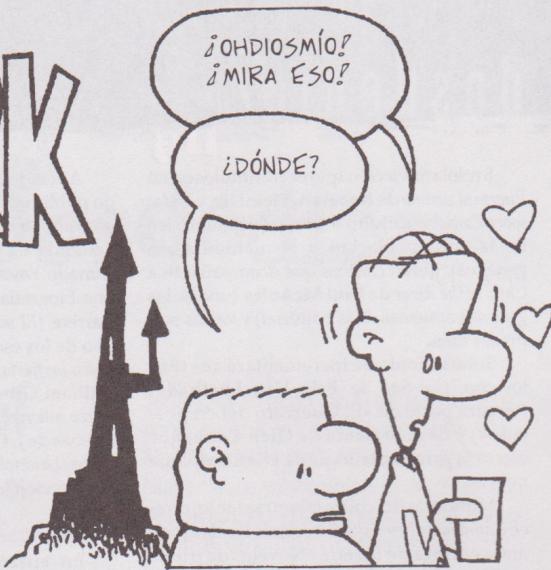
La Factoría de Ideas. Óscar Díaz. Novela inédita. *Narrativa* - 7. Grande. Rústica. 346 págs. 2820 ptas. 16,95 euros.

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

Gerardo Vega

# DORK TOWER

JOHN KOVALIC



# novedades

D E L M U N D O

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

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

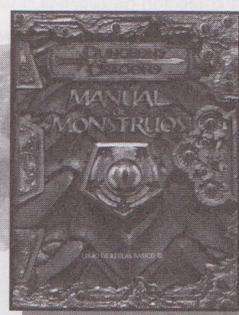
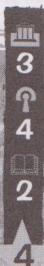
WotC ha anunciado que perseguirá todos aquellos D20 «renegados» que no se ciñan estrictamente a la Open Game License. ¿Servirá esto para que los diseñadores empleen sus jugos creativos en otros asuntos, o la llamada del dólar seguirá siendo demasiado fuerte?

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

## SIGNIFICADO DE LOS ICONOS Y PUNTUACIONES

-  **Ambientación** La cantidad y calidad de la información complementaria para establecer el marco del juego.
-  **Utilidad** Poco hay que explicar aquí. Juzgamos la aportación que hace el libro al juego.
-  **Presentación** Revisamos la fidelidad al original, maquetación, calidad de los materiales, cubiertas...
-  **Calidad** Es la impresión general que el juego ha dejado en el crítico. NO es la media de las tres anteriores.

- 0 Rosco total** La nada, el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido.
- 1 Malo** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y que le quieras mucho) pasa...
- 2 Mediocre** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino.
- 3 Bueno (tirando a)** Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.
- 4 Muy Bueno** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aun así aplaudimos con fruición.
- 5 Sublime** Si Dios existe inspiró este juego: destila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva: compra dos o más copias, regálase a tu mejor amigo@ y guarda otro bajo llave. Nunca se sabe cuando lo vas a necesitar.



### Compendio de criaturas I

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

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

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

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

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

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

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

Carlos Lacasa

### Hombre Lobo edición revisada

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

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

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

Luis de Pablos

### Manual de Monstruos

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

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

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

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

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

Carlos Lacasa



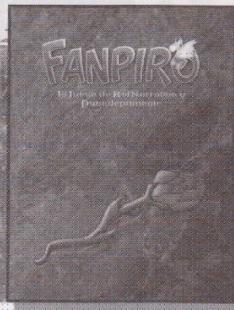
**La senda de los clanes menores**

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

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

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

Marce Andrade



**Fanpiro**

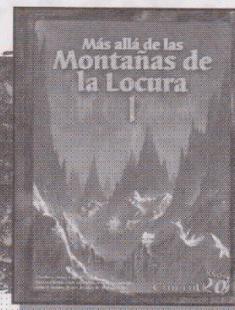
David Alabort. Fanhunter y La Factoría. Septiembre de 2001. Libro básico. Rústica pequeña. 88 páginas en b/n. 8,99 euros.

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

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

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

Daniel Leguina



**Más allá de las Montañas de la Locura 1**

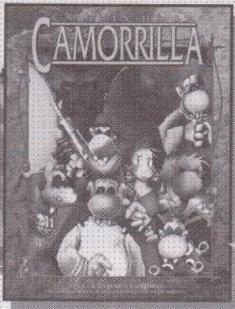
Charles y Janice Engan. La Factoría. Diciembre de 2001. Aventura para *La llamada de Cthulhu*. Rústica. 232 páginas en b/n. 25,54 euros.

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

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

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

Daniel Leguina



**Guía de la Camorrilla e Independientes**

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

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

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

Juan Carlos Arroyo



**Guía de la Tecnocracia**

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

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

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

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

Tiene de todo, y todo bueno. Un 10.

Victor Puig



**Crónicas de Transilvania 4: El ascenso del Dragón**

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

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

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

José Ignacio León































































