

rpg magazine 06

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Lock & Load

Primera avanzadilla del esperado
desembarco de los Reinos de Hierro

Matt Wilson

Entrevista con el alma máter
de los Reinos de Hierro

Gen Con Europe

Un vistazo a lo que fue la más
importante convención europea

MW

Sláine

el juego de rol
de los héroes celtas

En esto del Dzo se van a acabar
las tonterías. Próximamente...

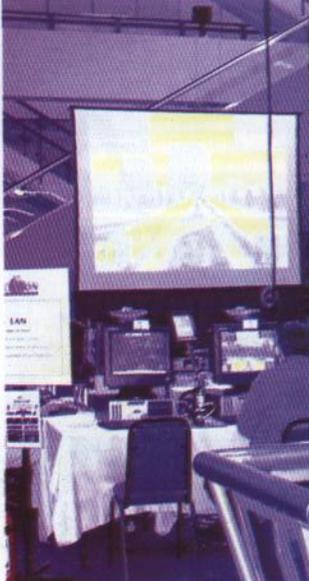
edge
entertainment



DZO
system

REBELLION

2000
AD



sumario
MAYO 2003

número **6**

07
Gen Con Europe
cuatro días de juego

23
Matt Wilson, co-creador
de los Reinos de Hierro

RPG magazine
es una publicación de
Edge Entertainment
Sta. Clara 35 2ºB • 41002 • Sevilla
www.rpg-magazine.com

30
La 1ª ed. de Call of Cthulhu
llega a RPG Museum

MAGAZINE

03. Sumario. **04.** Novedades en castellano. **05.** Lock & Load. **07.** Gen Con Europe. **11.** Novedades de importación. **13.** Ladridos. **15.** Dark Ages: Werewolf. **16.** Ladridos. **21.** D&D Fiend Folio. **23.** Entrevista: Matt Wilson. **29.** Calendario, súper-pregunta y El peor correo del mes. **28.** RPG museum: Call of Cthulhu 1ª Edición. **29.** Guía de juegos de rol. **34.** Lo puto peor. **35.** La Oca D20.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

Redactores: Ignacio Muñoz, José Padilla, Juan Pedro Pérez, Jose M. Rey, Ángel Sánchez, Miguel Á. Talha, José Luis Viruete, César Viteri.

Redactor de combate: Marcos López.

Diseño y maquetación: Jose M. Rey.

Colaboradores: Sergio Cáceres, Adrián Daine, Gustavo A. Díaz, Brant McFarland, Curro Marín, Miguel García, Alfonso Gimena, Jesús Jiménez, Jorge Romero, Fernando Torres.

Portada: Warmachine. Privateer Press.

Tira: Jesús Barony.

Ilustraciones: Alejandro Villén.

RPG magazine es una revista plural y libre. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni viceversa. El uso de marcas registradas e ilustraciones que aparecen a lo largo de la publicación no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

Depósito Legal SE-1340-2002
ISSN 1579-7686
Impreso por Grafivalme SL

Editado por
edgeentertainment
www.edgeent.com

Después de realizar el dossier de las Gen Con que se celebraron en Londres nos enteramos de que los responsables de la organización anunciaban que por problemas de idioma peligraba la realización de las próximas Gen Con Europa, que en teoría se deberían celebrar en Amsterdam. Está claro que es una excusa muy pobre. Vale, en Europa no sólo se habla inglés, y Wizards sólo saca libros en inglés, por lo que un relativo éxito de las Gen Con UK (que no ganaron dinero, vamos) les hace cuestionarse la promoción al otro lado del charco. Su mala elección de fechas para el evento hizo que el número de asistentes fuese bastante discreto, pero eso no es culpa de los juegos de rol. Nos negamos a cuestionarnos que den ese paso atrás porque los juegos de rol vayan a desaparecer. Desde hace más de 10 años muchos en esta industria vienen entonando la misma cantinela, pero lo que está claro es que cada vez se editan más juegos de rol y es indudable que hay crecimiento en el sector. Desde este ridículo hueco editorial realizamos un llamamiento a los licenciatarios de Wizards of the Coast en Europa para que levanten su voz y anúnen esfuerzos, y que algún día podamos tener unas Gen Con cerca de casa.

El Capitán Alatríste

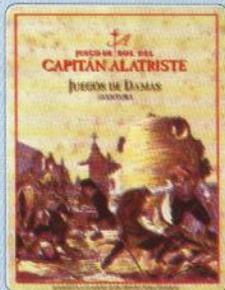
Juegos de damas

Este complemento para *El Capitán Alatríste* consiste en las consabidas hojas de cartón plegables que, según reza en la contraportada del cuadernillo de aventuras que lo acompaña, dota al DJ de «*Un resumen exhaustivo de todas las tablas necesarias para arbitrar una partida*». Evidentemente, la pantalla no se diferencia mucho de cualquier otro tipo de pantalla similar, aunque la ilustración de Joan Mundet que cubre las cuatro hojas de cartón sobrepase en calidad a muchas de las que han pasado por el mercado nacional. En cuanto a las reglas incluidas en éstas, se ve que no se ha dado prioridad más que a las tablas ya aparecidas en el básico y, aunque sin duda suponen un punto de referencia rápida para el director de juego en lo que respecta a reglas, no se alcanza a comprender cómo no se ha ampliado el apartado de combate para incluir las maniobras (aspecto fundamental de éste), o un pequeño resumen de fichas-tipo para esos PNJs ocasionales que el DJ puede no tener preparados. El cuadernillo de aventuras, ilustrado por Joan Mundet y escrito por Ricard Ibáñez, contiene *Juegos de damas*, una aventura de cuatro partes diferenciadas que, si bien peca de cierta linealidad está bastante a tono con la ambientación de las novelas de Pérez-Reverte y puede proporcionar al director de juego más de una localización interesante para sus partidas, aunque para lograr que la aventura llegue a buen fin es recomendable poner al jugador al corriente de más de un aspecto con respecto a los duelos. El cuadernillo también trata y explica dos desventajas de juego adicionales, Gigantismo y Enanismo, que vienen a complementar las aparecidas en el libro básico • **Marcos López**

Juegos de damas + Pantalla

Categoría: Aventura / Accesorio
Juego: El Capitán Alatríste
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 38 color
Encuadernación: Rústica
Precio: 15 Euros



Lo que es: Pantalla de juego y un módulo de 38 páginas para el juego de rol del Capitán Alatríste.

Lo mejor: Que logra recrear bastante bien el tono de las novelas del Capitán Alatríste y supone un buen ejemplo para el DJ diseñe pequeñas aventuras de intriga.

Lo peor: La excesiva linealidad del módulo.

Otras novedades

Herederos de Merlín

Categoría: Suplemento
Juego: Ars Magica
Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 118 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 17,65 Euros

Lo que es: El suplemento de carácter eminentemente histórico destinado a cubrir la Inglaterra y el Gales de la Europa Mítica. Incluye un mapa general y pequeños mapas de las ciudades más importantes.

Lo mejor: La profundidad histórica, con abundantes notas sobre aspectos más folclóricos, con la que se tocan todos los temas, y la utilidad de esta información en cualquier otro juego de parecida ambientación.

Lo peor: La ausencia de nuevas reglas.



El libro del clan Assamita revisado

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: Lm
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 88 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,05 Euros

Lo que es: La edición revisada de este libro de clan, que incluye los apartados habituales, además de instrucciones para el uso de parte de la información que contiene en partidas de *Teatro de la mente*.



Extraños evos

Categoría: Aventura • **Juego:** La llamada de Cthulhu
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 72 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 11,74 Euros

Lo que es: Una recopilación de tres aventuras cortas que tienen en común lo original de su ubicación espacio-temporal: la España del Renacimiento y la Inquisición, una base lunar del S. XXI, y la Inglaterra Isabelina.



El libro de los 3 círculos

Categoría: Suplemento
Juego: Exaltado
Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 118 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 17,65 Euros

Lo que es: El manual de la hechicería de *Exaltado*, que incluye más de cien hechizos, además de abundante información sobre todos los demás aspectos de este juego relacionados con la magia.

Lo mejor: Que es un libro casi imprescindible para jugar a *Exaltado*, y que transmite a lo largo de todo el texto el tono épico que se espera de este juego.

Lo peor: Aparte de que algunas cosas deberían haberse incluido en el básico, y de la baja calidad de la mitad o así de las ilustraciones, poco malo hay que decir.



Reinos de Hierro

Lock & Load

Este pequeño suplemento inicia lo que va a ser la serie *Lock & Load* con reglas específicas para crear personajes de distintas razas y culturas de los Reinos de Hierro, la zona occidental del continente de Immoren. También contiene una buena dosis de información sobre dichos lugares, algo que los aficionados a los Reinos de Hierro veníamos pidiendo a voz en grito. Los dibujos son geniales, la presentación, muy cuidada, y el estilo del texto no es malo; hasta bueno y fluido si se tiene en cuenta que las reglas son el contenido fundamental. Al igual que hacía Viktor Pendrake con el *Monsternomicón*, Gavyn Kyle, posiblemente el espía más hábil de estos reinos, asume el papel de cicerone y nos introduce en cada uno de los apartados del libro con una serie de no tan breves narraciones en las que nos aporta su profundo conocimiento sobre algunos enclaves de esta ambientación. La mayor parte del libro se la llevan las razas. Se desglosa a los humanos en varias etnias, estableciendo una serie de ventajas y desventajas y otras reglas enteramente opcionales. Las reglas son lo de siempre, lo más interesante es el trasfondo, una riada de datos sobre los diferentes reinos, que evidencia un profuso colorido y que, a modo de breve "atlas de campaña", nos ofrece la posibilidad de comenzar a diseñar aventuras más allá de los muros de Corvis, la ciudad de fantasmas. Las razas particulares ya habían sido esbozadas en el *Monsternomicón*; aquí se retoma lo que se adelantó en dicho manual, y se añade algo de trasfondo, así como la raza de los semielfos. Este primer *Lock & Load* también detalla las clases de personajes de los Reinos de Hierro. A diferencia de lo que se ha hecho en otras ambientaciones, aquí no se añade ninguna específica,



