

UKRPG'99 TM _{BO}

UK 'ZINE

VORHALLE



Unaussprechlichen Kulten Fanzine "vorhalle" (portal). Revista de Juegos de Rol y Fantasía.

PRECIO \$600

ESPECIAL
AM IRO

DIOSES

COMO MANE AR
A T S AM IROS

MORTALES

ALG NOS DATOS
TILES

ME R LIC T

DE E SE TRATA
AM IRO: LM
& EDAD OSC RA

LETRAS & SONIDOS

AMBIENTANDO NA
ARTIDA

ALLES L GE

ICIMOS NA LECT RA
DE G O LS DIRT
SECRETS

ARTE

A ORTES

O A DE
AM IRO RE

ENTRE ISTA A

FELI E ERRERA

STIN AC ILLI

INDICE

Editorial Novedades Eventos

Al unas palabras del editor las no edades o eventos del rol para Agosto.

La Senda de los Dioses

A udas para el Storyteller; tablas, datos anexos. Pros contra. Cómo narrar no morir en el intento. Este nmero dedicado a ampiro, La Mascarada Edad Oscura.

La Senda de los Mortales

A udas de roleo para los uadores. Creado por uadores.

Mehr Licht

descripcion de ueos. e u se tratan, sus racias sus de ectos. Este mes ampiro.

Auditorium

Entre istas especiales a persona es del mundo del rol, incluidos al unos PN s. Este mes elipe errera Justin Acilli.

Sacar a

El rincón de elipe errera.

Crónicas Le endas

istorias cortas del mundo de las crónicas del mundo de la anta a.

Letras & Sonidos

ersos, prosa lrica para ambientar tus ueos darles un to uepersonal.

E ístolas

Corresponsales en España SA nos cuentan el panorama del exterior.

Alles Lüge

Comentario critica de libros con los mordaces dic os e inimitables loas de los analistas. Este mes Gouls atalAddiction irt Secrets o t e lack and..

Re uie

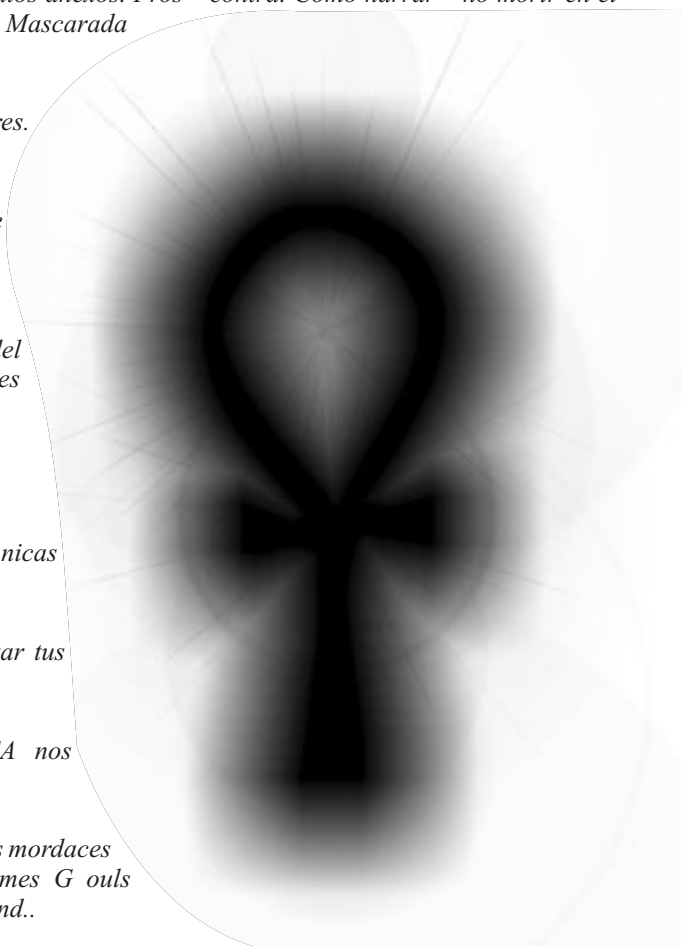
Correo consultas.

Deja u

Lo ue endr en el próximo nmero.

Arte

lustraciones de nuestros colaboradores.



EDITORIAL

ace un rato me di el trabajo de sentarme a escribir la Editorial. No sabía qué poner, sobre todo por ser éste, el primer número de un fanzine que nadie conoce. Pensé en escribir bienvenidas, algún discurso inspirado que moviera a las masas, en fin, un sinnúmero de leseras. Sin embargo, creo que mejor que decir que somos jugadores y directores de juegos de rol, de cómo nos conocimos, o de la importancia de participar y apoyar lo que se hace por esto, es más importante hablar acerca de a dónde vamos y por qué.

La idea del fanzine es una idea de la noche a la mañana, pero a diferencia de las ideas típicas hechas por este sabio método, lo que nos impulsó fue el darnos cuenta que teníamos todo lo necesario para ayudar. Algunos ya estarán preguntándose a qué nos referimos con eso. Pues bien se trata simplemente de poder devolver la mano al rol. Ayudar a los que tienen menos (manuales y cosas así, obvio), enseñar lo que sabemos. Ya veo las caras diciendo “¿y estos que se creen que me van a enseñar?”; créanme que los entiendo, pero nuestra intención no es llegar aquí como oráculos, si no, como aporreados artistas que hemos aprendido las técnicas del arte y que queremos ampliar la visual, mejorar los conocimientos, abrirles los ojos.

La respuesta a dónde vamos es simple queremos darles la posibilidad de crecer, de cultivarse más, de expandirse, de no sólo jugar, de hacer de esto un arte, porque lo es.

Escogimos nuestro primer número como especial de Vampiro no por ser el juego más popular y manoseado de todos. Lo elegimos porque queremos empezar con el juego que más versiones tiene por Storyteller y que es el más fácil de distorsionar su esencia, la filosofía, las formas, los ambientes, hacen de Vampiro un juego estupendo en manos adecuadas. Por eso quisimos hablar de él, para devolverle su rango, para volverlo a colocar en su pedestal.

Haremos más especiales más adelante, uno a la vez y con paciencia, como todas las cosas buenas.

inhead

Novedades Eventos

Hola mis queridos seres oscuros aquí desde las profundidades de las sombras sigo buscando víctimas para poder así hacerlas parte de mi gran y próspero clan, bueno antes de todo debo avisarles a todos aquellos que quieran formar parte de éste que les entregaré una serie de fechas algunas son seguras otras no, pero seria muy bueno que pregunten a este Nosferatu cuales van a ser los lugares de reunión en que habrán esos hermosos ritos de sangre que tanto nos caracterizan.

Han llegado a mis oídos noticias de un encuentro de rol que se está organizando para el de septiembre, desde las 11 00 hrs. en Avda. el parron , esto es el paradero 21 de la Gran Avenida, se asegura que estará bueno y obviamente la entrada deberá ser dos litros de sangre (estaré en la puerta cobrando mi comisión por pasar información) o 00 pesos bueno creo que a los organizadores les servirá mas lo ultimo.

Se anuncia a bombos y platillos el Concilio by Night, el encuentro de terror que durara toda la noche. Bueno, se dice por allí que será el 2 de Octubre, en Beauchef en la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Chile. La entrada aun no se me ha dicho, pero por lo que he sabido estará por los 1000 a 1 00 pesos.

Lo que sí me han dicho es que la organización del primer encuentro de la mascarada en vivo que se hará en este lugar se anunciará a viva voz el día que se haga, así que tened vuestras orejillas listillas ante cualquier llamado.

Ah y se anuncian novedades para estos meses, el encuentro del Mundo Oscuro, bueno una serie de novedades que se barajan entre las líneas de Iluminatti que queremos dominar el mundo.

También mis informantes me han anunciado que se está haciendo un taller para Masters en Padre Orellana 16 de 16 00 a 21 00 hrs. todos los Sábados. Vayan, la sangre nueva de los contadores de historias necesita un poco de instrucción.

Así se despide este vampiro desde las cloacas, ah un ultimo, aviso me han dicho que se juntan todos los viernes de 16 a 19 1 hrs. a jugar rol en Balmaceda 121 . Anda bajo tu propia responsabilidad porque no se sabe que ocurre allí, (aunque algunos inventan cada cosa).

Se despide,
Dr S ock



Novedades Eventos

Lo que va a salir en agosto-septiembre en español:

- Crónicas de Transilvania. (Vampiro Edad Oscura)

- Historias de la Cruzada Pantalla del Narrador Mago La cruzadaa)

- Libro de Clan Tzimisce

- Libro del Clan Baali

- Mediums (Wraith) Years of the ally (Año del aliado para los castellanos)... Sobre los mortales capaces de hablar con los muertos.

- Parientes (Kindfolk), también para el year of the ally, pero para Hombre lobo.



Para otros juegos le traigo caserito:

- Sabuesos Para Deadlands

- Guerra en los cielos Aventura para Fading Suns.

- El sendero del Dragón Para la Leyenda de los anillos"

- Muerte en Reik Módulo para Warhammer Fantasía



UK' I E
VORHALLE

E

Fernando Muñoz P.
(Bill Leeb/Anton La Vey/Pinhead)

E

Andrés Rodríguez M.
(Norax/Headhunter/DeMeyer)

Fernando Muñoz P.

C

Javier Fernández

Felipe Herrera

Fernando Muñoz

Eduardo Orchard

Alejandro Poli

Rodrigo Rivera
(Corintio)

Andrés Rodríguez

Rodrigo
(Boogan)

Los Miembros de la Lista
UKRPG

C

Eol ap Ailil
(España)

Ioreth ap Balor
(USA)

Todos los juegos, marcas, títulos y casas editoriales son marcas registradas de sus distintos autores. No es nuestra intención competir por los derechos con ellos y sólo usamos sus nombres como parte de las explicaciones y con el fin de reseñarlos.

Las opiniones vertidas son responsabilidad de sus autores y pueden no concordar con el pensamiento de los autores originales o con el pensamiento de la UK' I E.





La Senda de los Dioses

Cómo lidiar con tus Vampiros? Es acaso esta una pregunta adecuada para un Narrador? No quedaría mejor si dijera ¿Cómo entretener a tus Vampiros?

Pensando en que Vampiro es un juego de estilo Narrativo, debería ser una premisa del Narrador el evitar convertir el juego en un tira y afloja entre PJ s y PNJ s o en una demostración de las capacidades destructivas de estos últimos. De hecho, una de las constantes que he visto en varios Narradores de Vampiro es el uso poco cauteloso de los Elders y 6 , , e incluso 3 generación con poderes apoteósicos, con la hoja de PNJ (cuando la tienen), llena de puntos negros. Esto es intimidante para un PJ. Si la idea es crear escenas de terror, no sirven las risas del Narrador mientras tus PJ mueren como si nada. Sólo conseguirás que los PJ s se acostumbren a pegar primero, o a pensar en buscar otro Narrador.

Creación del Personaje

Respecto a las nociones del juego, también existe un dejo a la hora de crear el PJ. Es imposible hacer un PJ en menos de min. Si te demoras menos que eso, revisa qué paso te saltaste o si te olvidaste de oír la historia que tu jugador quiere para su personaje. Esta primera parte es importantísima. No puede haber una historia incongruente con los rasgos que el jugador adquirió para su PJ. Está bien que el juego sea para entretenerse, pero para jugar a las chacras, mejor guarden Vampiro. Para aclarar este punto un ejemplo “George es un ladrón de poco conocido y es abrazado por un Gangrel, principalmente por su naturaleza solitaria y porque tiene una pequeña mediagua en las afueras de Santiago. Es bastante ágil y pocas veces ha sido apresado gracias a su sentido de la oportunidad.” Así a simple vista, tenemos a un PJ con Naturaleza Contemplativo, Demeanour Solitario. Atributos primarios los Físicos, con

énfasis en Destreza. Secundados por los Mentales, énfasis Percepción. Como es un ladrón debería tener altos algunos ítems como Atletismo, Sobrevivencia y Seguridad. Atletismo relacionado con su agilidad. Sobrevivencia porque para vivir en las afueras de Santiago y entrar sólo a robar es duro. Seguridad por su capacidad de romperla, lo que le ha valido evitar que lo atrapen. Además, debería tener algún Mérito del tipo Sentido Agudo o Sentir Peligro. Si tiene puntos en Armas de Fuego, la pregunta viene de cajón... ¿en dónde entrena? ¿cómo compra municiones? ¿mercado negro o roba armas? Etc. Si estos puntos no se explican, simplemente exige el cambio de dichos puntos porque no tienen base alguna para estar ahí. Y no te dejes guiar por las explicaciones simplonas, son las peores y luego implicarán más problemas a lo largo de la partida.

