

El retorno a la Edad Media

PRESENTACIÓN

El porqué de una edición revisada es algo fácil de explicar. Tras la revisión de *Vampiro: La Mascarada*, su hermano *Vampiro: Edad Oscura* tenía que adaptarse a los nuevos cambios de reglas surgidos. Pero el cambio logrado ha sido para bien, pues ahora tenemos una nueva visión de la Edad Media y sobre los hijos de Caín de aquella época mucho más completa, pero sobre todo, más siniestra y peligrosa, y es que el saber, es poder, en una Edad Oscura de la medieval.

Una Edad de Tinieblas

La información sobre los vástagos, su mundo, y la primacía de la sangre da un nuevo sabor a esta ya clásica ambientación para *Vampiro: La Mascarada*. Por supuesto, la edición revisada nos da un enfoque posterior a la edición anterior, pues esta ambientada un siglo después, concretamente en el Siglo XIII. Europa ha cambiado, y los cainitas lo saben. Ahora los clanes, divididos en los altos clanes (Brujah, Capadocios, Lasombra, Toreador, Tzimisce y Ventrue) y los bajos clanes (Assamita, Seguidores de Set, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Ravnos y Tremere) luchan por la supremacía por ser los amos de la noche y gover-

nar tanto a los reyes como a la nobleza de esta nueva Edad Oscura.

La Guerra de los Príncipes

Las Cruzadas han terminado, y ahora el interés de los condenados se centra en dominar las ciudades más importantes de Europa. Una guerra, conocida con el nombre de la Guerra de los Príncipes, ha convulsionado el mundo de los no muertos. Los vástagos luchan en las sombras de las calles de las ciudades medievales, o conspiran en las cortes de los reyes mortales para hacerse con el poder, siendo esto uno de los pilares de este manual. Lo más interesante, sin duda, es que los

príncipes han adaptado el sistema político feudal, de tal forma que unos príncipes son vasallos de otros y acuden a la llamada de ayuda de su señor en tiempos de necesidad.

Otro de los puntos a favor de este interesante básico es sin duda la aparición de nuevas sectas dentro del medievo, cuyos secretos y funcionamiento nos son en parte desvelados, siendo algo lógico, pues la falta de sectas en esta época (recuerda que la Camarilla y el Sabbat no existen aún), hace que los vástagos tengan la necesidad de asociarse entre sí para alcanzar objetivos comunes, siendo esta la chispa que le faltaba a su anterior edición, desde mi humilde punto de vista.

Los Clanes de Caín

Acorde con los tiempos que corren en el Siglo XIII, los clanes son de nuevo revisados en el contexto y el marco del juego, haciéndolos mucho más interesantes, y lo más importante, mucho más jugables, tratando de apartar los estereotipos, algo que casi se logra en este manual. Otro aspecto que llama la atención son los ejemplos de personaje (dándote consejos de cómo tendría que ser un cruzado, un criminal...), muy parecido a los ejemplos



dados en el *Momia Segunda Edición*, de gran utilidad y aplaudido por los jugadores. Además, otro punto a favor de este juego es sin duda la aparición y la revisión de los caminos morales y de conducta de los vástagos, mucho más detalladas y elaboradas, presentando incluso dos nuevas (el camino de los reyes, y el camino de la piel).

Reglas y Disciplinas

Las reglas son retocadas y modificadas de acuerdo con el sistema de la edición revisada de *Vampiro: La Mascarada*. Aquí volvemos a encontrar los conceptos que ya son habituales para los jugadores de vampiro: daño contundente, letal y agravado. Por supuesto todos los libros de vampiro suelen modificar algunos de los niveles inferiores de las disciplinas, y este básico esconde alguna sorpresa para aquellos jugadores que adoran los poderes sobrenaturales de los no muertos.

Uno de los puntos flojos del libro es el apartado de armas. Volvemos a encontrarnos con una lista pobre y sencilla de equipamiento y armamento para nuestros personajes, lo que dejará a uno más que insatisfecho, aunque lo que se ha logrado es transformar las reglas todo ese equipamiento para la

nueva edición, diferenciando una vez más entre los diferentes tipos de daño y su absorción.

Contadores de Historias

Nuestros directores de juego tienen en sus manos un compendio de ayudas de juego e ideas para aventuras muy interesante (además de muy completo) en los capítulos dedicados exclusivamente para ello. Por supuesto, también volvemos a tener una importante cantidad de antagonistas pregenerados listos para hacer la vida imposible a los neonatos en estos oscuros tiempos. Los demonios y el infernalismo son tratados a grandes rasgos, aunque de seguro volveremos a leer sobre ello en próximos suplementos.

Uno de los aspectos que más se ha cuidado es el aspecto general de la obra. Sin duda, hoy día el público busca productos de calidad, y este manual es una referencia a tener en cuenta. Su maquetación es sencilla pero vistosa, y las ilustraciones interiores son de una calidad excelente, cosa que el aficionado sabrá apreciar, en especial los dibujos de los estereotipos de clan.

El básico irá acompañado de una serie de novelas de clan, como en *Vampiro: La Mascarada*, siendo todas ellas consecutivas y relacionadas entre sí, tal y como nos tiene acostumbrados White Wolf. Los suplementos que hasta la fecha han salido en Estados Unidos son: *Storyteller's Companion*, *Dark Ages: Europe* y otros suplementos que han redondeado la línea de juego en su versión Mundo de Tinieblas en la Edad Oscura, como los ya aparecidos (*Dark Ages: Mage*) y los que están por venir (*Dark Ages: Inquisition*), y claro está y para no puden faltar los nuevos *Libellus Sanguinus*, a los que no tendremos mucho que esperar para su publicación.

En pocas palabras, esta nueva edición de *Vampiro: Edad Oscura* es mucho más interesante que la anterior, una nueva edición centrada en el horror de las intrigas (que son mucho mayores al tener mayor trasfondo las luchas políticas de los príncipes europeos que pugnan por el poder en su guerra de príncipes), y el peligro se encuentran en cada rincón oscuro, donde ahora os puede esperar el mismísimo diablo. Ya sabéis, afilar los colmillos, pues muy pronto esta maravilla estará en vuestras tiendas.

Marco Escribá Gómez