Ilustración © Privateer Press

sino que se admiten abiertamente todas las del *Manual del Jugador*, aunque se sugieren algunos cambios mínimos para la mayoría de ellas. De nuevo lo que más destaca es el trasfondo: órdenes de paladines, de magos, algunos detalles sobre las clases, un mini diccionario de jerga y la visión particular de nuestro peculiar Gavyn Kyle van delineando las características de este nuevo escenario de juego. Los dioses reciben un tratamiento especial. Se describen las dos grandes deidades humanas, Morrow y Tamar, con alguno de sus Ascendidos y sus Vástagos respectivamente, a los que también se puede rendir pleitesía. Después se presentan otras deidades humanas menos populares. La sección de equipo incluye armas medievales y armas de fuego, armaduras, granadas y equipo variado, y abre paso al apéndice que consiste en un listado de los idiomas que ya se introdujeron en las aventuras de *Fuego de Brujas*, a una copia de la hoja de personaje propia de este mundo y a un bonito mapa desplegable a todo color que hará las delicias de másters y jugadores y que constituye el colofón perfecto de este accesorio. Sólo se le pueden encontrar dos problemas: por lo específico de la temática es muy difícil que interese a personas ajenas a esta ambientación, y la información está excesivamente fragmentada entre todas las publicaciones de Privateer Press. En resumen, a pesar de ser un libro de reglas, va a dejar mucho más satisfecho a los amantes de los "donuts" (trasfondo) que a los de las "partes crujientes" (reglas). Es un documento indispensable para todos aquellos amantes de los Reinos de Hierro, que les hará retorcerse de impaciencia aún más ante la inminente llegada del *Escenario de Campaña* • Miguel García

Lock & Load

Categoría: Suplemento / Accesorio

Páginas: 64 b/n

Juego: Reinos de Hierro

Encuadernación: Rústica

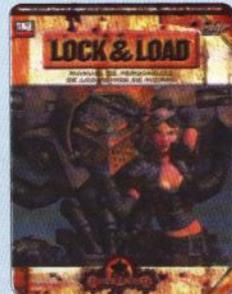
Editorial: Edge Entertainment

Precio: 19,70 Euros

Lo que es: Un suplemento que permite crear personajes en los Reinos de Hierro.

Lo mejor: El contenido y, sobre todo, el trasfondo. Uno de esos libros que da gusto comprar.

Lo peor: Parte de la información parece inconexa, al menos hasta que aparezca el escenario de campaña.



Reinos Olvidados

La Marca argétea

Tras la renovación que supuso el último *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados*, nos llega el primer suplemento dedicado a una región particular de este mundo. La región tratada es la Marca Argétea, conocida entre los aficionados por servir de marco a la trilogía de novelas de *El Valle del Viento Helado*. El libro está dividido en 8 capítulos: *La disposición del terreno* (descripción geográfica), *Explorando las tierras salvajes* (flora, fauna, y meteorología), *Ciudades de la Marca Argétea* (9 localizaciones descritas en profundidad), *Gente de la Marca Argétea* (ley, sociedad, economía, y demás), *Política y poder* (historia reciente de la región y relaciones entre las diferentes facciones que la habitan), *Héroes del norte* (6 clases de prestigio), *Monstruos de la Marca* (animales comunes de la zona y 4 nuevos monstruos), y *Aventuras en el norte* (4 módulos comprimidos en 14 páginas). A diferencia de anteriores suplementos de RO, como *Magia de Faerûn*, que debido al gran número de reglas que incluyen son interesantes para casi cualquier jugador de *D&D* que ambiente sus partidas en un entorno de fantasía medieval más o menos clásico, este suplemento sólo les interesará a los que realmente jueguen en los Reinos Olvidados y usen los libros dedicados a este mundo para algo más que dar nombres a las ciudades, y situarlas en un mapa. Decían los mandamases de Wizards que las ventas de este suplemento determinarían el futuro de estos libros, más centrados en la ambientación y menos en las reglas; visto el suplemento en cuestión, se puede decir que si no vende no será por falta de calidad, sino porque realmente los jugadores de *D&D* prefieren el habitual bombardeo de dotes, conjuros, y clases de prestigio a la información detallada sobre este mundo • **Darío Aguilar**

La Marca Argétea

Categoría: Suplemento / Accesorio **Páginas:** 160, color
Juego: Reinos Olvidados **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Devir Iberia **Precio:** 27,50 Euros



Lo que es: Libro de trasfondo sobre esta zona de los RO.

Lo mejor: La extensión con la que se tratan casi todos los aspectos de esta región, y que profundidad en lo presentado en el *ECRO*.

Lo peor: La gran cantidad de llamadas a libros adicionales, necesarios para usar al completo este suplemento, y la ausencia de nuevas reglas.

Otras novedades Sistema D20

Enemigos y aliados

Categoría: Suplemento **Páginas:** 64 b/n
Juego: Dungeons & Dragons **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Devir Iberia **Precio:** 14,50 Euros



Lo que es: Un compendio de PNJs, dividido en pertenecientes al crimen, la religión, la magia, la ley, y las compañías de aventureros.

Lo mejor: Que permite al master sacarse de la manga PNJs más o menos definidos, con características completas y de un razonable abanico de VD y estilos, en los momentos de inesperada necesidad.

Lo peor: Que sigue la onda de la *Guía del creador de héroes*, otro libro para recién iniciados en el juego, de muy poca utilidad incluso para éstos.

Héroes de la luz

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 15,68 Euros
Lo que es: Un manual del jugador para los personajes de alineamiento bueno de Ravenloft.



Yermos y exteriores

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 52 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 9,77 Euros
Lo que es: Una guía de los diferentes tipos de terrenos de las Tierras Heridas y sus dificultades.



La torre del caos

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 46 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 8,79 Euros
Lo que es: Un breve módulo de estilo dungeon, pero situado en una torre, para personajes de 9º a 12º.



Rappan Atuk 2

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 56 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 9,77 Euros
Lo que es: El segundo volumen de la serie que presenta la enorme mazmorra de Rappan Athuk.



La Quintaesencia del clérigo

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 20 Euros
Lo que es: Un libro que profundiza en la figura del clérigo, en su interpretación y su relación con el entorno.





GENICON EUROPE

Los mejores cuatro días de juego. Pero también los más caros, desde luego. Si no contamos con las 10 libras de la entrada y las 3 que costaba apuntarte al evento o partida más económica la convención fue estupenda. Había poca gente, pero la suficiente para que aquello tuviese ambiente y pudiese efectuarse con un relativo éxito; la coincidencia con las fiestas de Pascua hizo que mucha gente prefiriese irse al campo, la playa o a visitar a los abuelos, antes de viajar a Londres. Aun así fue muy agradable pasear por Oxford Street sin chocar con otros viandantes. Pasa la página y descubre qué te perdiste si no pisaste el Centro de Convenciones Olympia el pasado fin de semana del 18 de Abril.

El sitio, excelente

La verdad es que el lugar era excelente. Es económico, si te lo montas bien, el llegar a Londres, pero desde luego es una ciudad realmente cara para vivir o siquiera pasar unos días. Al margen de eso, el lugar escogido, el Centro de Convenciones Olympia, era estupendo. Cuatro amplias plantas enmoquetadas, con escaleras mecánicas, mesas y sillas cómodas y presentables. No nos engañemos, las Gen Con son un evento caro para nosotros: 10 libras son unos 15 euros, y si después hay que pagar cada partida que juegas, pues verás, como que te sale caro. Pero todo hay que decirlo, la organización fue de las mejores que he presenciado en los últimos años. Todo estaba programado y perfectamente señalizado. Había voluntarios e información accesible y el «program book» señalaba todas las actividades y detalles sin excepción. La planta baja estaba destinada a zona de juego y a una estupenda LAN de juegos en red. La planta sotano estaba destinada a los campeonatos de juegos de cartas, en los que había de todo. La primera planta era el «Trade Hall» donde estaban todos los stands y expositores. En la última planta, la segunda, había varias salas para conferencias y seminarios, un auditorio y la zona para los juegos de rol en vivo.



GAMING AREA. Desde el «Trade Hall» nos quedaba esta vista de una zona de juego y de la estupenda LAN.

Bonito pero no barato

Costaba 25 libras (37 euros) el abono a los cuatro días, más 3 libras apuntarte a cada partida de rol prevista. Hubo de todo, desde las clásicas campañas de la RPGA de todos los mundos para *D&D*, hasta *Hero Wars*, *Spycraft*, *Buffy*, *Godlike*, *Call of Cthulhu*, *Feng Shui*, *Swashbuckling Adventures*, *Sláine*, *Armageddon*, *Star Wars*, *Aberrant*, *SLA Industries*, *Adventure!*, *Farscape*, *Paranoia*, *Cyberpunk*, *Unknown Armies*, *Legend of the Five Rings*, *All Flesh Must Be Eaten*, *Warhammer FRPG*, etc. Obviamente, para los inscritos a la RPGA, las *Living Greyhawk* o las *Living Force* de *Star Wars* eran las partidas más esperadas, pero sobre todo los juegos de *Wizards*, *Mongoose*, *Alderac*, *Atlas Games* y *Eden Studios* fueron los que tuvieron más partidas, ya que eran las editoriales con más presencia. Por supuesto, hubo también cientos de eventos de juegos de tablero, juegos de cartas, coleccionables y no, juegos de miniaturas y juegos de rol en vivo. Bajo este último tipo de actividad se organizó un concurso de disfraces para los más locos de la casa. Había casi una decena de categorías y pudimos ver desde lo más absurdo hasta lo más inesperado. Más de uno constataba orgulloso la cantidad de meses que había dedicado a la elaboración de su estúpido disfraz. Pero mientras lo pasen bien...



MONGOOSE PUBLISHING / 2000 AD. Uno de los stands de juegos más visitados por *Sláine* y *Judge Dredd*.

Lo mejor, los invitados

Fue toda una suerte poder conocer a gente que realmente mueve esta industria. Y sobre todo muy divertido darse cuenta de que son personas normales y de lo más accesible. Fuimos a la caza de Jonathan Tweet, que estaba muy ocupado con sus partidas de *D&D* y su seminario de *Ars Magica*, pero hasta pudimos comer con él. Nos sopló varias cosas que se están preparando en Wizards, pero si las ponemos aquí dejará de ser nuestro amigo, y no queremos que eso ocurra. En la primera RPG magazine tenéis una amplia entrevista si no sabeis de quien os hablo. También nos dedicaron su tiempo otros invitados de honor a estas Gen Con como John Nephew, presidente de Atlas Games, George Vasilakos, presidente de Eden Studios o Stefan Pokorny, fundador de Dwarven Forge. Andaban por allí la más que conocida Margaret Weis, co-creadora de Dragonlance y Katherine Kurt, autora de la serie de novelas de Deryni. Mención especial merece Rick Loomis, presidente de una de las compañías más antiguas, Flying Buffalo, y actual presidente de la GAMA. El considerado por muchos el abuelote de los juegos de rol fue el inventor de los juegos por correo en 1970 y escribió la primera aventura en solitario para su juego *Tunnels & Trolls*. Es también autor del lisérgico juego de cartas *Nuclear Wars*.