Narración

A la hora de narrar viene intervenir todo tu carisma, por lo que es importantísimo el usar todo lo posible para generar el clima que deseas. Si le estás Narrando una escena dramática a dos PJ s, evita que los demás hablen de la película de ayer en la noche o se rían a destajo. La solución es simple, que se vayan a otra pieza. Para que tus jugadores te comprendan, usa todo lo disponible. Y con esto no me refiero a usar armas de fuego. Me refiero a que uses tu cuerpo, la voz, los ojos, la boca, los tonos. No puedes conseguir ningún ambiente si no estás tú convencido de ese ambiente. Por ejemplo “el Brujah entra a la sala raudo, dirigiéndose al Malkavian que le sacó la rueda delantera de la moto. El Brujah se detiene y lo mira con una ira demencial. El Malkavian lo mira con una sonrisa de lado a lado. La tensión se puede sentir y no vuela una mosca en la sala.” Cuando entra el Brujah caminando raudo, usen la mejor cara de indignación que tengan, que ejemplifique que no está raudo de contento ni de



desesperación. Cuando mira al Malkavian tómate tu tiempo, que el Brujah mira a los ojos a cada uno de los PJ s para que puedan ver su ira. Si tus jugadores susurran acerca de la ira del Brujah, ya conseguiste el ambiente. Siguiendo con el ejemplo “El Brujah parece no caber en sí mismo y tiene ambas manos empuñadas. Al parecer se apresta a golpear al Malkavian, quien repentinamente alza la mano y levanta el dedo índice y sin dejar de sonreír dice No puedes andar con una llanta así de sucia, así que te la limpié. Yo decía que eras un poco violento pero no por eso un cochino . El Brujah mira desconcertado relajando sus puños. Recoge la llanta y se dirige hacia la puerta sin mirar a nadie. Cuando va saliendo la voz del Malkavian dice

De nada... . La puerta se cierra de golpe y cualquiera puede oír la zalagarda de garabatos que está diciendo el Brujah.” Usa tus puños tensándolos y volviendo a poner la cara de maldito del principio. La tensión debería estar en su clímax. Entonces cambia de posición (para hacer al Malkavian) y mientras sonríes lo mejor que puedes, habla en tono tranquilo y lento, pausado y rítmico, quizás con las manos atrás (significan “sin temor, desarmado, en actitud confiada”). cambia de nuevo de posición y retoma la pose del Brujah, luego relájala y ladea la cabeza, arquea una ceja y has como que vas a decir algo, pero no hables. Luego recoge la llanta y vete cabeza gacha. Cuando llegues a la puerta (figurativamente), enderézate para oír al Malkavian despedirse (no cambios de lugar, sólo has la voz del Malkavian desde ahí, pero como si estuviera más lejos). Luego cierra de un portazo. Diles a tus PJ s que se oyen refunfuños provenientes de afuera. Si alguno desea oír mejor, dale tu mejor rosario de garabatos en la voz más carraspeada que puedas.

En este ejemplo, pasamos de una situación tensa a una francamente divertida, pero te darás cuenta que el Malkavian se convertirá en un verdadero personaje si continuas explotando su vena Maniático por la limpieza y el orden. Y quizá sea una buena idea que alguien ayude al Brujah a llevar ese tarro de basura, con el que se desea vengar, al Heaven del Malky. Ideas, sólo ideas.

Ahora que ya tenemos una base, podemos

hablar de otros aspectos. Recuerda darle a cada PNJ una forma de ser distinta. Los Malkavians están locos, pero no todas sus locuras son iguales, incluso dos con la misma locura no se comportarán igual. Un Brujah es de por sí brutal, pero podría ser que con un buen roleo un PJ se convierta en su paño de lágrimas y quizás con él se comporte como realmente es.

Dados

Respecto al tema de los dados, existen muchas interpretaciones por causa de la regla de “oro”. Hay situaciones y situaciones para no usar dados. Una de las reglas a tener en mente siempre, es el facilitar el desarrollo del juego en su parte dramática por sobre el concepto del tirar dados. No hay nada peor que el Narrador que hace lanzar los dados para ver si encontraste el neumático de recambio en la maleta del auto. Las peores partes son en los desarrollos de combate, durante los cuales el sistema de juego de Vampiro (y en general de World of Darkness) ha probado ser poco eficiente. Sin embargo, con la salida al mercado de las nuevas ediciones se ha mejorado mucho dicha parte. Una de las leyes principalmente conocida por los Narradores de Mago La Ascensión consiste en no pedir tirar dados a los PJ s que posean más dados en su reserva que la dificultad impuesta para determinada tarea. Ej El PJ tiene un total en Des Atletismo de dados. La dificultad de la tirada era . No tira. De todas formas no es recomendable hacerlo siempre. En el caso del combate con armas, si un PJ está muy bien equipado (un francotirador con su mira, balas, escopeta ad-hoc, escondite perfecto, buen apoyo, varios turnos apuntando y una buena reserva de dados), no debería ser necesario hacer tirada para alcanzar un objetivo. Claro, si le está apuntando al Prince, hazlo tirar de todas formas.

Otra razón para no tirar dados es el roleo. Si necesitas que dos personajes conversen y uno quiere convencer al otro, en ocasiones no es necesario tirar dados. Una buena razón en un buen roleo puede convencer al PJ sin necesidad de estar usando la “fuerza bruta” de los dados.

En Vampiro Edad Oscura sale una tabla



Según mis averiguaciones, la política de White Wolf es que las reglas nuevas de un libro nuevo, superceden a las anteriores. Por lo menos es el caso de los otros títulos de White Wolf.

Otra anomalía del WoD es el fuego. Según V LM, el fuego es especialmente dañino para los vampiros, sin embargo, sin Fortaleza, un vampiro sufre los mismo efectos que un humano, y con Fortaleza, tiene derecho a soakearlos (resistirlos, del inglés, SOAK). Esto es contradictorio. De hecho en V LM 3 Ed. se han preocupado por ello y han declarado que el fuego es daño letal para todos, por lo que los humanos soakean con Dif 0 o algo así. Pero nuevamente, los vampiros pueden sentarse en el fuego pues no son humanos, y los que tienen Fortaleza soakean con Dif 6. Esto es extrañísimo pues las caídas se soakean con Dif 7 y las descargas eléctricas también. Y aún más, si vamos a la tabla de Daño por fuego y luz del Sol, existen tiradas de soakeo con Dif 3??? ¿En dónde está la mortalidad legendaria (y real, cosa de ver las noticias) del fuego?. Bueno, en vista de estos problemas, esta tabla revisada de daños por Fuego. En el caso del Fuego, es agravado para Garous y los Magos sólo pueden resistir el daño con Vida 3. Los humanos (Magos incluidos y Changelings también) pueden soakear con Dif 0 o simplemente no soakear, eso queda a... descriterio del Narrador.

Hasta el próximo número.

Si se han fijado, existen 3 tipos de Potencia, Celeridad y Fortaleza descritos en distintos libros, lo cual puede llevar a confusión y a un exagerado poder. Según los datos de Vampiro La Mascarada 2 Ed., Potencia se usa agregando los puntos que se tienen en la Disciplina a la reserva de la acción que implique Fuerza. Según Edad Oscura, cada punto en Potencia es un éxito automático que se suma a la tirada de Fuerza. El otro método es para LARP y no nos referiremos a él. Por otro lado, en Edad Oscura, se deja en claro que las tiradas que lleven involucrada en la tirada de daño Fuerza (algo), también se les debe sumar los éxitos automáticos de Potencia.

Resultado en tirada Des Melee 3 éxitos
En VLM el daño sería Fue Potencia. 0 éxitos
asegurados. En VEO el daño sería Fue 3. 3
éxitos asegurados.

Según una aclaración de los propios realizadores de Vampiro, esto se debe a la que las disciplinas han ido degenerándose. Sin embargo, ¿por qué entonces Celeridad es más increíble ahora? En V LM, Celeridad permite hacer una acción extra por punto. EN V EO permite lo mismo pero se debe gastar 1 Punto de Sangre por nivel usado. Por último, Fortaleza en VLM sólo permite resistir mejor. EN VEO Fortaleza permite mejorar las cualidades de dureza de la piel, resistir otros ataques, hacerse inmune a algunos, etc.

Grados T (ambientales)	Calor del Fuego	Heridas	Dif. de Soakco
1 0 Celsius	Vela (1er Grado)	1 x Unidad	
2 0 Celsius	Antorcha (2 Grado)	2 x Unidad	
3 0 Celsius	Mechero Bunsen	3 x Foco	
0 Celsius	Fuego úmico	x Foco 00 cc	9
6 0 Celsius	Metal Derretido	6 x Foco o litro	10





La Senda de los Mortales

Sangre Sombras.

Las Calles del Punk-Gótico vibran con la sangre de una nueva generación, una generación nacida en el frío asfalto, una generación que no conoce de comodidades, una generación adaptada para sobrevivir, una generación que redescubrió los misterios y el romance de Byron, Shelly, Sade y otros.

En estas Calles los Vástagos, depredadores por excelencia, cazan, viven y conocen a sus víctimas. Su rebaño está formado en gran parte por esta generación que le rinde un extraño culto a la oscuridad, pero no son los únicos sobrenaturales que viven en este territorio, las oscuras calles también son habitadas por una clase de Despertados que no encajan en ningún esquema, Los Vacíos (Hollo Ones).

Estos hijos bastardos de las Tradiciones y la Unión Tecnocrática, no sirven a ninguna de las dos facciones y no están interesados ni involucrados en la supuesta Batalla por el Control de la Realidad, estos Magos Góticos están inmersos en la cultura de la calle, comprendiendo sus colores, sonidos, gritos y lamentos, además, poseen una gran fascinación hacia la oscuridad lo que los lleva a tener fuertes lazos con los Vástagos y los Fantasmas.

Los herederos de Lilith, como también se les llama, abrazan la oscuridad desde su infancia, la mayoría posee una historia de golpes, violaciones, drogadicción, mutilaciones y situaciones aún peores, lo que provoca su temprana madurez. Debido a esta gran carga emocional en sus vidas, el momento del Despertar es sólo otro pequeño trauma más en su torturada y oscura existencia.

Cabe mencionar que como característica propia, los focos (instrumentos que los Magos utilizan para focalizar su magia) que usan los Vacíos son tan comunes que parece como si no tuviesen, utilizan tatuajes, canciones de rap, adornos, graffitis y otras cosas simples.

Al comprender sus poderes, su pasión por la noche los lleva a asociarse de forma habitual con los Vástagos que se mueven en las Calles del Punk-Gótico. Es común ver a los no-muertos formando parte de sus grupos, como un miembro más, un hermano. Incluso el beber sangre vampírica es algo común entre ellos.

Hay varias maneras de crear una interacción entre Los Vacíos y los Vástagos, puede que un vampiro huérfano, Caitiff, se les una como medio de obtener protección y cuidados, ya que siendo mortales, pueden vigilar su sueño mientras duerme, y siendo Magos, pueden protegerlos de otros seres de su especie.

Otra manera de unión, se da a través de la relación Dominatrix-Ghoul, la mayoría de los Vacíos, poseen cierta afinidad por las artes. Esto lleva a mucho Vampiros del Clan Toreador a convertirse en mecenas, protectores, dominadores e incluso amante de estos Magos.