MASTERMAZE. Stefan Pokorny fue de lo más entusiasta explicándonos detalles de su dungeon para miniaturas.

Compra o muere

El «Trade Hall» estaba lleno de tentadores stands. Aparte de los de las editoriales anteriormente mencionadas, había decenas de tiendas, de material nuevo o de segunda mano, llenas de cosas curiosas y juegos dignos de nuestra sección RPG Museum. El poder ver copias del primer *D&D* o del primer *Traveller*, o incluso el poder completar la colección del *Twilight 2000* o del *Phoenix Command* era una extraña sensación. Hasta era fácil pillar cualquier cosa de FGU. En general todos los que se dedicaban a la venta se quejaban de la ausencia de público. La coincidencia con las fiestas de Pascua, celebradas popularmente en el mundo anglosajón (sí, sí, el rollo ese del huevo de Pascua de chocolate escondido en el jardín que los infantes buscan desesperadamente), fue lo que hizo que la asistencia fuese discreta. Todos los encargados de los stands esperaban una abrumadora asistencia, así que los cientos de personas que allí se encontraban les supieron a poco. Por lo demás tampoco había nada excepcionalmente llamativo, excepto los juegos de rol antiguos y lo increíblemente diferente que es el volumen de juegos en inglés con respecto a nuestro malnutrido y a la vez saciado mercado nacional. Eso sí, en la cafetería el café igual de malo que en todo Londres. Estos «guiris» no se enteran.



LOS STANDS. Casi cincuenta stands nutrieron las GenCon. En primer plano una popular tienda londinense.

Otros detalles

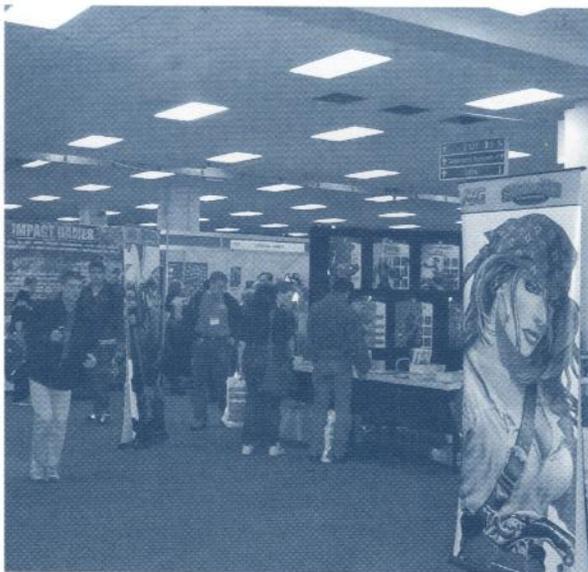
Nada más entrar en el Centro de Convenciones, la zona de los videojuegos en red ya te llama la atención. 16 puestos no es nada excepcional, pero estaba organizada y el pantallón de varios metros de ancho y alto que mostraba la pantalla del jugador que mejor iba en la partida era impresionante. Los que seáis aficionados a los videojuegos ya podéis imaginaros los campeonatos: *NeverWinter Nights*, *Unreal 2 Tournament*, *Mechwarrior 4*, *Counterstrike*, etc... También hubo firmas de varios ilustradores como Todd Lockwood, Brian Froud o Chris Achilleos. Apareció de forma breve el antiguo dueño de Wizards of the Coast, Peter Adkinson, que realizó las labores de juez en el concurso de disfraces. Especial mención merecen las charlas «Cocinar con carne zombie» de George Vasilakos (Eden Studios) o «Crear un villano malvado que amarás hasta odiarlo» por Katherine Kurtz (autora de Deryni). También fueron interesantes «Pasado, presente y futuro de *Ars Magica*» por Jonathan Tweet y John Nephew (Atlas Games) o «Construir mundos» por Margaret Weis (autora de *Dragonlance*), Katherine Kurtz y Ann Dupuis (Fudge). El domingo asomó la cabeza James Wallis, antiguo propietario de Hogshead Publishing para echarse un «Érase una vez...» en público.



LAN. Los videojuegos en red ya son un elemento imprescindible en las convenciones de juegos.

Resumiendo

A pesar de todo, siempre se te queda un sabor de boca a más de lo mismo. Sí, es verdad, la organización fue limpia y efectiva (su dinero costó, eso sí) y dudo que jamás llegemos a tener una convención así en nuestro país en muchos años, pero todo me sonaba a algo ya visto. Los roles en vivo de *Vampiro*, rancios a más no poder a estas alturas, las mismas partidas de siempre, las mismas caras... *Frikis* hay en todos sitios, está claro, y son los que dan el volumen y entusiasmo enfermizo que nutre la industria de los juegos. Aun así, puestos a poner fallos, además de la relativa afluencia de público, echamos en falta más atención hacia el alojamiento y manutención del aficionado. Las indicaciones y ayudas para reservar hotel eran insuficientes, por no decir nulas y los sitios para comer cerca del recinto prohibitivos. Además estos ingleses no tienen ni idea de lo que es comer. Menos mal que no hubo nada que no se pudiese arreglar con una pinta de algo por la noche. En resumen, la convención no estuvo mal, el sitio fue estupendo, la fecha algo mala, los invitados excepcionales y las actividades no lo suficientemente variadas, innovadoras o atractivas como para quitarte de encima la sensación de mercadillo para la venta que se te queda en todas las grandes convenciones.



FRIKIS. Al final los hay en todos sitios y en abundancia, pero es que, ¿quién se resiste a no ser friki de algo?

Novedades

Land of Fire and Ice

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ars Magica
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Libro de referencia sobre Islandia, sus costumbres y sus tradiciones específicas.



Thorns of the Lotus

Categoría: Suplemento • **Juego:** Feng Shui
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 27,95
Lo que es: Por fin el libro de referencia de los Comedores de Loto con todo lo que esperabas y más.



Cislunar Space

Categoría: Suplemento • **Juego:** Jovian Chronicles
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Manual que cubre las complicadas relaciones entre la Tierra y la más antigua colonia.



Starfleet Operations Manual

Categoría: Suplemento • **Juego:** Star Trek
Editorial: Decipher • **Páginas:** 96 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Información para los PJs de la Federación, nuevas razas, armas, naves, etc.



A Fistfull of Zombies

Categoría: Suplemento • **Juego:** All Flesh Must Be Eaten
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: El tercer suplemento de AFMBE lleva a los muertos vivientes al salvaje oeste americano.



Rifts Adventure Sourcebook

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rifts
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 8,95
Lo que es: Primer volumen de Chi-Town 'Burbs, el debut de una nueva ambientación urbana.



Three Galaxies

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rifts
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17,95
Lo que es: Información sobre Three Galaxies, sus planetas habitados, tecnología alien, conflictos, etc.



The Lord of the Rings

The Fellowship of the Ring

El fin de *The Fellowship of the Ring Sourcebook* es describir para el juego todo lo que pudimos ver en la película que adaptaba al formato audiovisual el primer volumen de la trilogía. El libro se divide en tres apartados: el viaje, los personajes, y los lugares. En el primero de estos apartados se nos cuenta el desarrollo de la película, y a continuación se nos vuelven a contar los mismos hechos, pero siguiendo la versión literaria. En el segundo apartado se incluyen todos los personajes importantes de esta primera parte de la historia, con su ficha de personaje, su papel en la película (si lo tuvo), su papel en el libro, su posible uso en juego, y una descripción de sus objetos mágicos. En el último apartado del libro se comentan los lugares más significativos por los que pasa la compañía del anillo, y se acompañan estos comentarios con abundantes mapas. En el aspecto gráfico, el libro se apoya masivamente en instantáneas tomadas del film, con un resultado inmejorable. Sin embargo, la abundancia del material gráfico hace que se resienta la cantidad de texto por página que, haciendo media, resulta realmente escasa. Por otro lado, y aunque el tratamiento que recibe el texto es cuando menos correcto, la inclusión de ciertos datos (la ficha de Bill, el pony, o lo que vale una cerveza en El Pony Pisador) puede tener interés para el fan de la película, pero no para los aficionados del juego de rol. Hubiese sido de justicia incorporar las cosas realmente importantes de este libro al básico, en vez de sacar así este suplemento, por mucho que *mole* ver la ficha de personaje de Gandalf • **José Padilla**

The Fellowship of the Rings

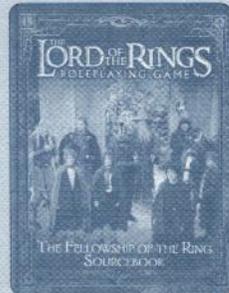
Categoría: Suplemento
Juego: The Lord of the Rings
Editorial: Decipher

Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 24,95

Lo que es: Una completa guía de las aventuras de la Compañía del Anillo y sus integrantes.

Lo mejor: El aspecto visual del libro y lo entretenido de averiguar los datos de juego de nuestros personajes favoritos.

Lo peor: Lo poco útil que resulta para las partidas. Casi todo lo interesante podría y debería haberse incluido en el libro básico.



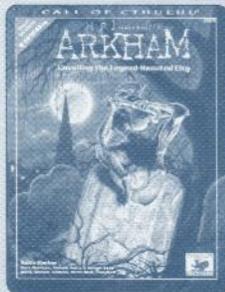
Call of Cthulhu

H. P. Lovecraft's Arkham

Otra vez Arkham. Con el nuevo nombre de *H. P. Lovecraft's Arkham* se vuelve a sacar ahora (con más páginas pero aparentemente casi el mismo texto) una nueva versión de *Secretos de Arkham* que publicó Joc, uno de los primeros libros de Chaosium que vienen en sistema dual, es decir, con reglas para el *Cthulhu* de siempre y para la nueva versión de D20. El libro se divide en dos partes de extensión muy similar, una dedicada a ambientación, y otra que contiene cuatro aventuras. La primera parte empieza con un relato original de Lovecraft, sigue con una pequeña guía de la vida en la ciudad, continúa con una breve historia, y pasa después a detallar a lo largo de casi 100 páginas decenas de localizaciones de la ciudad, dedicándoles en algunos casos, como el de la Miskatonic University, varias páginas, así como pequeños mapas. No todas las localizaciones y personajes tienen una relación directa con los Mitos, pero aun así la mayoría resultan interesantes como fuente de aventuras. Las cuatro aventuras son cortas y no especialmente originales, pero mantienen el alto nivel de esta historial, y van seguidas de apéndices dedicados principalmente al Sistema D20 (nuevos *Backgrounds*, conjuros, dotes y habilidades, características de los PNJs, y *Handouts* de las aventuras). Junto con el libro se incluye un hermoso facsímil de un *Arkham Advertiser* y un bonito mapa desplegable de la ciudad. Si tienes la anterior edición, y aunque juegues a *Cthulhu D20*, no creo que merezca la pena. En caso contrario es un libro muy recomendable, ya que una vez acabadas las cuatro aventuras que contiene, cuentas con información de sobra para montarte mil y una partidas en esta bella localidad del *Lovecraft Country* • **Sergio Cáceres**

H. P. Lovecraft's Arkham

Categoría: Suplemento / Aventura **Páginas:** 244 b/n
Juego: Call of Cthulhu **Encuadernación:** Cartoné
Editorial: Chaosium **Precio:** \$ 28,95



Lo que es: Una guía de la ciudad de Arkham, acompañada de cuatro aventuras y *handouts*.

Lo mejor: La cantidad de lugares descritos, y las enormes posibilidades de creación de nuevas aventuras que ofrecen.

Lo peor: Que contiene el mismo texto que *Secretos de Arkham*, y que deja demasiado por hacer para los DJs más vagos.

Otras novedades

Mutant Underground

Categoría: Suplemento • **Juego:** Heroes Unlimited
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 13,95
Lo que es: Decenas de mutantes. Nuevas ideas y variaciones para los mutantes humanos y animales.



Imperial Lunar Handbook Volume 1

Categoría: Suplemento **Páginas:** 72 b/n
Juego: HeroQuest **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Issaries **Precio:** \$ 15,95



Lo que es: Completa guía sobre el vasto Imperio Lunar. Tribus, principales localizaciones, magia, etc.

Lo mejor: Que por fin disponemos de información sobre esta zona de Glorantha, redactada además con un acabado excepcional.

Lo peor: Que se nos hace escaso, aunque prometen más volúmenes, y el bajo nivel artístico.

GURPS Rogue

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Más de 100 personajes y todo lo que debes saber sobre bandidos, ladrones y gente intrigante.



Frozen Hell

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 11,95
Lo que es: Manual que cubre las campañas bélicas de Finlandia en 1941 y 1945.



Tribebook Silent Striders Revised

Categoría: Suplemento • **Juego:** Werewolf: TA
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17,95
Lo que es: Libro de tribu revisado que desvela los secretos de los garous más solitarios.



Dead Magic 2: Secrets & Survivors

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mage: The Ascension
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Estilos de magia preservados de la Tecnocracia en Australia, Filipinas, Escandinavia, etc.





renegados de las tinieblas

Los desamores de adolescencia son quizás los más duros, porque en ellos, con parte de la relación que muere, muere también mucha de nuestra inocencia. Y mientras mayor el dolor, mayor el odio. Ese objeto de nuestra idolatría, tras el desengaño, se transforma en icono de resentimiento. Observo cómo este trayecto vital tiene su oscuro reflejo en un amplio sector de los antiguos cruzados del Mundo de Tinieblas. La desertión de muchos de estos aficionados se puede explicar por la creciente falta de originalidad en los intentos de repetir el bombazo del primer *Vampiro*, el continuo exceso (en las historias, en las reglas, en todo) de las diferentes líneas tenebrosas, lo abundante y revisado de los suplementos, o el lento pero seguro distanciamiento de esta ambientación con respecto a sus primeros referentes culturales. Pero todo esto, si bien explica que algunos pasen sin mayor trauma

Las inquietudes filosóficas, morales, y hasta sexuales propias de la adolescencia tenían todas su eco en estos libros, que además de transmitir la *sensación* de pertenecer a algo, servían de vínculo entre diferentes jóvenes de igual situación, y aglutinaban a grupos de juego, de amigos, de compañeros de la noche, a los que *realmente pertenecer*. Llevar a la vida real la interpretación de un enano bárbaro de 267 años resulta menos atractivo y satisfactorio que hacer las veces de un Brujah que baila con el diablo a la luz de la luna, mientras toma unos litros de cerveza en el parque más cercano, rodeado de sus iguales. Pero la realidad es un incansable enemigo contra el que nada pueden la Camarilla, el Sabbat, las particulares interpretaciones de Jung, o incluso aquellas brillantes ilustraciones de Tim Bradstreet: una noche, el ankh de plata que lucen orgullosos pesa demasiado, las gafas de

“...una noche, el ankh de plata que lucen orgullosos pesa demasiado, las gafas de sol pierden su sentido, la larga gabardina da demasiado calor...”

de estos juegos a otros nuevos, no nos sirve para entender el despecho con el que alguno de sus mayores defensores, ya conversos, los tratan. Para entender las razones de estos dolidos amantes que, tras relatarnos durante años las maravillas de lo narrativo e interpretar a innumerables muertos en los vivos, desprecian después cada nuevo libro de esa casa sin abrir siquiera sus cubiertas, hay que entender una de las claves del primer gran éxito del lobo blanco: *Vampiro* vendía, por encima de todo, un estilo de vida, codificado en arquetipos que parecían compendios de las proyecciones del ego de un gran abanico de jóvenes occidentales, especialmente de aquellos con más necesidad de *ser especiales y diferentes*, y al mismo tiempo *pertenecer a algo*. Y ese *algo* era el Mundo de Tinieblas y sus habitantes llenos de bohemia postmoderna, en los que se mezclaba un romanticismo decadente de tonos pseudoeróticos con una desafiante actitud plenamente quinceañera, creando así un atractivo modelo a imitar, epitome de lo *Cool*.

sol pierden su sentido, la larga gabardina da demasiado calor y, en los casos más graves, la rosa tatuada de los Toreador pasa de seña de identidad y reafirmación a vergonzante locura de juventud. Cae el uniforme del impúber ejército gótico-punk, convertido en una negra montaña de ridículo, mientras se desmorona el andamiaje ético-estético que lo soportaba. La reflexión interior de esa noche aciaga debe ser un duro golpe, que hace a veces la función de equivocado rito de paso a la vida adulta, y que marca un *antes* y un *después*, lleno de injustas quejas sobre el asesinato, a manos de White Wolf, del vampiro de los huevos de oro. Y ténganlo claro, señores: White Wolf no les ha traicionado, lo que les ha traicionado es la inocencia con la que percibían la crudeza del mundo real. Yo, afortunadamente, estaba demasiado ocupado (al igual que sigo estándolo hoy) matando dragones en sus mazmorras como para sufrir esta terrible tragedia. Hay amores que son eternos • **Perro Malo**

“The blood-dimmed tide is loosed, and everywhere
The ceremony of
innocence is drowned”

The Second Coming
W. B. Yeats

Vampire: The Masquerade

Counsel of Primogen

La sola lectura de los apartados a tratar ya promete lo mejor: ¿A qué se dedican exactamente los primogénitos? ¿Cómo llevan a cabo sus planes? ¿Qué pasa cuando hay un primogénito samedí? ¿Cómo se crea un primogénito? ¿Y si tus jugadores quieren interpretarlos ellos mismos? Ésas son las preguntas que responde este libro. Finalmente se desvela, de forma ordenada y coherente, la versión oficial de lo que muchos jugadores se han tenido que sacar de la manga en numerosas ocasiones: el funcionamiento del concilio de la primogenitura. Es una lectura absorbente y la verdad es que responde bastante bien a las preguntas anteriormente citadas. Aunque es una pena que no lo hayan publicado antes, puede ser lo que necesitan muchos grupos para darle nueva vida a sus partidas, si no les coge demasiado quemados para volver a centrar sus historias en una cosa tan sobada como son los primogénitos. Todas las formas de jugar con primogénitos que se ofrecen parecen bastante difíciles de llevar a la práctica, pero también prometen muchísima diversión para los jugadores más interesados en las intrigas políticas, y menos en las escenas de acción. De todas formas en un libro como éste, encaminado a explicar uno de los aspectos más importantes de la Camarilla, este capítulo está más como *extra de queso* sobre una sangrienta pizza, ya suficientemente sabrosa por sí misma, que como una parte fundamental del suplemento, y los *extras*, y más si están tan ricos como éste, siempre son de agradecer. En el lado negativo podemos poner una vez más los nuevos usos de disciplinas del cuarto capítulo, que sobran un poco, porque esto iba de interpretar personajes, jugar al sucio juego de la política, y no de hacer tiradas, ¿no? • José Padilla

Counsel of Primogen

Categoría: Suplemento
Juego: Vampire: TM
Editorial: White Wolf

Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 19,95



Lo que es: Un libro sobre los concilios de la primogenitura, sus miembros, y cómo interpretarlos.

Lo mejor: Que por fin se explica algo tan importante como los concilios de primogenitura y que da pie a jugar con un primogénito.

Lo peor: Que la mayoría de jugadores de Vampiro ya se han hecho su propia idea sobre este tema, y están de vuelta de todo.

Otras novedades

Right of Princes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampire: Dark Ages
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Todo sobre la gestión de un dominio, ya sea el de un vampiro, mago u hombre lobo.



Faith & Fire

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mind's Eye Theatre
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 156 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Edición revisada de *The Long Night*, el reglamento de rol en vivo de *Vampire: Dark Ages*.



Victorian Age Companion

Categoría: Suplemento
Juego: Victorian Age: Vampire
Editorial: White Wolf

Páginas: 176 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 24,95



Lo que es: Manual con más información de ambientación y reglas para *Victorian Age: Vampire*.

Lo mejor: La información sobre las sociedades secretas y ampliación general que ofrece.

Lo peor: A pesar de la originalidad que pretendía este nuevo *setting* para *Vampiro*, vuelve a repetir las ya rayadas formulas de producción de White Wolf.

The Abyssals

Categoría: Suplemento
Juego: Exalted
Editorial: White Wolf

Páginas: 224 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 24,95



Lo que es: Tercer gran volumen de Exaltado, esta vez sobre los Abisales, su submundo y los Señores de la Muerte.

Lo mejor: El poder jugar con un Abisal, los personajes sirvientes de la Tinieblas.