También, al estar en contacto con las calles, se pueden forjar fuertes lazos de amistad con los honorables Brujah, quienes pueden ver en estos Magos, un nuevo sueño de unión como lo fue su amada Cártago. Además los Vacíos, son fieles a sus principios, si eres parte de su familia, son capaces de matar por tí.

Por último, algunos Vampiros, pueden tratar de dominarlos para tener buen contacto en las calles y como una fuerza de choque que pueda protegerlo de otros Magos, incluso del misterioso Clan Tremere.

En sí los Narradores de Vampiro la Mascarada que utilizan en sus juegos ambientes basados en las Calles del Punk-Gótico, pueden introducir perfectamente a un grupo de estos Magos y darle un poco más de sabor a sus crónicas.

DeMe er



Los siguientes son ideas para personajes, muy cercanas al pensamiento original del clan, pero por supuesto no son la ultima palabra, si quieres jugar algo distinto estas en todo tu derecho.

Brujah

Abajo el sistema , es tu lema. Los sistemas intentan imponer sus principios e ideas al resto, intentan quitarle la libertad a los individuos, y tu no estas ni ahí con perder tu libertad. Tu tienes tus principios, pero te los guardas para ti. Crees que todos tienen derecho a hacer con su vida lo que quieran, y que la política, los pacos, la iglesia, las grandes empresas, las mafias, las sociedades cainitas, el camarilla o el sabbat, atentan contra esto. Pero no eres tan estúpido como para oponerte abiertamente a ellos. Es mejor esperar el momento en que muestren sus debilidades, se atoren en su propia bilis, y ahí entonces mostrarles a todos lo podrida que están. Mientras tanto, esperas al margen, con tus amigos, sean estos punks, raperos, thrashers o skinheads. Ellos son los únicos que entienden la importancia de la libertad.

Arquetipos Bravo, cavalier, judge, loner.

Trasfondos Aliados, contactos, rebaño.

Virtud Coraje.

Gangrel

Nada te importa menos que la sociedad. Con sus rutinas estúpidas y sus vidas miserables. malgastan su tiempo y dejan marchitar su espíritu. Pero para ti eso no existe, tu luchas día a día contra los elementos y nunca estas seguro de donde vas a despertar la noche siguiente. Eres un viajero de corazón y la aventura fluye por tus venas como sangre caliente. Tienes tu territorio, y no te gustan las visitas. Los últimos que entraron sin permiso todavía están en el hospital. Lo único que te saca de tu territorio es el llamado de los vampiros citadinos, que pocas veces se la pueden arreglar sin tu presencia. Pero no te importa, ya que siempre te dan la oportunidad de poner a prueba tus habilidades e instintos de cazador.

Arquetipos Survivor, loner, architect.
Trasfondos Retainers(animal ghoul), aliados.

Virtud Coraje.

Malkavian

Tic-tac. No fuiste tu el que crucificó las palomas que encontraron en tu pieza cuando tenias años. Tic-tac. No fuiste tu el que corto 16 veces la cara de la Pili cuando esta no te quiso dar un beso para tu cumpleaños. Tic-tac. No fuiste tu el que quemó a todos tus compañeros del internado mientras dormían, para saber como olía su carne quemada. Tic-tac. Si solo pudieras controlarlo... Tic-tac...Tic-tac...click...

JA JA JA JA CALLATE IMBECIL Así me pagas todo lo que hecho por ti maldito malagradecido Lo que he hecho lo he hecho por los dos....debemos prepararnos, el momento cada vez esta mas cerca...no podemos ser débiles, no ahora...estamos tan cerca....Tic-tac.

Arquetipos Deviant, curmudgeon, jester, autista, visionary.

Trasfondos Influencia, rebaño, retainers.

Virtud Ninguna en especial.

Rodrigo





Mehr Licht

AM IRO: LA MASCARADA

AM IRO: EDAD OSCURA

En esta sección, dedicada a describir los juegos, su ambientación, sus posibilidades de juego y los manuales recomendados, esta vez hablaremos de Vampiro, el juego de White Wolf que sin duda ha marcado un cambio en el mundo rolero de hoy en día. ¿Cómo empezar? No es fácil, porque hay mucho que abarcar en quizás poco espacio. Mi primera recomendación es que para conocer un juego, lo mejor es jugarlo. Como sea, intentaré dar una descripción adecuada, lo más breve que me sea posible.

Vampiro se divide en 2 partes, Vampiro *La Mascarada*, y Vampiro *Edad Oscura*. ¿En qué consiste la distinción? Muy simple. En Vampiro *La Mascarada*, el juego está ambientado en la época actual, o al menos desde el Renacimiento, luego explicaremos por qué. En cambio, en Vampiro *Edad Oscura*, el juego está ambientado en cualquier época desde el inicio del mundo hasta el surgimiento de la Santa Inquisición, en la Edad Media. Daré a continuación, una breve descripción de lo que ha sido la historia vampírica, referido a aquello que marca la diferencia entre ambos juegos.

Breve historia de los vampiros

En sus orígenes, los vampiros gobernaban a los mortales, ocupaban cargos importantes, y en muchos casos se hacían pasar por dioses. El poder que tenían era tan grande, que las posibilidades de ser destruido en el caso que se conociera la verdad, era casi nulo, como pueden ver al leer “Drácula”, donde todos los campesinos sabían que él era vampiro, y nunca nadie trató de destruirlo. Sin embargo, en la Edad Media surge la Santa Inquisición, con poder suficiente para derrocar incluso a los reyes. Frente a esto, los poderes de los nobles vampiros son insignificantes, y dentro de toda la caza de brujas, donde murieron incontables ancianas inofensivas, también los vampiros se vieron arrastrados, con el resultado que la gran mayoría

de los jóvenes pereció a manos de los mortales. Tal fue el desastre, que los últimos llegaron a creer que habían exterminado a la especie vampírica de la faz de la Tierra (que de paso, pensaban que era plana). Sin embargo, estaban equivocados. Muchos vampiros sobrevivieron, ya sea que lograron escapar a tiempo, o ya sea que nunca se dieron a conocer. Los vampiros sobrevivientes se organizan entonces en una institución llamada “*La Camarilla*”. Esta institución, que es algo así como la ONU de los vampiros (y con una efectividad similar), se ocupó de reglamentar las normas de existencia de los vampiros, creando lo que se conoce como las *radiciones* (N. del E. Antes ya existían las tradiciones pero o no se respetaban, o no había un poder que las hiciera respetar como era debido). Era necesario asegurarse de que nunca más hubiera un holocausto similar entre los vampiros, por lo que se creó la *Primera radición*, *La Mascarada* (de ahí el nombre del juego). Esta es sin duda la más importante de las 6 Tradiciones. Consiste en que como los Mortales creen que ya no hay vampiros, entonces los vampiros no deben hacer nada que demuestre lo contrario, incluso algunos de los vampiros más poderosos trabajan activamente para borrar todo recuerdo de que alguna vez existieron los vampiros, tanto así que hoy en día se cree que son un mito..., y así deben seguir. El vampiro que quebrante esta ley, pagará con su vida...

Ambientación del juego

Vampiro está pensado para ser “Un juego de Horror Personal”, lo que significa que ya no se trata de luchar contra los monstruos, y regresar para casarse con la princesa y vivir feliz por el resto de la vida. Aquí uno mismo *es el monstruo*, y debe luchar contra sí mismo para no perder la parte humana que nos queda. Por esto, y por ser un juego altamente interpretativo, no se utilizan tiradas de dados para darle los rasgos al personaje, sino que se distribuye una cantidad fija



de puntos en los diversos rasgos. De esta manera podemos crear un personaje balanceado y “a la medida”. Naturalmente esto no significa que podamos hacer “super personajes”, ya que una gran habilidad combativa dará como resultado una carencia de habilidades sociales o mentales, etc. La única manera de lograr un personaje “perfecto”, es con el uso de la experiencia, pero por desgracia, para los vampiros es más fácil degenerar que mejorar. Ser un vampiro implica que la Bestia interna es mucho más fuerte que en los Humanos, por lo que es difícil no cometer atrocidades. La Sed es un impulso que facilita el surgimiento de la Bestia, y puede ser terrible si esto sucede en presencia de las personas que amas, pues un vampiro cuya Bestia esté libre, procederá a cometer los peores actos sin ningún control consciente (como por ejemplo alimentarse de su propia madre, desangrándola hasta la muerte). Por eso, los vampiros deben ser muy cuidadosos, para que la Bestia no se libere. Cada vez que se comete un acto atroz, es muy posible que esto conlleve a perder la Humanidad que aún posees, hasta que en forma casi inevitable, se llegará a ser la Bestia, sin ningún control consiente, incapaz de hacer otra cosa que satisfacer los impulsos básicos de subsistencia. Un vampiro que haya perdido completamente su *humanidad*, no sirve como personaje jugador, y debe ser entregado al Master (que dicho sea de paso, en los juegos de White Wolf se denomina *Narrador*, en inglés *Story teller*). Además, como los vampiros son seres tremendamente manipuladores, suelen controlar las mafias, a los funcionarios estatales corruptos, y un sinnúmero de cosas. Por lo tanto, este es un mundo parecido al real, aunque mucho más oscuro. La gente es menos feliz, las instituciones son mucho más corruptas, y la guerra que los vampiros tienen entre sí desde tiempos inmemoriales (llamada El Jihad), ha cobrado innumerables víctimas mortales. Como una de las Tradiciones prohíbe que un vampiro elimine a otro, esta guerra debe ser hecha en forma encubierta, y muchas veces los ataques son dirigidos no hacia el vampiro, sino a las posesiones de este. El Jihad tiene muchas posibilidades, desde causar una guerra entre mortales de distinto país, hasta un boicot financiero hacia la empresa que determinado

vampiro controla. Además, como El Jihad es una guerra entre los vampiros más poderosos, los vampiros más jóvenes (los jugadores), pueden ser utilizados como peones en esta guerra, sin que ellos mismos lleguen nunca a darse cuenta de eso. Cada cosa que sucede en este mundo puede ser una jugada en el tablero de ajedrez de los *Anti uos* (Elders)... hay que ser muy cuidadoso.

Ambientación de las Sesiones de juego

Ambientar el lugar donde se va a realizar una sesión de juego es importante, porque permite a los jugadores (y al Narrador) imaginar mejor las situaciones, *entrar* en el mundo del juego. Y, en mi opinión, la necesidad de ambientación crece a medida que los jugadores tienen menor poder de concentración. Como sea, aunque en lo personal no necesites de ambientación para jugar, siempre es más grato hacerlo cuando el entorno ya sugiere algo. Me explico, para jugar Vampiro, es recomendable que la habitación no tenga iluminación diurna, e incluso es preferible usar velas o luces indirectas. Yo he jugado incluso en un casino de una Universidad, pero es mucho mejor en el propio hogar, con las cortinas cerradas, etc. Recuerda que este es un juego de horror, por lo que es conveniente empezar a “asustar” a los jugadores desde que entran a la sala. La iluminación, como ya dije, puede lograr efectos sorprendentes, y la decoración también. Sin embargo, es difícil decorar una sala para jugar, principalmente porque uno no suele tener los elementos adecuados. En lugar de eso, se puede utilizar música para lograr darle mayor efecto a los momentos de tensión en el juego. Por ejemplo, 3 personajes van caminando por un callejón oscuro. EL Narrador describe el lugar como un callejón angosto con edificios altos, el suelo está húmedo y se ve nubes de vapor que cruzan arrastradas por la brisa, hay algunos contenedores de basura, casi no hay ventanas y ninguna puerta (el típico callejón oscuro, con neblina y absolutamente deprimente que sale en las películas). Los Jugadores deben caminar 2 cuadras iguales... en eso están, cuando el Narrador pone una música bastante oscura, que parte suave (como indicando que hay algo extraño en el aire), para continuar con el tema de



Fear Factory utilizado en la película *Mortal Kombat* (en la pelea de Johnny Cage contra Scorpion). Al momento en que la música comienza, el Narrador informa a un jugador que su personaje (que tiene una habilidad adecuada), ha sentido una fuerte sensación de peligro. Cuando la música crece en oscuridad y volumen (e inicia la batería), el Narrador informa que por detrás hay un tipo alto, fornido, vestido con un largo abrigo de cuero que se les acerca rápida y resueltamente. Antes de que los jugadores tengan ocasión de actuar, el individuo saca 2 escopetas recortadas (tan recortadas que parecen pistolas), y dispara sobre ellos...