Lo peor: Que tanto gran volumen nos va a dejar sin ahorros y dudo de la imprescindibilidad de todos los suplementos, al menos de este nivel.

Fear to Tread

Categoría: Suplemento • **Juego:** Demon: The Fallen
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Recopilación de cinco escenarios que forman una campaña completa para *Demon*.



Dark Ages

Dark Ages: Werewolf

Este libro no es un suplemento para *Werewolf: the Apocalypse*, dato que encontramos en la contraportada donde se advierte que requiere el uso de *Dark Ages: Vampire*. Como todos los libros de White Wolf, está bien encuadernado, con el típico formato de dos columnas y letra grande fácil de leer, con unas ilustraciones aceptables pero que no ambientan. La información que nos da el libro es una repetición de lo que ya aparece en el básico de *Werewolf* revisado, sin sistema de juego ni de creación de personajes, pero adaptado al año 1230 y con una cierta cantidad de incongruencias difíciles de entender. Veamos, entre las tribus se dejan fuera a Wendigo, Uktena y Stargazers, sin ninguna explicación aceptable, porque eso de «más allá del mar no hay nada» no es aceptable en la Umbra. Tenemos a los Silent Striders de Egipto, pero no a los demás no europeos. En las razas, vemos que un lupus no puede empezar con Etiqueta pero sí con Tiro con Arco, Cabalgar o Artesanía, y tampoco puede empezar con Medicina, algo que los lupus actuales sí pueden hacer. En los trasfondos encontramos uno nuevo: Hunting Ground, una zona de caza para el lobo o la manada. Se recomienda como Anchor, un sistema de *DA: Vampire* que no es necesario para *Werewolf*, aquí ya existe la manada y la mentalidad garou, no hace falta un método artificial para que los PJs cooperen. En los méritos y defectos comprobamos que los cambios aparecidos en la *Guía del Jugador* revisada no se han tenido en cuenta, y reaparece además el mérito Silver Tolerance. Los dones y ritos se han adaptado a la época, y se han añadido algunos nuevos. Aquí volvemos a ver las incongruencias. El don de lupus Ley Lines, con cinco éxitos o más permite saber la distancia y dirección exactas de un

Caern. Creo que eso da bastantes probabilidades de descubrir a las tribus no europeas.



Ilustración © White Wolf

La Umbra y el mundo espiritual reciben un capítulo de veinte páginas, con la misma información que aparece en el libro básico de *Werewolf* revisado, sin muchos detalles y explicando más que nada para qué puede usarse la Umbra. En el capítulo dedicado a los enemigos se nos muestra como ejemplo de monstruosidades medievales a unos cambiaformas derivados de los jabalíes totalmente ridículos, o se explica que los Black Spiral Dancers controlan a los leprosos (supongo que en lucha constante con los Nosferatu y los Ratkin), y las típicas explicaciones sobre los demás cambiaformas, excepto los Mokolé, supongo, también, porque no sería muy normal encontrar cocodrilos en la Europa medieval. Como todos los libros de White Wolf, incluye un capítulo sobre cómo ser un buen narrador y una crónica pregenerada para ser usada por los narradores. Teniendo en cuenta que el público de estos libros ya conoce todo esto y normalmente no necesita una crónica preparada, creo sinceramente que este capítulo podría haberse dedicado a explicar mejor la Umbra, por ejemplo. El libro acaba con algunos fetiches y espíritus, y una hoja de personaje totalmente desangelada. En definitiva, este libro se añade al intento de White Wolf por crear un Mundo de Tinieblas jugable y coherente, y sobre todo basado en su *Dark Ages: Vampire*. Los seguidores de *Werewolf* no encontrarán nada útil en este libro, porque ya lo tienen en otros libros, los seguidores de *Vampire* tampoco, a menos que quieran incluir cambiaformas en sus crónicas. Los nuevos jugadores necesitan comprar el *DA: Vampire* y este libro, lo que es un gasto considerable. Realmente, no sé para quién está pensado este libro, porque ¿realmente alguien juega en el Mundo de Tinieblas? • Alfonso Gimena

Dark Ages: Werewolf

Categoría: Suplemento
Juego: Dark Ages
Editorial: White Wolf

Páginas: 232 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 29,95

Lo que es: Un suplemento para trasladar a los hombres lobo al universo de *Dark Ages: Vampire*.

Lo mejor: Amplía el universo de *Dark Ages: Vampire*, permitiéndote introducir cambiaformas si no disponías del *Werewolf*.

Lo peor: Depende del *Dark Ages Vampire* para ser usado, no aporta material nuevo y está repleto de incongruencias.





dudas existenciales

S

i llevas tiempo en esto sabrás que, como en toda relación sentimental normal, siempre hay recesos de pasión y picos negativos de interés que nos llevan a replantear la validez de nuestra aproximación al hobby e incluso la posibilidad de abandonarlo por una temporada. No todos somos el friki de ojos brillantes y sonrisa idiota que siempre, subráyese siempre, encuentra un momento para ejercitar su afición aún a riesgo de aburrir al personal con su insistencia. A veces es necesario buscar fórmulas para reavivar nuestra gusa de rol. En nuestro caso, la solución quizá sea más complicada que organizar una cena romántica o envolver para regalo un tanga comestible; al rolero con dudas, tanto al jugador como al máster, le toca ingeniárselas a fin de levantar los ánimos. Ahora tú, lector culto y sensible, te preguntará cómo se le puede devolver la vida a ese bulto sospechoso y maloliente en el que quizá se hayan convertido

psicológica que hizo grande el género novelístico del siglo recién pasado. Respetando el ambiente concreto, puedes ser como Proust. Cualquier rolero debería ser capaz de adivinar el juego que estás dirigiendo con tan sólo escucharte durante un minuto cualquiera. Exprime los manuales, deglute los universos como el bulímico Galactus y luego vomítaselos a tu audiencia. ¿Qué hay de malo en disfrazarse de tostadora humana si vas a dirigir *Cyberpunk* o de aburrido contable en una orgía de *Cthulhu* que dure hasta el alba? Hazles comer friskies en el primer caso... En el segundo golpea la mesa con el diccionario de la R.A.E. cuando el Byakhee derribe la puerta del estudio. Eres un dramaturgo revolucionario, llévate a tus jugadores a un páramo al amor de cualquier cementerio y dirige la partida definitiva de *Wraith*. Implica, compromete, zarandea, usa tu inteligencia emocional para saber qué coño

« No todos somos el friki de ojos brillantes y sonrisa idiota que siempre, subráyese siempre, encuentra un momento para ejercitar su afición... »

tus partidas: he aquí el arte. El tío Terminal, desde su ignominiosa perrera de odio y frustraciones te ayudará a configurar esta ayuda de Windows del aficionado que ha perdido la fe en el Santo Padre Rol. Máster, tuya es la tarea de repuntar la mejoría. ¿Quieres volver a brillar con el fasto de épocas anteriores? ¿Acaso nunca brillaste y deseas hacerlo ahora? Es el momento de apilar uno a uno tus manuales y prestarle la debida atención a esas olvidadas secciones presentes en todos ellos donde le enseñan a uno la mejor manera de tener a sus jugadores dando botes de excitación. Léetelas todas, algunos párrafos contienen verdaderas enseñanzas. La más importante de todas podría resumirse en tres palabras: 'Créete Esta Mentira'. Sí, colega, es algo tan sencillo y tan complejo como fliparse, emocionarse con la narración, sentirse una diva y gozar con la interpretación, como buenamente puedas. Finge la voz, cáete dentro del paisaje descrito y cuéntalo desde dentro, disfruta con los detalles y usa la cacareada perspectiva

están pidiendo tus espectadores... Conviértete en una leyenda viviente de tu aburrido barrio, que hagan cola para disfrutar de tus partidas. Ahora bien, no eres un hombre orquesta; cierra el pico en los momentos clave y con el tiempo descubrirás que las mejores partidas son aquellas en las que hay largos periodos en los que uno se vuelve esfinge y los jugadores debaten sobre lo divino y lo humano (¿le matamos ya o creéis que vendrán sus amigos? ¿Entramos ahora en el edificio o esperamos al cambio de guardia? Las actividades criminales son el grueso de las partidas, léase *Power Kill*). Una gran escuela de buenos jugadores son los vivos. Échate la mochila al hombro, arrástrate a unas jornadas e inscribe en todas estas partidas a los borregos que te han tocado en prenda educar (a veces mediante la peregrina excusa de una amistad insegura e interesada forjada en la adolescencia). Allí aprenderán a tomarse las cosas en serio. Cuando vuelvan a tu mesa, serán gente más formal y concienciada. No les pases ni una, son el enemigo • Terminal

Comparativa Sistema D20

Arms and Equipment Guide vs. Ultimate Equipment Guide

Aunque, dado el volumen de novedades de Sistema D20 que salen al mercado cada mes, es frecuente que diferentes libros sobre una misma temática coincidan en las tiendas, en el caso que nos ocupa este enfrentamiento resulta especialmente claro, por la similitud de fechas de lanzamiento, temática, enfoque, y hasta título de los dos productos reseñados. En una esquina del cuadrilátero tenemos *Ultimate Equipment Guide*, de Mongoose Publishing, posiblemente la editorial más prolífica en esto del D20, y en la otra esquina tenemos *Arms and Equipment Guide*, de Wizards of the Coast, los padres del invento, y los creadores en la opinión de muchos de los mejores suplementos de este sistema de juego. Los dos libros tratan, en un principio, un mismo tema: el equipo de aventura. El *UEG* se presenta a la batalla dividiendo estos objetos en 14 categorías diferentes, principalmente relacionadas con cada una de las clases y su ámbito de acción (incluidos psiónicos), y a las que se añade una sección que trata de comidas, hierbas y bebidas, otras tres que tratan las diferentes razas, otra que trata las armas y armaduras, y una final que trata los útiles de diferentes profesiones. El *AaEG* presenta su equipo en 6 capítulos: armas y armaduras, equipo de aventura (dentro del que incluyen ropa y accesorios, comida y bebida, herramientas alquímicas, y venenos), vehículos, mercenarios y criaturas, objetos mágicos, y objetos mágicos especiales. La selección del *UEG* es significativamente superior en cuanto a espectro y cantidad de objetos y la originalidad de los mismos, aunque no les habrá resultado tan difícil, al nutrirse de más de 20 libros publicados anteriormente, tanto

por su misma editorial como por otras. El equipo del *AaEG* cuenta a su favor con una exhaustiva sección dedicada a vehículos, con la friolera de 355 nuevos objetos mágicos (ausentes en su competidor) que suponen por sí solos un gran incentivo de compra para muchos jugadores, y con una mayor cantidad de textos que tocan aspectos generales de los objetos tratados, aparte de la mera descripción de éstos; lo que no entiendo es qué hacen aquí los mercenarios y algunas criaturas. En el apartado gráfico, el *KO* es fulminante: aunque el *AaEG* tiene menos ilustraciones que el *UEG*, éstas son muy superiores, como viene siendo marca de la casa, y la maquetación del primero también es bastante más bonita y cuidada. En general, y si sólo tenemos en cuenta el texto (dejando fuera el precio, las ilustraciones y la cuestión del material ya publicado), se podría decir con bastante rotundidad que el *UEG* es un claro ganador. En el caso de que seas un coleccionista compulsivo de objetos mágicos, sin embargo, la elección es otra, y todavía más clara: el *AaEG* los tiene y el *UEG* no. Dejando aparte las comparaciones, la validez de estos dos suplementos es más una cuestión del tipo de jugador que los esté juzgando, que del material en sí, por lo general de buena calidad. Si bien algunos encontrarán en ese anillo con compartimentos secretos para venenos y ese *kit* de camuflaje la salsa que necesitaba su taimado asesino, otros considerarán *pijadas* risibles la mayoría de los objetos, desde el uniclo hasta el ala delta, pasando por la flauta-pipa. Vosotros sabéis a cuál de estos dos grupos pertenecéis, así que decidid en consecuencia • **José Padilla y Sergio Cáceres**

Arms and Equipment Guide

Categoría: Suplemento

Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 160 b/n

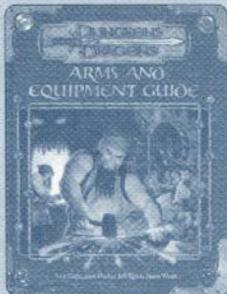
Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 26,95

Lo que es: Suplemento que completa el equipo habitual de los personajes e incluye secciones dedicadas a los mercenarios, las monturas, y los vehículos.

Lo mejor: Los 355 nuevos objetos mágicos y las reglas de vehículos.

Lo peor: La poca extensión del libro, que está además abultado por material que difícilmente entra en la clasificación de armas y equipo.



Ultimate Equipment Guide

Categoría: Suplemento

Juego: Sistema D20

Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 254 b/n

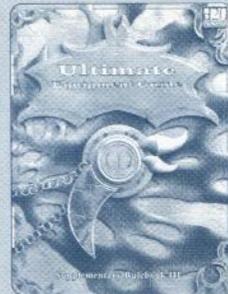
Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 34,95

Lo que es: Un extenso listado de objetos de complemento para todas las clases de aventureros.

Lo mejor: El enorme volumen de objetos descritos, y la originalidad de muchos de ellos.

Lo peor: La escasa utilidad de alguno de los objetos, y la falta de objetos mágicos, parte indispensable del equipo de cualquier aventurero que se precie.



Novedades sistema D20 genérico

Feats

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Más de 500 dotes para los personajes de D20, además de nuevas opciones para su uso.



D20 Mecha Compendium

Categoría: Básico/Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: Dream Pod 9

Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 24,95



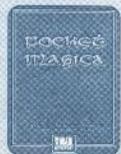
Lo que es: Cerca de un centenar de mechas (robots) para Sistema D20, cubriendo las más diferentes ambientaciones: fantasía, steampunk, actualidad, ciencia ficción, space opera, manga, transformers.

Lo mejor: Primer volumen que nos muestra de cerca cómo pueden ser las mechas para D20.

Lo peor: No incorpora reglas para la creación de mechas propios ni nada parecido.

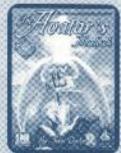
Pocket Magia

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 240 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Compendio de objetos mágicos recopilados de los manuales de D&D y de otros muchos sitios.



The Avatar's Handbook

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Este manual sobre los sirvientes divinos de los dioses presenta la clase del Avatar para D20.



Bastards and Bloodlines

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Manual sobre la razas híbridas, con nuevas dotes, conjuros, clases de prestigio, etc.



The Quintaessential Psion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Volumen dedicado a los usuarios de poderes psiónicos de la prolífica serie de los *Quintaessential*.



Encyclopaedia Arcana: Crossbreeding

Categoría: Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 64 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 14,95



Lo que es: Manual que permite a los usuarios de magia el poder crear sus propias mezclas de criaturas, al estilo de la Cocatriz, la Hidra o la Quimera.

Lo mejor: Resulta muy divertido el poder crear tus propias aberraciones y mezclas extrañas, gracias a unas sencillas reglas para la mezcla de partes corporales de las criaturas que elijas.

Lo peor: Su nula utilidad si no pretendes crear cruces de criaturas, aparte del bajo nivel artístico.

Munchkin D20 Gamemaster's Guide

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 48 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: En *Munchkin D20* cuando eres el DM las reglas son simples sugerencias. Ahora podrás hacer lo que te venga en gana a tus jugadores con esta parodia del Sistema D20 dedicada a los *powergamers*.



The Book of Hallowed Might

Categoría: Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: White Wolf

Páginas: 64 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 10,95



Lo que es: Manual que ofrece nuevas opciones a los usuarios de la magia divina, además de nuevos conjuros, clases, objetos mágicos y dotes.

Lo mejor: El repaso a la clase del paladín.

Lo peor: No representa nada nuevo respecto a lo ofrecido en el terreno de lo divino por parte de suplementos de otras editoriales.

The Grey Citadel

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Mini campaña de investigación y exploración de dungeons para 4 o más personajes de nivel 5.



Raise the Dead

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 15,95
Lo que es: Aventura en la que un personaje jugador muere y se presentan diversas formas de resucitarlo.



Novedades juegos con Sistema D20

Secrets of the Scorpion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Legend of the 5 Rings
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Todos los secretos del Clan del Escorpión revelados en este manual que continúa la trama de *L5R*.



Fixer/Pointman Class Guide

Categoría: Suplemento • **Juego:** Spycraft
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Todas las reglas necesarias para crear el Fixer o el Pointman definitivo.



Freedom City

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mutants & Masterminds
Editorial: Green Ronin Pub. • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 32,95
Lo que es: Manual de ambientación para este juego de superhéroes sobre su ciudad principal: Freedom City.



The Rookie's Guide to Crazes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Judge Dredd
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Libro de referencia sobre las imprevisibles modas y nuevas tendencias en Mega-City One.



The Sessair

Categoría: Suplemento
Juego: Slaine
Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 32 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 9,95

Lo que es: Suplemento sobre la más salvaje Tribu de la Diosa Tierra.

Lo mejor: Las dotes y el poder usar muchas cosas de las que se proponen en cualquier otra campaña de fantasía.

Lo peor: Que los libros de tribus nos saben a poco, son demasiado cortos y les falta contenido.



Teeth of the Moon Sow

Categoría: Aventura • **Juego:** Slaine
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Segunda parte de la trepidante campaña épica *Horned Lord and Moon Sow*.



Sistema D20

Midnight

Imaginaos que Gandalf, tentado por Saruman, sucumbe al lado oscuro de la magia, que los espectros del anillo acaban con Frodo y sus amigos en El Pony Pisador, y que Sauron gana la guerra, sumiendo a la Tierra Media en las tinieblas. Ese es el punto de partida que, de forma más o menos explícita, nos ofrece *Midnight*, una nueva ambientación de fantasía medieval para el Sistema D20. Es un mundo oscuro, no por añadir sangre y crueldad subida de tono a la receta estándar de este género, sino por el omnipresente triunfo del mal, y en esto hay que reconocerle cierta originalidad. Para adaptar los PJs a este particular entorno se eliminan ciertas clases, se crean otras nuevas, y se hacen algunas modificaciones a las reglas que, aunque no cambian de forma radical el sistema de juego, sí hacen de jugar con este libro una experiencia diferente de lo acostumbrado en *D&D*; como ejemplo baste decir que cualquier personaje puede usar la magia, pero que los objetos mágicos son muy escasos, y que hay que esperar hasta 7º nivel para lanzar un simple *Proyectil mágico*, en lo que parece otro intento de aproximación a *El Señor de los Anillos*. Estas variaciones de reglas (se necesitan los básicos de *D&D* para jugar) ocupan las primeras 90 páginas del libro, mientras que las restantes 164 detallan de forma bastante completa el mundo de juego. Es un libro de buena factura, cuyo enfoque seguramente obligará a tus jugadores a salirse de sus roles habituales, y que puede convertir tus partidas de *D&D* en algo muy diferente a lo que estás acostumbrado. Si siempre pensaste que la Tierra Media perdía todo interés como entorno de juego al desaparecer Sauron y su sombra, échale un vistazo • **José Padilla**

Midnight

Categoría: Básico
Juego: Midnight
Editorial: Fantasy Flight Games

Páginas: 16 color 238 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 34,95

Lo que es: Un nuevo mundo para D20 inspirado, a modo de ucronía, en la famosa trilogía de Tolkien.

Lo mejor: Supone una novedad con respecto a otras propuestas medievales para D20.

Lo peor: Muchas reglas son sugerencias que necesitan de trabajo por parte del DJ, y se echan en falta dotes, conjuros, clases, monstruos y PNJs.



Star Wars

Ultimate Alien Anthology

¿Recordáis aquella taberna llena de bichos de *Una nueva esperanza*, o los extraños seres que pululaban por la corte de Jabba el Hutt? Bien, pues tanto para los coleccionistas más intensos del *merchandising* de *Star Wars* como para los aficionados al juego de rol con una vertiente más experimental, Wizards of the Coast ha decidido recopilar todas estas especies, y bastantes más, en un solo libro: *Ultimate Alien Anthology*. El libro recoge, desde los *Abyssin* hasta los *Zeltron*, 180 razas diferentes de todas las galaxias conocidas. Cada entrada incluye la historia de la raza, su personalidad, su apariencia física, su lugar de origen, sus lenguas, unos cuantos ejemplos de nombre, sus diferentes límites de edad, las clases más comunes entre los miembros de la raza que salen de aventura, sus modificadores de reglas, y un PNJ genérico de ejemplo, así como una ilustración de cuerpo completo. Las descripciones de cada raza ocupan, más o menos, una página de texto. Como guinda a este exótico pastel, se incluyen 8 nuevas clases de prestigio, 16 nuevas dotes, y un par de páginas sobre la interpretación de los Yuuzhan Vong, que cobran especial importancia en la serie de libros que continúa los sucesos de *El retorno del jedi*. El libro puede resultar entretenido para el fanático de *Star Wars* y hasta cierto punto útil para esas tardes de descontrol estelar, en la que todos los jugadores deciden jugar con personajes raros, o para ambientar un viaje a algún lejano planeta, pero poco más. Se supone que todas las razas son utilizables como PJs, pero ¿alguien se imagina un grupo compuesto por celegianos, medusas terrestres para los que el oxígeno es letal, o por ortolanos, aquellos tiernos y musicales bichos azules con trompa? • José Padilla

Ultimate Alien Anthology

Categoría: Suplemento

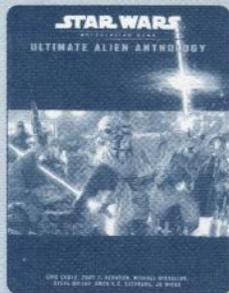
Juego: Star Wars

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 222 b/n

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 34,95



Lo que es: 180 razas diferentes que pueden usarse para la creación de personajes jugadores.