En este ejemplo, que realmente ocurrió, les pregunté a los jugadores qué impresión tuvieron con esa ambientación, y me respondieron que realmente *sintieron* la tensión y el peligro de esa escena. Naturalmente, cuando se ambienta de esta manera, lo que viene luego no puede ser una broma o algo así. En ese caso, el individuo era un Inmortal (como los de *Highlander*) que venía con orden de matarlos a todos...

Por supuesto, si los personajes entran a una Disco, pondrás música adecuada..., recomiendo usar música como la de la película *Matrix* porque el mundo en que se sitúa la acción es un mundo *Gótico -Punk*. Otro ejemplo puede ser la carrera de motocicletas en la película *Batman Robin* (esa en que sale Alicia Silverstone como Batichica). Si se fijan en la ambientación de Ciudad Gótica, el callejón lleno de punks, etc. Esa es una ambientación perfecta de los escenarios en que se desarrolla la acción en *Vampiro La Mascarada*. Por otro lado, toda la ambientación de la película *El Nombre de la Rosa* es excelente para *Vampiro Edad Oscura*. El Narrador deberá determinar qué desea usar, pero esos son buenos ejemplos.

osidades del juego

En la era moderna, luego del surgimiento de la Camarilla, surge una organización opuesta a ella. Se trata del *Sithu*, organización muy fuerte en la zona Este de Estados Unidos, pero también extendida por gran parte del mundo (bueno, en todos los sitios donde la *Camarilla* no ha podido expulsarlos). La Camarilla está en permanente

guerra con el Sabbat. Con esto, hay innumerables posibilidades para crear módulos de juego. Tal vez se trate de que los personajes son enviados por el Príncipe de una ciudad a eliminar a los vampiros del Sabbat que intentan apoderarse de la ciudad. O tal vez un jugador es culpado de haber violado una de las Tradiciones y deberán encontrar el culpable antes de que se dicte sentencia sobre el inculcado... o tal vez los jugadores están siendo manipulados por un vampiro viejo para sus venganzas personales... o tal vez la familia mortal de uno de los jugadores está atrapada en medio de un enfrentamiento de El Jihad, y el personaje (con sus amigos) deberán tratar de salvarlos, sin permitir que lo vean (para que no sepan de su nueva condición de vampiro). Como dije, las posibilidades son muchas.

Básicamente, para jugar *Vampiro La Mascarada* sólo hace falta el manual básico. En él vienen los clanes de vampiros afiliados a la *Camarilla*, y las reglas de juego. También explica brevemente los antagonistas a los que pueden verse enfrentados los personajes (Hombres Lobo, vampiros del Sabbat, Magos, Cazadores de Brujas, etc.). Con esto basta para una buena partida. Sin embargo, si deseas mayores posibilidades, es conveniente el Manual del Jugador, donde vienen nuevos clanes (las líneas de sangre y algunos clanes independientes), que facilitan las cosas a la hora de elegir antagonistas, y también la posibilidad de crear personajes que no pertenezcan a la *Camarilla*. Pero si te gusta el Sabbat, o vas a centrar la historia en la guerra *Camarilla-Sabbat*, entonces deberás tener la "Guía del Narrador al Sabbat", donde se explica todo lo que se necesita, cuales son las reglas del Sabbat, sus motivaciones, etc. También debieras tener acceso a la "Guía de jugadores para el Sabbat", lo que permitirá mejores creaciones de personajes, etc. Si vas a utilizar personajes no vampiros, conviene tener nociones básicas del juego "*Hombre Lobo el Apocalipsis*", también de *White Wolf*. Esto te capacitará para que tus jugadores se enfrenten a las poderosas máquinas de destruir que pueden ser los Lupinos (ese es el nombre que los vampiros le dan a esas criaturas).

Por último, hay una serie de libros que recomiendo para darse una idea de lo que es un vampiro (con las reglas de *White Wolf*, por



supuesto), como son

- Entrevista con el Vampiro, de Anne Rice.
- Lestat, el Vampiro, de Anne Rice (este es mucho mejor que el anterior).
- La Reina de los Condenados, de Anne Rice. Cabe señalar que en el juego, a diferencia de lo que postula Anne Rice, los vampiros no se vuelven más poderosos con la edad.
- Drácula, de Bram Stoker. Si bien las características de Drácula no tienen nada que ver con las de los vampiros del juego, es interesante ver la forma en que Drácula procede a lograr sus objetivos.
- El Extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hide, de Robert L. Stevenson. Este libro, aún cuando no habla de vampiros, sí describe la terrible lucha que sufren los vampiros para dominar a la Bestia. El resultado final suele ser como en este libro...

Y acá pongo algunos grupos musicales que son útiles..., están catalogados como “música pesada”, pero yo no les veo lo “pesado”... Algún día pondré algunas muestras en MP3...

- Fear Factory, “Demufacture”.
- Moonspell, “Wolfheart”.
- Modest Mussorgsky, “Night on the Bare Mountain” (esto es música clásica).

avier Fern nde

A ndice

Vampiro Edad Oscura, es muy parecido en sus ideas básicas a Vampiro La Mascarada. La gran diferencia está en la ambientación. Edad Oscura se desarrolla en el Siglo XII-XIII (aunque se le puede dar casi cualquier ambientación), involucrando todo lo dramático que puede ser un mundo sin luz eléctrica, cuya noche empieza realmente con la puesta del Sol. Calles que a duras penas tenían piedras y en invierno se convertían en barriales. Los sistemas de alcantarillados no eran más que acequias por las que corrían raudos la mierda y los desperdicios. Las enfermedades eran algo común, a pesar de que muchas se veían como castigos divinos. La Peste Negra, la Lepra, el Sarampión, incluso el resfrío común podía ser mortal. El dueño y señor de todo era el terrateniente, el señor feudal, quien les otorgaba las tierras a los campesinos y les alimentaba, pero todo aquello que producían era de él. La población no superaba los 30 años de edad, considerándose alguien de esa edad un verdadero anciano. La mortalidad infantil era altísima a causa de la falta de higiene, la no existencia del jabón y la ignorancia supina de los campesinos. La religiosidad era algo que se mezclaba con lo pagano. Dios era el máximo poder y si uno era un esclavo, era gracias a Dios. La Iglesia se estaba levantando como una potencia y pronto se vería su poder en todo esplendor con las Cruzadas, y contra los vampiros con la creación de la Inquisición.

Esta entidad de la Iglesia provocó un horror tal en los cainitas (vampiros), que los Antiguos (Elders) entregaban a sus propios Hijos (Childs) con el fin de evitar su propia captura. Estas atrocidades crearon una revolución de los Hijos, terminando con la creación del Sabbat y la Camarilla. Pero eso es otro tema.

Más datos de este juego y otros en nuestros próximos números.

Libros y Música recomendados en la sección Letras Sonidos.

Bill Lee



Auditorium

STIN AC ILLI

LA MIERTE DE RAVNOS?

Dentro de la Noche

Agosto 1, 1999 (1 0)

Aquí hay una nota de la cabeza de la línea de Vampiro y por qué eliminé al Ravnos y por qué usó la Tecnocracia. El escrito viene de una persona confiable.

El Bastardo (Justin Achilli)

Agosto 11, 1999 (1)

? Por qué escogiste al Ravnos como el Antediluviano que iba a ser eliminado? Y por qué lo hiciste en este estilo en particular? Sólo curiosidad.

Justin La decisión de eliminar al Antediluviano Ravnos llegó a mi cuando Rob estaba trabajando en la el libro de reglas de la edición revisada. Kindred of the East había recién aparecido y todas las asignaciones para escribir para la edición revisada habían sido cambiados. El tema para la edición revisada era la tensión. Hablamos acerca del Gehenna y del Jyhad y el fin del mundo por largo tiempo, pero nunca pareció acercarse.

Un juego que se suponía tenía una urgencia horrible sólo parecía haber languidecido o algo así. Por supuesto, esto no es verdad en los juegos personales - Estoy seguro que el juego personal de Vampiro de cada uno había estado lleno de sus propios altos y bajos y momentos muy tensos - pero nada inherente en la propuesta sugería eso.

Ya habíamos decidido que 1999 sería el "Año del Ajuste (Year of the Reckoning)", o como lo llamabamos nosotros en la oficina, "Rabia a través de las Líneas (Rage Across the Plotlines)". Nuestros libros de temas tendrían grandes, y vastos eventos, reforzando la tensión y el peligro del Mundo de Tinieblas sacudiendo cada línea de juego hasta sus raíces.

Esa es la razón de por qué maté un Antediluviano. El concepto de los Antediluvianos es tan central para el juego que

eliminar uno tendría muchas repercusiones graves en el mundo del juego. Era un ejemplo, moderno y concreto, del mundo cayéndose a pedazos y una ilustración de que el Fin de los Tiempos estaba sobre nosotros.

Pero por qué Ravnos? No comencé con eso en mente. Tuve que imaginarlo.

Primero, siguiendo Kindred of the East, era obvio para mi que el Mundo de Tinieblas escondía un iceberg de conflicto en la frontera entre los mundos del Kindred y los Kuei-jin.

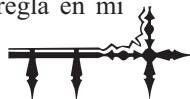
Segundo, los eventos tomarían lugar en un gran centro poblado. Si el Antediluviano que está atrapado bajo la Antártica (N. del E. ¿Absimiliard?) se ponía a festejar, podría ser tratado silenciosamente, y con relativamente pocas repercusiones, lo cual no se ajustaba al tema del año.

Tercero, era una opción que dejaría el juego altamente jugable - no como eliminar a uno de los clanes más numeroso o uno que fuera central para las raíces básicas del juego. Si los Ventrue desaparecían, la Camarilla podría desaparecer, y no quería alterar Vampiro tan radicalmente. Asimismo, no quise sacar el Sabbat de la película, así que lógicamente caí en las faldas de los clanes independientes.

Finalmente, el Ravnos ofrecía una preciosa pequeñez para la propuesta de Vampiro.

? Coloca desvaríos aquí acerca de cómo ellos eran el mejor clan, ellos mandaban, eran tus favoritos, mando todo a la mierda, etc. Todo hecho?

Los Ravnos nunca correspondieron a ninguno de los mitos tradicionales de vampiro, y no agregaron nada a la versión propietaria de White Wolf que se fuera a echar de menos. Eran jugados demasiado seguido como payasos hyuk-hyuk, estereotipos detestables, elegantes desesperanzados que uno nota y otras causas sin esperanza. Claro, ellos "podían ser" usados bien, pero esa era la excepción y no la regla en mi



experiencia. Nada acerca de ellos implicaba horror, su Disciplina era fácil de reducir a tonterías - la lista sigue (Notese que estas no eran mis razones iniciales para borrarlos. Solamente encementaron mi decisión. Consideré igual de largo tiempo eliminar “mi clan” favorito, pero el juego “necesita” a los Ventrue. La decisión fue tomada desde un completo punto de vista dramático, no obstante mis sentimientos por ellos. Sólo me gustan cinco clanes de todas formas, así que no se puede decir que los escogí).

Y acerca de “cómo” se fueron, también pensé largo y tendido sobre ello. Una muerte callada, siendo muy apropiada para Vampiro, sería anticlimática. Una lucha a puños con legiones de vampiros hubiera sido increíble - demasiado para la Mascarada que una falange de Assamitas marchara a Bangla Desh. Algo más tenía que servir.

Por esa fecha, las grandes noticias eran acerca del desarrollo y pruebas de armamento nuclear en la India. Bingo. Los doctores del giro del Mundo de Tinieblas podrían “cubrir sus huellas” usando esos eventos para cubrir un ataque nuclear. No pude pensar en ningún vampiro con acceso a material nuclear (prefieren ser sutiles), y los gobiernos mortales están demasiado olvidados de los sobrenaturales en el Mundo de Tinieblas. Los Hombres Lobo estaban demasiado desorganizados para traer algo de un poder divino sin unir a la Nación Garou entera y no quería pisar en los zapatos de Ethan en el desarrollo. Al final, recayó en los magos hacer el último acto, pero sólo después de que un poderoso Kuei-jin (y un hsien) ablandara a la bestia para ellos.

Por el lado del argumento “pero debería haber sobrevivido”, Ravnos casi lo hizo. Y cierra la boca con esos “debería haber” porque la historia viene primero. La gran Fortaleza del Antediluviano se manifestó junto con el tifón de hechicería Kuei-jin de tres días de duración que bloqueó el sol. Imaginé el despertar de Ravnos “temprano para el Gehenna” como el resultado de pesadillas de su parte - estaba constantemente distraído por “sueños de uimerismo” que lo despertaron y lo condujeron a un impensable frenesí, y muchos de aquellos sueños se manifestaron durante la batalla. Más de uno de los muchos enemigos que asediaban al

Antediluviano fue enviado a un infierno de fantasía personal por toda la eternidad. Al final, todo probó ser demasiado para él - sin planearlo, el mundo consiguió airarse frente a su destrucción y poner al oráculo del destino abajo.

Para suerte del mundo, el Antediluviano difícilmente pudo ver quién o qué estaba combatiendo. Había sido enloquecido por siglos por sus sueños de uimerismo y despertó hambriento y en frenesí. Después de exponerse al sol, su mortal existencia continuó forzando a la cábala de tecno-magos a echar mano desesperadamente de sus grandes armas, y las usaron. El resto se aseguró de que este fuera un gran paso - el libro revela que estaban dispuestos a sufrir el 100 de pérdidas por sus esfuerzos.

Y así es como es. Por el argumento del “no crossover”, mostrar magos no es un crossover. Cuantificarlos sí.

Espero que ayude.

Oh, y si alguien fuera tan amable de hacerme un favor mantenga esto grabado y péguelo la próxima vez que este asunto aparezca. Tengo que hacer libros y toma demasiado tiempo de mi agenda. Alguien que lo pegue en USENET, también. Un montón de ellos me odian. Es un signo de que estoy haciendo bien mi trabajo si a todas estas personas les doy trabajo. Gracias.

Saludos, Justin - el Bastardo.

Faducci n: Bill Lee

Nota Para aquellos que no sepan, el Antediluviano Ravnos ha muerto. Dónde sale? en Time of Thin Blood. Cómo murió? Lo digo corto y preciso, si te vas a comprar el Thin Blood, *no sigas leyendo*.

Una lucha entre los Kuei-jin y los Ravnos comenzó en India, cerca de Bangla Desh. Tan grande era la batalla que Ravnos despertó, se sació de su hambre y se dirigió al lugar de la batalla. La lucha alcanzó niveles apoteósicos, llegando 3 Bodisathvas (algo como un Antediluviano de los Kuei-jin), para detener a Ravnos. Cada uno de ellos hizo un hechizo distinto, uno produjo un tifón para poder pelear de día al ocultar el sol, otro abrió un portal que unió la Tierra de las Sombras con este plano, en fin, caos. La tecnocracia, que estaba al tanto de lo que sucedía decidió eliminarlos y tiró una bomba atómica. En fin, luego de la batalla, el único vivo era el Ravnos, que supuestamente lo mató el sol, al disiparse el tifón, sin embargo, rumores dicen que fue la tecnocracia quien apuntó algunos de sus satélites para reflejar la luz del sol y concentrarla en el Ravnos. Tan tan.

Si esto difiere de lo que sale en Time of thin Blood, mis disculpas, pero por el momento no he podido revisar mis fuentes. De todas maneras no están muy alejadas de lo que pasó. ueda mucho en el aire, pero déjenlo para la próxima.





Auditoriu

FELI E ERRERA

EL ROL

ERMINARD

Felipe Herrera, conocido también como Lord Verminard ha sido uno de los escogidos para esta primera edición. Más gente irá apareciendo a medida que hagamos las siguientes ediciones. Gracias por tu paciencia Felipe.

¿Cuándo comenzaste a jugar rol?

Mmmh..., creo que fue en el 92 cuando nos llegó por correo un maravilloso catálogo de Diseños Orbitales, empresa española que producía en esos momentos Vampiro, Battletech, Shado run, y otros juegos que ni me acuerdo...

uedamos alucinando con mis amigos; eran unos juegos super raros, muy diferentes a lo que nosotros jugabamos (Invasión, Ataque, etc.). Había cualquier libro y más encima venían con unas cuestiones que se llamaban pantallas... Volvimos a escribir para preguntar que cresta era eso de rol, y nos llegó una hermosa carta dos meses después (por correo, obvio) que decía El juego de Rol es un juego de sociedad en que los jugadores utilizan su imaginación para adentrarse en mundos fantásticos e irreales...

UEEEEEEEEEEE ???????? uedamos aun más perdidos y decidimos averiguarlo por nuestra cuenta.

Así pasaron los meses estudiando los avisos de las revistas de comics españolas, y esperando a que saliera algo que nos pudiera dar alguna esperanza, hasta que vimos en una tienda del Alto Las Condes (posom), un libro que se llamaba algo así como Guía del Jugador del avanzado danyeonsandrágons (N. del E. Advanced Dungeons Dragons).

Hicimos las monedas, y fuimos a comprarlo, nos costó como 2 lucas. Volvimos al hogar y ya sentado, abrí el libraco, salió un haz de luz y me envolvió una extraña neblina que me transportó años en el futuro y me dejó escribiendo esta entrevista frente al computador...

¿En que momento vislumbraste el negocio tras el juego?

Muy buena pregunta Fernando (Gracias). Jamás lo vislumbré, y no es chiste, lo

que queríamos con la señora y con el socio X (socio encapuchado, desde ahora) era poner una tienda que vendiera... Juegos de Cartas, Juegos de ROL, Comics, etc... Yo, ferviente amante del ROL, quería poner una tienda exclusiva de juegos de rol, pero el socio encapuchado y la Pame (N. del E. la polola de Felipe, para pena de sus admiradoras) oponían vil resistencia. Hasta que lo conversamos bien, y decidimos jugárnosla por los juegos (valga la redundancia) de rol.

Y aquí estamos, defendiendo el arco de los tiros libres sin barrera...

¿Quién es el famoso socio X?

Un ente muy especial..., el socio encapuchado ya revelará su rostro... (con cara de misterio).

¿Es un negocio lucrativo o es amor al arte?

¿Ué es lucrativo? (N. del E. cara de cordero degollado mirando a Capuchinos, jejeje), Como te digo, por ahora estamos atajando los penales...

¿Como ves el rol en Santiago?, tanto como vendedor, como PJ o ST?

Ahora se mueve mucho más, hay más encuentros, y hasta se puso una tienda de jugos de rol... (juajuajua). En serio, siempre me ha gustado lo que se hace, en relación a eventos, reuniones, y actividades. Siempre participo donde puedo, ya sea como organizador o como animoso participante.

Lo único malo, a mi parecer, es el olor elitista putrefacto, que se siente por algunos lados. Pero ya se ha pasado un poco..., sólo un poco.

¿Cuál es tu juego de rol favorito?

Definitivamente el AD D, es el que me ofrece más variedad, con un sistema rápido de juego...

LE DA MIL PAT S EN LA CARA a cualquier otro... -)(N. del E. directa alusión a un amistoso ofrecimiento de Amigo del Sol).

Fernando Mu o



Sacar a



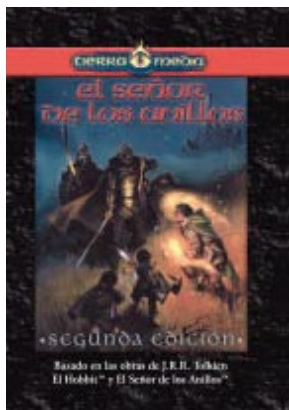
Los esclavos de la redacción hemos sido amenazados brutalmente, si no cumplimos con nuestras obligaciones asignadas diariamente por nuestro despótico negrero. Nosotros le llamamos el negrero, aunque al parecer tiene nombre y apellido...

Bueno, un par de noticias que se complementan con otras que están por ahí (aserruchá de piso que le llaman), suerte.

Increíbles son los nuevos dados de Barrel con forma de prisma, están dejando la escoba en USA, y hay de todos tipos (será...).



La Factoría de ideas ha lanzado en Agosto la nueva edición (y en perfecto español), de uno de los juegos más famosos del mundo entero, El Señor de los Anillos. Totalmente revisada y corregida no tiene nada que ver con la anterior. ¿ué? ¿que cuanto va a costar aquí en Chilito? unos 19.9 0.(Llame yaaaa)



- El nunca bien ponderado nuevo juego de Corsair Publishing Corp, Sovereign Stone, ya salió a la venta a fines de julio. Un juego de fantasía medieval en el mundo creado por Larry Elmore (sobrevalorado ilustrador de variados juegos de rol en especial de TSR, y sazonado con las especies de Margeret Wss. Haber que resulta.

- Creo que ya todos saben pero igual. Se anunció en la Gen-Con de este año, la aparición para el próximo evento del fabuloso ADD tercera versión, por parte de TSRWC (subsidiaria de Pentex, por cierto, igual que Verminard Megacorp) (N. del E. Juajua). Por supuesto el diseño no esta en cualquier mano, esta a cargo del maestro Bill Slavicsek (gran protagonista en el diseño de juegos como Star Wars, Torg y el mismísimo ADD).

- Para octubre se esperan importantes novedades en cuanto a juegos de rol se refiere. Con la aparición de Estirpe de Oriente (Kindred of the East), el Mundo de Tinieblas incorpora entre sus oscuro moradores a los vampiros que viven en las recónditas tierras de China y Japón, dando pie así a una serie de libros que, dentro de cada línea se enmarcarán en el Año del Loto (Year of the lotus). También, la Llamada de Cthulhu se nos moderniza cabros, y llega a nuestra época en Cthulhu Actual (Chutlhu No para los gringoloides).

Además cabros, aparecerán en Agosto-Septiembre algunos suplementos entre los cuales destacamos El Síndrome uijote para Changelling y Secretos de la Frontera para el agonizante Hombre Lobo Salvaje Oeste .

Éli e errera



VAMPIRE

THE MASQUERADE

OTHER TRAITS

[illegible]

RITUALS

NAME

LEVEL

[illegible]

■ EXPERIENCE

TOTAL:

TOTAL SPENT:

spent on:

DERANGEMENTS

■ BLOOD BONDS/ VINCULI

BOUND TO

RATING

BOUND TO

RATING

COMBAT

[illegible]

ARMOR

VAMPIRE[®]

THE MASQUERADE

EXPANDED BACKGROUND

ALLIES

MENTOR

CONTACTS

RESOURCES

FAME

RETAINERS

HERD

STATUS

INFLUENCE

OTHER

POSSESSIONS

GEAR (CARRIED)

EQUIPMENT (OWNED)

FEEDING GROUNDS

VEHICLES

HAVENS

LOCATION

DESCRIPTION

VAMPIRE

THE MASQUERADE

HISTORY

PRELUDE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

■ APPEARANCE

AGE _____

Apparent Age _____

DATE OF BRITH _____

RIP _____

EYES _____

RACE _____

NATIONALITY _____

HEIGHT _____

WEIGHT _____

SEX _____

VISUALS

COTERIE CHART

CHARACTER SKETCH

Crónicas Le endas

N ASEO NOCT RNO

Caminaba al fresco de la noche. Hace poco había cenado y estaba agradablemente satisfecho. La soledad de la noche y el hambre satisfecha invitan a meditar, y eso hice, pensando en la vida, la muerte y muchas otras cosas. Mi problema, pensé, es que el mundo cambia demasiado rápido, y ya me estaba resultando difícil mantenerme vigente. Llegué a la triste conclusión de que a mi edad disminuye la adaptabilidad... en fin, el hecho es que casi todos mis amigos se habían ido o estaban alejados. Prácticamente lo único que me quedaba era mi trabajo. En eso pensaba cuando escuché un grito femenino. De un callejón salió corriendo una mujer. Había perdido un zapato y estaba en evidente estado de histeria. Se abrazó a mí llorando y diciendo que la ayudara, que la perseguía un monstruo, que era un demonio salido del infierno, con ojos rojos y garras y quizás qué más. La verdad es que me era difícil entender lo que decía. La tranquilicé lo mejor que pude, aunque no me fue fácil. Pero use toda mi persuasión, y logré convencerla de que se sentara en la cuneta y me esperara ahí mientras investigaba el asunto. Mientras me internaba por el callejón pude oír los sollozos de miedo

de la mujer, pero pronto todo quedó atrás, enmascarado por mi propia excitación y ese travieso estremecimiento que recorría mi espalda sin cesar. Naturalmente no esperaba encontrar ningún monstruo demoníaco escapado del infierno, sino algún no menos peligroso psicópata, o simplemente, nada. Con todo, existía esa leve posibilidad de encontrar algo más... el mundo es tan extraño...