Lo mejor: La diversidad de razas y las nuevas posibilidades de PJs que permiten a los que ya estén aburridos de las de siempre.

Lo peor: La enorme cantidad de razas sólo se diferencian de forma mínima entre sí, y algunas son difícilmente jugables como PJs.

Creatures of the Dreamseed

Categoría: Suplemento • Juego: Engel

Editorial: White Wolf • Páginas: 144 b/n

Encuadernación: Rústica • Precio: \$ 23,95

Lo que es: El primer manual de *Engel*, que nos presenta un diario escrito por un personaje y un extenso bestiario.



Realms of Norrath: Freeport

Categoría: Suplemento • Juego: Everquest

Editorial: White Wolf • Páginas: 144 b/n

Encuadernación: Rústica • Precio: \$ 23,95

Lo que es: Mapas y descripciones de la ciudad de Freeport, además de PNJs, ideas para aventuras, etc.



Shelzar: City of Sins

Categoría: Suplemento • Juego: Scarred Lands

Editorial: White Wolf • Páginas: 128 b/n

Encuadernación: Rústica • Precio: \$ 21,95

Lo que es: Siguiendo los pasos de manuales como *Mithril*, *Hollowfaust* y *Burok Torn*, llega ahora la ciudad de los pecados, otra urbe de las Scarred Lands.



The Serpent Citadel

Categoría: Aventura • Juego: Scarred Lands

Editorial: White Wolf • Páginas: 64 b/n

Encuadernación: Rústica • Precio: \$ 10,95

Lo que es: Aventura épica para personajes de niveles del 7 al 8 con un dramático final.



Ravenloft Gazeteer 3

Categoría: Suplemento • Juego: Ravenloft

Editorial: White Wolf • Páginas: 160 b/n

Encuadernación: Rústica • Precio: \$ 24,95

Lo que es: El nuevo *Gazeteer* cubre los dominios de Dementlieu, Mordent, Richemulot y Borca.



Races of Faerûn

Categoría: Suplemento

Juego: Forgotten Realms

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 192 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 29,95



Lo que es: Volumen dedicado a las razas de Toril, incluidas las minoritarias y las subrazas.

Lo mejor: Aparte de todas las razas incluye nuevas dotes, clases, objetos, conjuros y monstruos.

Lo peor: Que muchos ya poseamos bastante de esta información y que para otros puede que jamás sea útil ya que no jugarán jamás en determinadas zonas de los Reinos Olvidados.

Dungeons & Dragons

Fiend Folio

Está claro que la gente de Wizards sabe cómo tocar la fibra sensible de los jugadores más antiguos de *Dungeons & Dragons*. En su momento, la salida del *Fiend Folio* supuso todo un evento para los jugadores de la primera edición avanzada de este juego, al ofrecer una galería de monstruos especialmente crueles y viles, y en gran parte ajenos a los bestiarios clásicos de los juegos fantástico-medievales. Ahora, muchos años después, recuperan este título, presumiblemente con la doble esperanza de conmover a los nostálgicos, y de hacer destacar este nuevo manual de monstruos entre las oleadas de suplementos dedicados a este tema que hemos podido ver en los últimos meses, usando en la portada un nombre que dice a gritos "Esto es *D&D* de verdad, oficial, del de siempre". En lo que a mí concierne, esta estratagema comercial funciona. La cuestión es averiguar si es sólo una estratagema, o si realmente queda algo de ese antiguo volumen en esta novedad. Muchos de los monstruos que hicieron famoso al *Fiend Folio* original ya han salido adaptados a la 3ª edición en anteriores suplementos y por lo tanto no vuelven a aparecer en éste, y algunos de los monstruos que se incluían en el pasado han sido olvidados o desechados, es cierto. Pero lo importante de ese libro, ahora objeto de coleccionista, no eran los monstruos individuales, sino la impresión de su conjunto, el tono particular que transmitían a las partidas en las que se usaban. Y ese tono permanece. Sigue siendo un compendio de bichos muy desagradables, extraños, de procedencia extraplanaria en gran parte, y con una media de VD superior a lo habitual (si no metemos en la cuenta esos pequeños

amigos de VD 1/8). Unos 150 en total, acompañados de sus respectivas ilustraciones, que en unos cuantos casos, se repiten a lo largo del libro; una práctica a la que TSR era muy aficionada, y que esperamos no vuelva a hacerse habitual en esta nueva etapa de *D&D*. Además, y a pesar de lo anteriormente dicho, bastantes de ellos sí que estaban en el *Fiend Folio* original, como los entrañables *Huecuva* (ahora convertidos en plantilla), los *Crypt Thing*, o esos simpáticos *Necrophidius*. A estos monstruos, y sus correspondientes características, se le añaden dos cortos apéndices: el primero presenta tres nuevas clases de prestigio, destinadas a los *fiends* del título, aunque aplicables también a algunos PJs que ya hayan pasado por clases de prestigio más o menos raras; el segundo está dedicado a los *Grafts* (partes corporales de monstruos que se pueden incorporar a otras criaturas proporcionándoles así nuevas capacidades) y los *Symbionts* (bichos parásitos más que simbióticos), dos nuevos y originales inventos con los que modificar tus monstruos preferidos, y que se agradecen. Este nuevo *Fiend Folio* no es un libro necesario para jugar, no es un libro barato, y no es el libro definitivo sobre monstruos, aunque es sin duda un buen libro. No creo que sea especialmente recomendable si no se dispone antes de otros manuales de monstruos con variedades un poco más normales, pero en el caso de que tus jugadores se conozcan al dedillo toda la carne de cañón *dungeonera* que tengas, no se me ocurre otro suplemento mejor para cogerlos desprevenidos, con algunos de los seres más repugnantes y peligrosos que han pisado una mesa de juego • Darío Aguilar



Ilustración © Wizards of the Coast

Fiend Folio

Categoría: Suplemento

Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 224 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 29,95

Lo que es: Un nuevo manual de monstruos, malvados, poderosos, y extraplanarios.

Lo mejor: La vuelta de algunos clásicos, las posibilidades de aventuras que hacen posible, y el apéndice dedicado a *Grafts* y *Symbionts*.

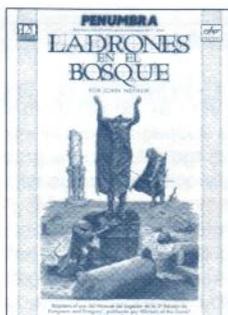
Lo peor: Que llega a un mercado ya saturado, y que, al fin y al cabo, es otro manual de monstruos más.



PENUMBRA



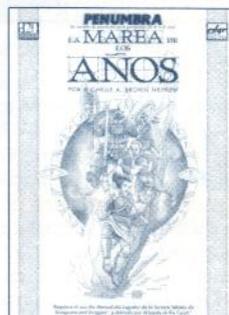
EDG3200
Tres días
para matar



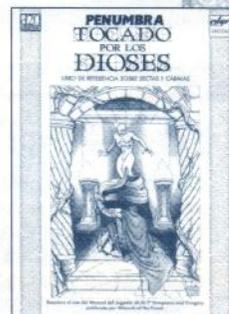
EDG3201
Ladrones en
el bosque



EDG3202
En el vientre
de la bestia



EDG3203
La marea
de los años



EDG3204
Tocado por
los dioses

Edge Entertainment
www.edgeent.com

Atlas Games
www.atlas-games.com

Aventuras y ayudas diferentes para Sistema D20



Imágenes

C/ Ruzafa, 14 · Tel.: 96 394 39 24 · (46004) Valencia

SHOP

Todos los juegos de rol que buscas...
Y el cómic, cine, merchandising, ciencia-ficción, fantasía...
Esto y más en 200 m²

C/ Pelayo, 18 · Tel.: 96 352 05 73 · (46007) Valencia

COMICS

El mayor stock de cómics,
nacionales y de importación



Matt Wilson

es uno de esos artistas cuyo nombre no ha traspasado la línea que separa la simple profesionalidad de la fama, pero que se identifican con facilidad a través de cualquiera de sus ilustraciones. Su currículum como ilustrador de juegos de rol y juegos de cartas coleccionables es realmente amplio, y más sorprendente aún si tenemos en cuenta su casi nula educación artística formal y su edad, 30 años. Quizás el trabajo que le ha dado más fama hayan sido sus ilustraciones para el JCC *Magic: The Gathering*, línea en la que ocupó durante un tiempo el cargo de Director Artístico, pero también es el responsable de numerosas cartas de *Battletech*, *Vampire*, y *Netrunner*, y algunos JCC más. Su primer trabajo importante fue como ilustrador y Director Artístico durante dos años del JCC *Legend of the Five Rings*, juego en cuyo desarrollo de reglas también participó. En lo relativo a *JdR*, pasó dos años como ilustrador en FASA, realizando trabajos para todas sus líneas, como *Shadowrun*, *Earthdawn*, y *Vor: The Maelstrom*, y además también ha trabajado en numerosas ocasiones para la línea de *Dungeons & Dragons*, ha realizado algún proyecto para *White Wolf*, así como algunas portadas de revistas, y algo de diseño para videojuegos. A pesar de todo esto, su verdadera pasión son los cómics, y llegó a crear una editorial, que tuvo que cerrar por problemas económicos tras publicar sólo tres productos. Actualmente, y aunque sigue trabajando como ilustrador para otras editoriales, centra su trabajo en *Privateer Press*, editorial de la que es fundador, Director Artístico, y para la que realizó las portadas de la trilogía de aventuras *Fuego de Brujas*.