Continué avanzando, cada vez con más precaución, hasta que el callejón desembocó en una plaza. Entonces, lo vi. El ser demoníaco realmente estaba allí, tal como lo describió la mujer. Estaba sujetando a un hombre joven, y lo hacía con tal fuerza, que sus dedos, rematados en

garras, virtualmente se enterraban en su carne. Cuando momentos después dejó caer al sujeto, y volvió su rostro hacia mí, me di cuenta de que había estado bebiendo su sangre. Realmente era un ser horrible, tanto que me hizo evocar el término “indescriptible” que tanto utilizaba cierto escritor de terror de mis años de juventud. En esa época pocos leyeron sus cuentos recordé, y ahora era póstumamente famoso... Pero el monstruo dirigió sus ojos rojos y luminosos hacia mí y comprendí que si quería salvar mi vida debía dejar de divagar y concentrarme en mi defensa, antes de que fuera tarde. El monstruo extendió sus garras ensangrentadas apuntándome y, al tiempo que lanzaba un aterrador rugido, se abalanzó sobre mí. Me di cuenta de que me enfrentaba a una bestia presa de una frenética sed de sangre, y me apresuré a saltar a un lado para esquivarlo, a la vez que mentalmente dirigía mi sangre a mis músculos para que mi cuerpo reaccionara a la altura de las circunstancias. Para cuando me atacó nuevamente, yo ya me sentía más seguro de mi mismo, y cuando sus dientes se cerraron, con un chasquido, lo hicieron sobre el aire. Yo me había puesto detrás de él con la rapidez del relámpago y lo golpeé tres veces con todas mis fuerzas. Intentó atacarme nuevamente, pero yo ya lo esperaba y luego de esquivarlo lo volví a golpear varias veces. Esta vez cayó al suelo, y lo golpeé hasta que quedó reducido a un cuerpo inerte y sangrante. Entonces me quité el prendedor de plata de mi chaqueta, y le rebané el cuello con el afilado borde. Mientras lo observaba convertirse en un montón de ceniza que la brisa esparcía, me esforcé en recobrar la calma. Oculté el cadáver del hombre en un contenedor de basura, para evitar que los curiosos lo vieran. Ya me encargaría luego de dar aviso a las personas indicadas. Regresé al sitio donde me esperaba la mujer, que aún temblaba. La abracé confortándola. La lucha me había despertado el apetito, así que sacié mi sed con su sangre.



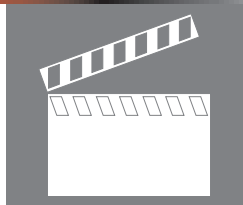
Nuevamente oculté el cadáver, y utilicé mi teléfono celular para llamar a un grupo de limpieza que se encargara de retirar y deshacerse de los cuerpos. Caminé hacia mi casa. Nuevamente estaba agradablemente satisfecho, y mientras caminaba regresé a mis meditaciones; sí, mi trabajo era lo más importante en mi vida. No es un trabajo agradable, pero qué rayos , alguien tiene que hacerlo ¿no? Además, me proporcionaba la excitación que me hace sentirme vivo. Y por si esto fuera poco, evitar que los humanos se enteren de nuestra existencia, destruyendo toda evidencia y testigos, era asunto de supervivencia para mi especie desde los tiempos de la Santa Inquisición. Sí, el mundo giraba muy rápido, pero hay cosas que nunca cambian. Mientras haya vampiros estúpidos que dejen testigos o pruebas de nuestra existencia, yo seguiría siendo necesario, y si eso llegara a cambiar, bueno, ya buscaría algo más en que entretenerme. Tengo todo el tiempo del mundo para pensarlo... yo tengo la eternidad.

avier Fern nde



corintio'99





Letras & Sonidos

Letras

Para ambientar una buena partida, sólo es necesario una dosis de imaginación y creatividad del Narrador, pero es más fácil si has leído algunos libros de temas parecidos. A continuación una lista de libros, música y películas que ayudan al momento de pensar qué clase de mundo debes describir a tus jugadores.

Entrevista con un vampiro

Autor Anne Rice

Descripción Un libro muy parecido a la película del mismo nombre. Si ya la viste, es posible que desees pasar al siguiente libro de la lista. Este libro te introduce al mundo de los Vampiros... como lo ven los vampiros.

Lestat, el Vampiro

Autor Anne Rice

Descripción Este libro es la continuación del anterior, pero mucho más interesante. Además, no es necesario leer el primero para comprender este, aunque sí sería útil saber de qué se trata. De cualquier modo, este libro revela algunos de los secretos más profundos del mundo de los Vampiros de Anne Rice. Es un libro que realmente vale la pena leer, y bien vale su precio.

La Reina de los Condenados

Autor Anne Rice

Descripción Este libro es continuación directa del anterior. Francamente, debieras leer "Lestat, el Vampiro" antes de devorar este. La acción es rápida, compleja y absorbente. El libro comienza narrando sucesos que fueron simultáneos a la parte final de "Lestat...". Si en el anterior se revelan secretos vampíricos, en este se revela TODO. Además, aparecen tipos de personajes que tienen real existencia en el juego, y acciones realizadas por vampiros que son de importancia en el juego. Realmente, al leerlo, da la impresión de estar leyendo una partida de rol del más alto

nivel y aunque hay un par de diferencias fundamentales con el origen y el aumento de poder de los vampiros, no debes dejar de leerlo.

El Ladrón de Cuerpos

Autor Anne Rice

Descripción Continúa la saga de Lestat, quien ahora intercambia su cuerpo dándose cuenta de las increíbles limitaciones del ser humano.

Memnoch, el Diablo

Autor Anne Rice

Descripción Lestat es llevado por el Diablo, para mostrarle lo que es el Cielo y el Infierno.

Drácula

Autor Bram Stoker.

Descripción Este libro, si bien trata de un vampiro muy diferente a los del juego, sus motivaciones son parecidas, y, además de ser una excelente novela, da una clara visión de algunos de los peligros más graves que puede afrontar un vampiro. El libro es muy diferente a la película de Coppola, aunque las líneas generales de la historia coinciden bastante.... de cualquier modo, olviden eso de que "el amor nunca muere".

Carlomagno

Autor Harold Lamb

Descripción Excelente libro de corte histórico y bibliográfico, permite una adecuada ambientación y una mirada profunda a la sociedad pre-medieval.

Clan Novels (de White Wolf)

Autor Varios

Descripción Novelas enfocadas a una trama que se entrecruza a través de cada uno de los 13 libros que la componen. Muy buen vistazo a los miembros de cada clan, aparte de la ambientación correspondiente al Gótico-Punk.



Libros Esenciales

Para Vampiro La Mascarada

- Vampiro 2 Edición Revisada
- Guía de la Camarilla
- Guía del Sabbat
- Guía del Narrador de Vampiro

Para Vampiro Edad Oscura

- Vampiro Edad Oscura
- Acompañante de Edad Oscura
- Libro de Secretos del Narrador

Películas Recomendadas

Highlander Recomiendo la primera (a mi juicio mucho mejor que la segunda). Lo importante no es la historia en sí (para propósitos de este juego), sino la clase de mundo y la escenificación de las tomas nocturnas. Son un excelente escenario para Vampiro. Hay que señalar, que el escenario de Highlander 2 también es bastante sugerente, aunque su trama sea una blasfemia contra la primera. Además, el interés en esta película aumenta al saber que existe un suplemento no oficial para introducir personajes "Inmortales" en las partidas de Vampiro (y en varios otros juegos de White Wolf).

El Nombre de la Rosa Completamente recomendable. Excelente película, pero además, muy buena para ambientar una partida de Vampiro en la Edad Media.

Batman Robin No estoy recomendando la película por la trama, o por la atractiva batgirl (eso lo dejo a criterio de cada uno), sino porque en la escena de carrera de motos se muestra un callejón atestado de Punks, etc., con una arquitectura que... bueno, el mundo de Vampiro La Mascarada se define que como Gótico-Punk, y aparece ahí perfectamente escenificado... de hecho, casi me extrañó no ver algún vampiro rondando la zona...

Música Recomendada

MoonSpell excelente grupo de rock gótico. El LP "Wolfheart" es excelente... incluso trae un tema llamado "Vampiria". También es bueno para las partidas de Hombre Lobo.

Modest Mussorgsky compositor ruso de música clásica. El tema "A night in the Bare Mountain" es excelente (por algo fue utilizado en la serie "Sombras Tenebrosas". Además, "Pictures at an Exhibition" también sirve mucho para partidas de Vampiro, ya sea La Mascarada o Edad Oscura.

Carmina Burana, de Carl Orff muy buena música, pero en especial hay partes ideales para Edad Oscura.

Fear Factory grupo de thrash progresivo, con excelentes temas para una escena de combate, en especial el tema "ero Signal", del LP "Demanufacture" (por algo fue utilizado en la película Mortal Kombat. Algo bueno que tuviera la película).

Paradise Lost grupo de música pesada gótica, bastante bueno. En especial recomiendo el LP "Gothic".

Front 2 2 los padres de la Electronic Body Music, actualmente separados, pero tienen excelentes CD s, como Front by Front, Religion, Up Evil y el Tyranny for You.

Frontline Assembly innovador grupo de Tecno Industrial básicamente, aunque mezclan varios estilos. Lo mejor Millenium, Hard Wired, Tactical Neural Implant y más ambiental los Total Terror 1 y 2.

Slayer Ya lo conocen no hay para que decirlo. El grupo de Tom Araya. Thrash y Hardcore del potente. South of Heaven, Hell A aits, Divine Intervention.

avier Fern nde
Bill Lee DeMe er





Letras & Sonidos

ERSOS & LÍRICA

ersos

Mientras el auditorio miraba perplejo al extraño de sombrero de ala ancha y dudaba entre reírse o sentir la pena del relato expuesto, se levantó del otro lado de la barra una figura delgada envuelta en una capa negra larga e interior carmesí. Su pálido rostro y la mirada produjo una extraña sensación expectante en todos los presentes. El nuevo personaje abrió la boca y esperando unos segundos para dejar entrever unos afilados colmillos más largos de lo normal, comenzó a hablar

- Interesante es tu historia señor, como asimismo los versos de los demás poetas entre la concurrencia. Sin duda darán que hablar, mas ya que han formulado un reto, he de contestarlo con más verso, y también me referiré a una mujer que aún no se desvanece de mi memoria, a pesar de lo que paso

Caminando entre la lava del reino de la espina sin levantar la vista por temor al ácido que llueve, deseando mayor consuelo que el recuerdo, buscando un camino torcido para enderezar, pagar una penitencia que me merezco quemar mi piel en el olvido y lavar mi cerebro en la inconsciencia.

Es alguien culpable del amor que nace? Es que alguien lo puede detener? Es un cultivo que, al igual que la flor del odio se deshoja con la mano izquierda? Acaso mis ojos se cierran y apunto con el dedo al azar? No es profundo el abismo de tus ojos y demasiado delgado el borde de tu párpado. Porque resbalé y no había raíz al aire de la cual tomarse. Ni salida lateral al cariño.

Insolente es la verdad que corroe y deja la carne abierta. De sangre y hueso, de miel y anís, de ortiga y espino. Agua podrida y gangrena espiritual. Sacar la podredumbre fuera es una necesidad. Lamentablemente nadie gusta de ella. Todos aconsejan pero nadie lo entiende. Poncio

Pilato se lava las manos en los pulmones llenos de líquido de todos mis amigos y ahora que los necesito, se crucifican a sí mismos para lavar mi pecado.

No fue mi intención abrir la boca para dejar salir la serpiente. Ni fue mi idea emparedar a quien quiero. Mas el clarividente se sacó un ojo por errar la jugada. Y yo perdí un corazón lleno de cicatrices. Los muertos me miran ajenos porque no me ocupo de sus asuntos. Los vivos me miran ajenos porque no me ocupo de sus asuntos. ¿Quién me miraría cercano por mis asuntos? Tu.

Pero ya no esta el caldo de la vida en ebullición. Y no se puede corregir lo incorregible. Ni limpiar lo manchado con el gas mostaza que cae desde las nubes. No puedo cavar una trinchera más honda que mi cariño para esconderlo hasta que termine la guerra. Porque le disparan, lo hieren, lo rompen en pedazos la metralla lo desangra y las máscaras no limpian sus pulmones. Y se muere sin remedio, como un trino en la noche oscura. Me muero como la brisa en la llanura. Me muero 1 0 veces y media. Muerto estoy y aún te quiero. Resquiescite In Pace."

- ¿ue corto el amor y que largo el olvido, no es así compañeros? Ven acá guerrero, te invito una copa para que la llenes con tus penas antes de que partas en la búsqueda del reino que caerá bajo tu espada. Tu sangre debe saber dulce ante tus enemigos y no amarga, ven que yo invito.

El personaje pálido tiene dos marcas rojas que bajan desde sus ojos hasta el mentón, surcando sus mejillas, pero antes de pensar en qué significa, gira su capa elegantemente y vuelve a confundirse en la sombra de la barra.

Anton La e



E ístolas



M todo en la Locura

Lo primero que quiero hacer es desmentir los rumores de que las mujeres no juegan a rol, y encima las hay que dirigen, como yo.

Y tras esta pequeña introducción paso a escribir sobre Vampire The Masquerade. El tema que quiero tratar es ni mas ni menos que uno de mis clanes favoritos el clan Malkavian. Un clan que sufre de inmensos malentendidos.

Muchos narradores y jugadores desdennan este clan por los problemas interpretativos que presenta.

¿Por qué? Porque siempre nos podemos encontrar al gracioso de turno que utiliza su locura para llamar la atención del narrador constantemente afectando negativamente la partida o la crónica. Un mal método en mi opinión ya que hay maneras más sutiles de hacerlo.

¿ué se puede hacer para evitar esto? En primer lugar cuando uno decide hacerse un Malkavian tiene que tener mucho cuidado a la hora de elegir la demencia. Cuando se elija esta demencia se tiene que tener en cuenta sobre todo el tipo de crónica que se va a jugar y siempre es bueno discutirlo con el narrador. Algunos ejemplos de demencias son personalidades múltiples, regresión temporal, perfeccionismo, obsesión, intelectualización, amnesia, depresiones, delirios de grandeza, paranoias, etc. Puedo seguir

enumerando pero prefiero parar. Como ya he dicho antes es muy importante elegir bien la demencia ya que eso determinará su comportamiento a lo largo de toda la crónica.

Un estereotipo muy común es el pensar que porque uno está loco es tonto. Nada más lejos de la realidad. Es más, muchos locos están locos porque son demasiado inteligentes. Por ejemplo Sherlock Holmes era un maniaco depresivo; Napoleón y Hitler sufrían delirios de grandeza y casi conquistan el mundo; Jack el Destripador se suponía que era un médico pero estaba obsesionado con la matanza de mujeres Total, que porque uno está loco no significa que sea tonto.

¿Y qué se puede hacer con un Malkavian?

¿Cómo se interpretarían las demencias? Veamos, una locura muy común es obsesión compulsiva. Podemos imaginar a un científico que se ha pasado la mayor parte de su vida buscando una fórmula, en su mente no quedaría ningún otro pensamiento para nada que no sea su trabajo. Esta demencia está muy bien sobre todo si tu obsesión es el poder, la belleza, el amor o el dinero. A la hora de interpretarla puedes estar perfectamente cuerdo con todo en general, salvo que cuando se trata de, por ejemplo, poder, no se detendría ante nada para conseguir su objetivo (el fin justifica los medios).

Una de mis demencias

favoritas es múltiples personalidades. Pongamos por ejemplo a un freaky obsesionado con Star Trek y Star Wars, que tras ser Abrazado tiene las personalidades de los personajes de estas dos



i '99



series (y aún más si tiene ofuscación a nivel 3 que encima hasta se pueden parecer a ellos). La única restricción que yo pondría sería que el cambio se produjera tras ver u oír un objeto, color o palabra clave.

Otra demencia muy común entre los Malkavians es la paranoia, la sensación de que le persiguen a uno. Esta es una de las más divertidas de interpretar porque tampoco es constante, pero siempre es bueno ver por encima del hombro y estar alerta. Por ejemplo, supongamos que la paranoia de un Malkavian es que los extraterrestres existen y que ellos son los que van a traer la Gehenna. Pues puede entrarle un arranque histérico en medio de una fiesta en el Elysium y cosas por el estilo.

En definitiva, si alguien decide hacerse un Malkavian que sea consecuente con sus actos y sea lo suficientemente maduro como para no llamar constantemente la atención. Llevar un Malkavian puede ser una experiencia muy gratificante si se lleva bien, y puede hacer maravillas en una crónica o partida. Total, al fin y al cabo los Malkavians no tienen por qué ser los bufones de la corte, ¿no?

loreth a Balor

Nockers



i '99

Cuando la Sangre se Convierte en Glamour

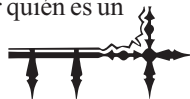
El World of Darkness es un universo de juego que se presta muy fácilmente a los crossover entre sus distintos reglamentos. Si tu crónica de Vampiro está un poco estancada y necesita aire fresco, o si simplemente deseas probar algo nuevo durante unas cuantas sesiones de juego; por qué no incluir hadas en la trama de tu historia???

En este artículo encontrarás unas cuantas ideas para introducir un poco de Glamour en las vidas de tus jugadores vampíricos.

Hagamos primero un poco de historia. Después del Shattering, allá por el siglo XIV, las hadas que no cruzaron las puertas de Arcadia y se quedaron en la Tierra se convirtieron en seres alejados del mundo y ocultos en las profundidades de los sueños. Pero 600 años después la llegada de la nobleza Sidhe exiliada desde Arcadia dio comienzo a una nueva época en la sociedad Faérica. Los orgullosos y bellos Sidhe retornaron en 1969 para reclamar su trono, y los Changeling empezaron a relacionarse nuevamente con su entorno.

Los Sidhe descubrieron que los vampiros de la actualidad les habían olvidado, tan sólo los más antiguos *N. del E. los nacidos antes del d.C.* recuerdan aún los pactos que forjaron con los príncipes de las hadas en la época medieval. Recuerdan los pactos y saben que pueden ser de gran ayuda en la interminable Jyhad...

A primera vista, los vampiros y los Changelings son criaturas condenadas a no relacionarse entre sí; la alta banalidad de los Hijos de Lilith (así es como la tradición Faérica llama a los vampiros) desagrada en extremo a las hadas que se sienten incómodas en su presencia. Sin embargo, esto no siempre es así, incluso puede ocurrir que los cainitas sean fuentes potenciales de Glamour para los Changelings. Ciertos clanes, especialmente los Ravnos y Malkavian (por no hablar de la línea de sangre medio-hada Kyasid) tienen una banalidad muy baja lo que les posibilita interactuar sin problemas con el mundo Faérico. Los Malkavian por ejemplo son capaces de distinguir quién es un



Changeling y quién no, y no se ven afectados por las Nieblas *Mists* (es un efecto similar al *Delirio elirium* causado por los Garou o la Bruma de Waith o . Las nieblas borran de la memoria de mortales y seres sobrenaturales cualquier experiencia relacionada con Changelings). El caso de los Ravnos es mucho mas interesante, el uso de su disciplina *Uimerismo Cimerstr* tiene un efecto muy peligroso para las hadas cualquier ilusión creada con esta disciplina se convierte en una quimera Faérica totalmente real para los Changelings. Imaginaos que el personaje Ravnos de uno de vuestros jugadores crea un dragón ilusorio durante un combate con Tremeres cerca de un refugio Faérico. Los Changelings del lugar podrían sentirse muy molestos por tener que hacer frente al descuido del Ravnos y seguramente irían a pedirle explicaciones o a devolverle la broma haciéndole la vida imposible durante una temporada.

Las hadas también pueden ser un buen recurso en historias con vampiros del clan Toreador. El amor por el arte es algo que tienen en común ambos seres. Un Toreador podría sentirse atraído por un escultor que esta bajo la protección de un noble Sidhe. El Glamour que generan los artistas es tan importante para los Changeling como la sangre para los vampiros y el Sidhe no dejaría que le hiciesen ningún daño a su protegido.

¿Y la belleza? Los Sidhe son el grupo más hermoso de todo el World of Darkness y cualquier toreador puede caer enamorado de uno de ellos, lo cual puede ser una interesante subtrama amorosa dentro de la crónica principal. Incluso los Ventrue, a primera vista tan banales, pueden ser fuentes de Glamour. Una de las casas nobles de los Sidhe, la Casa Ailil, tiene la peculiaridad de conseguir Glamour de las acciones políticas; las intrigas son su medio natural y pocos lugares están tan llenos de ella como las cortes de los Príncipes vampiros.

No olvidemos tampoco a las sectas secretas de la sociedad Changeling. Los hechiceros del Círculo de Cristal podrían enfrentarse a los Tremere por la posesión de un poderoso artefacto mágico, o la Beltaine Blade podría solicitar la ayuda del Príncipe Ventrue de tu crónica para acabar con un motín de los Comuneros.

No sólo el Glamour puede unir los caminos de

hadas y vampiros, la sangre, algo tan habitual en el Vampiro puede ser un poderoso nexo de unión. La sangre de hada es tremendamente exquisita y peligrosa, los efectos de beberla son alucinógenos y puede llegar a generar adicción, además dedicarse a cazar hadas por su sangre es algo muy peligroso, casi tanto como cazar Garous.

Y para terminar hablemos un poco de los Changelings Unseelie. La Shado Court, esa oscura y secreta sociedad de hadas revolucionarias tiene tratos con el Sabbat, muchos de sus miembros disfrutan acompañando a las manadas *Packs* Sabbat en sus cacerías. ¿ué cara pondrían vuestros jugadores cuando enfrentándose a unos Sabbaticos descubran que les acompaña un Troll de 2 metros con un enorme y mortífero martillo de guerra?

Como veis las posibilidades son infinitas, tan sólo hace falta resolver un par de problemas de compatibilidad de reglas entre el Vampiro y el Changeling. Si teneis alguna duda a este respecto os recomiendo que consultéis la Guía del Narrador del Changeling, donde vienen muy bien explicadas las reglas de crossover. Un último consejo si quereis incluir hadas en vuestra crónica y deseais que aparezcan en toda su majestad y esplendor conseguid un ejemplar del Changeling. Es uno de los mejores juegos que existen en el mercado, y además por sus colores es uno de los mas hermosos. Pero no se os ocurra comprar la edición española, aquí en España han hecho una basura, en blanco y negro y con una pésima traducción.

Eso es todo, tan solo espero que mi artículo os haya ayudado. Con que tan sólo se os ocurra una idea nueva para vuestra crónica me doy por satisfecho.

Un saludo desde el otro lado del mar, y mis disculpas si no entendisteis bien mi extraña forma de hablar española)

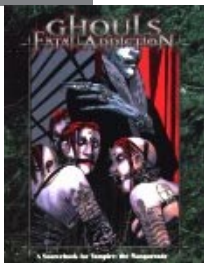
Eol a Ailil





Alles Lüge

COMENTARIOS & CRÍTICA DE LIBROS



Ghouls: Fatal Addiction

Autor Ronni Radner y Ethan Skemp

Portada Guy Davis y Vince Locke

Título Español Ghouls Adicción Fatal

119 Páginas - 199

Ficción La Sangre es más Espesa

Una historia acerca de cómo un vampiro crea un Ghoul, desde el dramático punto de vista del Ghoul.

Introducción La Primera Probada

Infaltable pues pareciera que cada vez los libros de White Wolf necesitan menos el índice, y no lo digo por lo fácil de encontrar las cosas que uno busca...

Cap. I Un Trabajo de Relojería en Escarlata

Explica en forma bastante detallada la Biología del Ghoul y cómo esta cambia con la sangre, además de dar más luces a la fisiología vampírica. Trata también varios de los trastornos mentales más conocidos de los Ghouls y ahonda en la mente de los mismos. La fisiología es descrita por un Doctor Malkavian y la psicología por su ayudante, una doctora.

Cap. II Maestros y Sirvientes?

Describe cómo los Ghouls ven a sus amos vampiros y cómo se desenvuelven en la sociedad

cainita. Define el estereotipo de Domitor y de Ghoul para cada clan. Analiza la percepción de los Ghouls clan por clan, hace una descripción de cómo los Ghouls se organizan entre ellos, describiendo algunas de las sectas más importantes.

Cap. III Creación de Personaje

Creación de personajes, de cualquiera de los tres tipos genéricos, incluidas las familias de Revenants. Nuevas habilidades, nuevos trasfondos, méritos y defectos, recomendaciones y una pequeña nota respecto a quiénes se pueden y quiénes no se pueden hacer ghouls.

Cap. IV Narración

Datos y consejos para introducir Ghouls en una crónica de Vampiro La Mascarada, cómo organizar una crónica de sólo Ghouls y algunos de los Ghouls más notorios de esta sociedad particular.

Cap V Templates

Estos son esos que nunca faltan y que comúnmente sobran... Lo mejor, la hoja de Ghoul.

Resumen

Excelente libro para comenzar a darle más profundidad a esos Ghouls que nunca están cuando se les necesita y nadie sabía cómo funcionaban. Para aquellos que tenían la osadía de tener cientos de ghouls, les llegó la hora de la verdad. Genial para comenzar un nuevo rumbo y jugar con ghouls, aunque lo recomiendo para jugadores experimentados. Un alivio para el Storyteller. Del 1 al 10, un .





Dirt Secrets o the Black and

Autor Steven C. Brown

Portada Ken Meyer Jr.

Título Español Turbios Secretos de la Mano Negra

12 Páginas - 199

Cap. I Tu Eres Uno de Nosotros Ahora

Aclara algunos aspectos básicos de la Black Hand, como lo que piensa el Sabbat, lo que piensa la Camarilla y las confusiones con la Falsa Mano. Entrega un listado con los rumores más típicos respecto a la Mano. Finalmente revela a la verdadera Black Hand contándonos su historia, desde los comienzos hasta hoy, su estructura interna, políticas y léxico. Luego entrega algunas ayudas para los temas relativos a la Mano.

Cap. II No Vida Dentro de la Mano Negra

Nos habla de la ideología de la Mano, algo de su agenda oculta y el problema de los Souleaters (come almas). Nos introduce al servicio de la Mano, cómo ganar poder, algunos ritos secretos, leyes y finalmente presenta un sistema nuevo para hacer la Diablería.

Cap. III La Sangre Nuestra

Detalla las Líneas de Sangre aceptadas por la secta, cómo se mueve la Mano dentro de cada una de las diferentes posiciones (Sabbat, Camarilla), qué piensan de los demás clanes y líneas de sangre, las relaciones establecidas entre algunos grupos y la Mano y las relaciones con grupos

mortales.

Cap. IV Construyendo Mejores Bastardos

Creación de personajes, tanto nuevos como elders. Ideas de preludios, las nuevas líneas de sangre y las nuevas sendas de iluminación, nuevas habilidades, nuevas disciplinas, méritos y defectos, creación de Revenants (miembro de familia de Ghouls), orígenes de las familias de Revenants de la Black Hand y descripciones.

Cap. V Enoch, la Ciudad que Construyó Caín

Describe la vida en Enoch, la relación con los Wraiths. Algo de historia de Enoch.

Cap. VI Templates

Personajes listos para usar (quién los usa en realidad?).

Apéndice I Aquellos que Deberías Temer

Algunos de los Miembros de la Mano más famosos, aparte de los estereotipos que usa la misma con respecto a sus propios miembros.

Apéndice II La Agenda Oculta

Lo referente a los Souleaters, las campañas en su contra, qué se hace y qué se ha hecho.

Resumen

Genial. Si bien las partes centrales son un poco aburridas de leer, pues no cuentan historias ni nada, simplemente hablan de la Historia de la Black Hand. Pero eso se contrapesa por la infinidad de datos que dan y que los relacionan con muchos juegos, como Mago, Wraith y algo con los Assamitas y los Setitas. Aparte de que hay 3 Antediluvianos durmiendo en Enoch... Por otro lado, las definiciones de los True Brujah, los Old Clan Tzimisce y los Nagaraja es muy buena. Lo único malo, es la increíble despilfarro con la disciplina de Temporis... casi me recuerda a los Kyasid o a los pobrecitos Ravnos... R.I.P. Del 1 al 10, un 9.

Bill Lee





Re uie

Atención

Esta sección está creada pensando específicamente en Uds., nuestros lectores. La idea es fomentar el intercambio de consultas, respuestas, datos, ayudas, noticias, avisos... lo que estimen conveniente.

Para acceder a ello, simplemente envíen un email a las siguientes casillas

UK INE subdimension.com

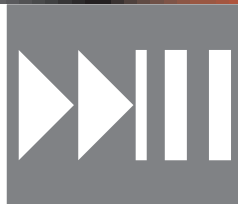
Arlequin nettaxi.com

MadNet nettaxi.com

Ellos las harán llegar a la brevedad a quienes sea necesario para aclarar las dudas o pasar los avisos pertinentes. Esperamos les sea útil. Aprovéchenlo.



Deja u



¿Qué viene en nuestro próximo número?

- La Senda de los Dioses
Más ayudas para narradores de Punk Gótico.

- La Senda de los Mortales
Manual del Exorcista para MERP.

- Mehr Licht
La Leyenda de los Anillos.

- Auditorium
Jejeje, esto es sorpresa...

- Crónicas y Leyendas
Comienza la serie de el Cardenal La Vey y Norax ap Balor en la Shado Court.

- Epístolas
Ioreth ap Balor y una entretenida presentación de la nueva mujer rolera.

Eol ap Ailil y una nueva temática llevada a la mesa de operaciones.

- Letras y Sonidos
Más grupos y recomendaciones.

- Alles Liebe
Church Knights, mito y leyenda de una de las mejores ampliaciones para WOD.



R
E

R
P O
R

6 C
6 0 00
C \$ 00 \$ 000

Español

UK

U
U

K RPG
0

UKRPG

UKRPG
ring

UK

UK RPG R

UKRPG

VERMINARD
Juegos de Fantasía

ER I R

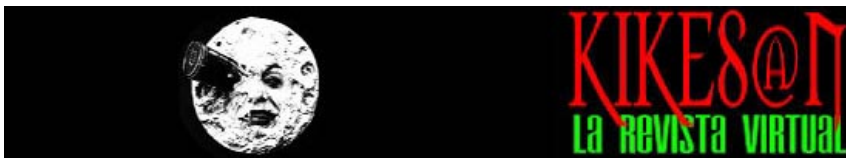
R

0

90

Hay espacio disponible en esta sección para colocar tus anuncios y avisos. Para ello, comunícate con BILLEEB nettaxi.com





KIKE
R



C **E**
R **C**
C



C
R

RI
R **R**

Hay espacio disponible en esta sección para colocar tus anuncios y avisos. Para ello, comunícate con UK INE subdimension.com





corintio'99



corintio'99





o D

JULIO

- a.. Aberrant (Limited Ed).
- b.. Aberrant (Unlimited Ed).
- c.. Aberrant Dice.
- d.. Time of Thine Blood. (V TM)-YotR.
- e.. Chronicle of the Black Labyrinth. (W TA).
- f.. Tradition Gathered III S ord of Faith-Euthanatos, Akashics Celestial Chorus (M TA; M SC).
- g.. Sorcerers Crusade Companion. (M SC).
- h.. Alien Encounter Deception. (Trinity).
- i.. Jerusalem by Nigh. (V DA).
- j.. Clan Novel Setite.

AGOSTO

- a.. Transylvania Chronicles III ill Omens. (V TM V DA).
- b.. Rage Across the Heavens. (W TA)-YotR.
- c.. Kinfolk Unsung Heroes. (W TA).
- d.. Guide to Technocracy. (M TA).
- e.. Aberrant Storyteller Screen. (Aberrant).
- f.. Wold of Darkness Character Generation CD-Rom.
- g.. Clan Novel Ventruue.

SEPTIEMBRE

- a.. Eternal Hearts Vampire Erotica. (V TM)-Black Dog Game Factory.
- b.. Ratkin. (W TA).
- c.. Initiates of the Art. (M TA).
- d.. Kithbook Pooka. (C TD).
- e.. Exposé Aberrant. (Aberrant).
- f.. Trinity Players Guide. (Trinity).
- g.. Fountains of Bright Crimson (Dark Ages mini-book for use ith Jerusalem BN).
- h.. Clan Novel LaSombra.

OCTUBRE

- a.. Shado War (V Tm KotE)
- b.. Axis Mundi The Book of Spirits. (W TA M TA).
- c.. The Spirit Way. (M TA).
- d.. End of Empire. (W TO)-YotR.
- e.. WoD Outcast.
- f.. Clan Novel Ravnos.

NOVIEMBRE

- a.. The Encylles Fragments. (V DA).
- b.. Mokole. (W TA).
- c.. Infernalism The Path of Screams. (M SC)-Arthaus.
- d.. Hunter The Reckoning.
- e.. Hunter Storyteller Screen. (H TR).
- f.. Hunter Dice.
- g.. Aberrant Year One. (Aberrant).
- h.. Clan Novel Assamite.

DICIEMBRE

- a.. Blood Magic Secrets of Taumaturgy. (V TM).
- b.. Vampire Prince of the City board game. (V TM).
- c.. Dharma Book Devil Tiger. (KotE).
- d.. The Silver Record. (W TA).
- e.. Masters of the Art. (M TA).
- f.. Hunter Survival Guide. (H TR).
- g.. Aberrant Proyect Utopia. (Aberrant).
- h.. Clan Novel Malkavian.

A O 2000

ENERO

- a.. Vampire Storyteller Guide. (V TM).

FEBRERO

- a.. Tecnocracy Triumphant. (M TA).
- b.. The Ashen Kingths. (V DA).
- c.. Subsidiaries Guide to Pentex. (W TA).

MAR O

- a.. Transylvania Chronicles IV The Dragon Ascendent. (V TM).

R MORES

CHANGELING THE DREAMING

- a.. Changeling Denizens of the Dreaming.
- b.. War in Concordia.
- c.. Kithbook Redcaps.
- d.. The Second Coming The Book of Lost Houses.

WEREWOLF THE APOCALYPSE

- a.. Ananasi (Tribe book, aprox. primer semestre)
- b.. Rokea (Tribe book, aprox. segundo semestre)

WEREWOLF WILD WEST

- a.. Tails from the Trails Mexico
- Al parecer la línea Wild West se cerraría antes.

MAGE THE ASCENSION

- a.. Midnight Dragons
- b.. Book of Shado s2ed

VAMPIRE DARK AGES

- a.. Libellus Sanguinis III Wolves at the Door (Assamites, Setites Gangrel).

WRAITH THE OBLIVION WRAITH THE GREAT WAR

- Existen dos rumores. Uno indica el paso de Wraith a la línea ARTHAUS (la de Sorcerers Crusade), y el otro indica el posible cierre de la línea.

DeMe er



UK