REINOS DE HIERRO

RPG: ¿Qué nos puedes contar sobre la creación y el desarrollo de los Reinos de Hierro? ¿De dónde vino la idea original?

Matt Wilson: Los Reinos de Hierro surgieron de la línea argumental de la trilogía de *Fuego de Brujas*. Al ir desarrollando las aventuras, el mundo empezó a coger forma, y nos dimos cuenta de que había muchas más cosas más allá de las murallas de Corvis. Se decidió entonces nuestra particular mezcla de magia y tecnología, y Brian Snoddy le puso el nombre, los Reinos de Hierro.

RPG: ¿Por qué se escogió el Sistema D20 para los Reinos de Hierro? ¿No hubiese sido más interesante usar un sistema original que se adaptase mejor a las particularidades de este mundo?

MW: No necesariamente. En el momento en el que entramos en el mercado de los JdR, la gente sólo compraba D20. Este sistema nos ofrecía una plataforma para presentar el mundo que estábamos creando. A fin de cuentas, el sistema de juego es bastante irrelevante. El mundo es el mundo, y puede ser explorado con el sistema que prefieras.

RPG: Aparte de las portadas, ¿qué más elementos de los Reinos de Hierro son de tu invención?

MW: Creé los personajes de *Fuego de Brujas*, y he hecho montones de ilustraciones para los libros. También me he encargado de la maquetación, y del diseño de juego y todos los conceptos de miniaturas para *Warmachine*.

RPG: Estarás de acuerdo con nosotros en que una trilogía de aventuras es una forma poco usual de presentar una nueva ambientación. ¿Por qué decidisteis publicar *Fuego de Brujas* y el *Monsternomicon* antes que la *Guía de los Reinos de Hierro* o incluso el primer libro de *Lock & Load*?

MW: Nos introdujimos en este negocio con mucha cautela. Sólo éramos tres personas, con muy poco dinero para montar una empresa, pero queríamos hacer algo especial. La gente nos ha criticado esta forma de entrar en el mercado, pero forma parte de una estrategia. Sabíamos que íbamos a presentar ideas nuevas y posiblemente controvertidas. Seamos realistas, las armas de fuego y los robots de vapor no son lo que se podría considerar exactamente "D&D tradicional". Así que fuimos metiendo a la gente en este mundo poco a poco. Por eso no hay elementos mecánicos en la primera portada de *Fuego de Brujas*. Queríamos que la gente le diese una oportunidad a los Reinos de Hierro, y demostrarles que se podía hacer un entorno de fantasía magnífico, aunque incluyese elementos no tradicionales. Hasta el momento, parece haber funcionado.

RPG: ¿Crees que los Reinos de Hierro podrán competir alguna vez en popularidad con los Reinos Olvidados?

MW: Esa es una pregunta un poco tonta, ¿no? Los Reinos Olvidados llevan en el mercado... eh, deja que mire el reloj... ¿10 ó 15 años? ¿Más? Fueron creados y publicados por la empresa de JdR más grande que jamás existirá. Tienen decenas de videojuegos, cientos de novelas... Haz tú las cuentas.

RPG: ¿Cuáles son vuestros planes a largo plazo para los Reinos de Hierro?

MW: A largo plazo esperamos explorar los Reinos de Hierro en tantos formatos diferentes como sea posible, desde JdR tradicionales hasta el juego de miniaturas de *Warmachine*, pasando por videojuegos, novelas, cómics, y cualquier otra cosa para la que creamos que hay un público objetivo. Es un mundo enorme, con una historia muy rica, y un futuro emocionante, y estoy seguro de que seguiremos jugando en él durante mucho tiempo. Quizás terminemos dentro de unos 10 ó 15 años.

RPG: ¿Cuándo saldrá la *Guía de los Reinos de Hierro*? ¿Qué podemos esperar de ese libro?

MW: Esperamos poder mandarlo a la imprenta en las próximas 6 semanas, así que debería salir este verano. En cuanto a lo que se puede esperar... bueno, esperad mucho. La *Guía* explorará profundamente los detalles de los Reinos de Hierro. Se podrán ver desde los detalles internos de las diferentes religiones hasta las complejidades políticas y económicas de cada reino. Se describirán las ciudades de mayor tamaño, así como nuevo equipo, un montón de cosas nuevas para personajes jugadores... y muchas cosas más. Tiene todo lo que se puede esperar de un escenario de campaña. Se llevará con el *Lock & Load* como el vino tinto y un buen filete.

PRIVATEER PRESS

RPG: Has sido director artístico de otros proyectos, pero nunca te has involucrado tanto personal como profesionalmente. ¿Qué te llevó a montar una editorial y cuáles son tus funciones en ella?

MW: ¿Qué me llevó a montar una editorial? Una locura pasajera, estoy seguro. En cuanto a mis funciones, y aunque soy ilustrador, soy ante todo un creador. Escribo alguna cosa aquí y allí, hago muchas ilustraciones y me encargo de la dirección creativa. Me encanta la construcción de mundos de juego. Crear una editorial fue como crear un lugar en el que poder llevar a cabo cada impulso creativo que tengo. Lo malo es que conlleva un montón de labores administrativas. En estos momentos, suelo pasar más tiempo respondiendo emails, coordinando la imprenta, y todo eso, que haciendo trabajo artístico.

RPG: El nivel gráfico de vuestros productos es muy superior a la media de las publicaciones del sector. ¿Crees que es éste uno de los elementos claves del éxito de vuestros libros?

MW: Totalmente. Nos enorgullecemos de lo que hacemos, y nos esforzamos por obtener la máxima calidad para nuestros libros. Cuando le pedimos a alguien que pague por el trabajo que hemos realizado, queremos que esa persona sienta que obtiene lo que se merece a cambio de su dinero. No podríamos dormir por las noches si no lo diéramos todo.

RPG: ¿Hay planes en Privateer Press para algún proyecto ajeno a los Reinos de Hierro? ¿Qué hay de cierto en los rumores sobre un videojuego basado en este mundo?

MW: No, al menos de momento. Estamos centrados en los Reinos de Hierro aunque, ¿quién sabe lo que nos depara el futuro? Nos queda mucho trabajo por hacer en este mundo antes de que podamos pasar al siguiente. Sobre el videojuego, casi todo son únicamente rumores. Todavía no hay nada seguro.

RPG: Se ha comentado la relativa similitud entre vuestra línea de juego y los productos de Games Workshop, tanto gráficamente, como en cuanto a ambientación. ¿Es pura coincidencia o hay algo más?

MW: Nos inspiramos en numerosas fuentes. Creo que hay muchas similitudes entre muchos productos diferentes.

RPG: Aunque *Warmachine* lleva mucho tiempo anunciado, aún no ha llegado nada. ¿Han surgido problemas con esta línea?

MW: Decidimos retrasar unos cuantos meses la salida de *Warmachine* por diferentes razones. La primera es que no queríamos vernos aplastados en la avalancha de nuevos productos de las grandes compañías que hubo el año pasado. Lo hicimos por recomendación de varios de nuestros distribuidores. Esto también nos proporcionó un tiempo adicional en el que promocionar mejor el juego, así como establecer la línea de miniaturas para que pudiésemos hacer lanzamientos de forma regular y sin grandes esperas entre un lanzamiento de nuevas miniaturas y el siguiente. Ahora mismo el retraso se debe a que nos hemos encontrado con una sorprendente y enorme demanda de miniaturas. No podemos hacerlas más deprisa, aunque en realidad eso no es un problema.

RPG: El juego se centra de momento en la lucha entre siervos de vapor pero, ¿se extenderá a otros tipos de unidades, siguiendo la estela de *Warhammer*?

MW: Hemos creado *Warmachine* para que sea fácilmente ampliable. Si quieres centrarte en los combates entre siervos de guerra, puedes hacerlo y pasar un buen rato. Pero si deseas jugar combates en masa, pues tendrás un buen puñado de modelos de infantería y apoyo que estarán disponibles en el futuro.

MATT WILSON, PROFESIONAL Y PERSONAL

RPG: ¿Qué te llevó a centrarte profesionalmente en este sector?

MW: Giré a la izquierda cuando tenía que haber girado a la derecha. Trabajaba en la industria del cómic... en realidad era mi primera editorial... y en un momento bajo, cogí un empleo en una pequeña editorial de juegos. Una cosa llevó a otra, y en poco tiempo me encontré ilustrando y llevando la dirección artística de juegos de cartas y otros productos de juego.

RPG: ¿De cuál de tus trabajos te sientes más satisfecho?

MW: Puede que suene obvio, pero los Reinos de Hierro y *Warmachine* son sin duda los proyectos en los que he trabajado que más satisfacciones me han dado. Pero eso es porque trabajo en mis propias creaciones. He hecho ilustraciones para muchos otros productos como *Magic* y los Reinos Olvidados, pero esas son las visiones de otras personas, y cuando trabajo en ellas tengo que adaptarme a ciertas reglas y directrices. En los Reinos de Hierro soy yo quien decide. Me libera creativamente para hacer el mejor trabajo que he realizado nunca como ilustrador, escritor, diseñador de juegos, y lo que sea.

RPG: ¿Qué harías de forma diferente si tuvieses un presupuesto ilimitado para tus productos?

MW: Si el presupuesto no importase, pintaría ilustraciones a página completa para cada página de los libros. ¿Qué puede haber mejor que eso?

RPG: ¿Juegas a rol? ¿A qué juegos?

MW: Ya no juego tanto. Cuando juego, es a cosas de los Reinos de Hierro. En el pasado he jugado mucho a *D&D*, algo a cosas de *White Wolf*, a *La llamada de Cthulhu*, y unas cuantas cosas sueltas.

RPG: ¿A qué crees que se debe el éxito del Sistema D20?

MW: Al bombo publicitario.

RPG: Por lo que has podido experimentar, ¿merece la pena, económicamente, dedicarse a los juegos de rol?

MW: Bueno, eso depende de lo mucho que vendas, ¿no? Si puedes hacer un trabajo de calidad, no metes *paja* en tus productos, y le das a tu público una razón para volver a por más, sí, rotundamente merece la pena.

RPG: ¿Siguen insistiéndote tus padres en que busques un trabajo de verdad cada Navidad?

MW: Qué va. Creo que he llegado a bastante en esta industria, y ya he pagado todos los préstamos que me hicieron para estudiar una carrera. Mi madre siempre me ha apoyado mucho en mis esfuerzos para no acabar cogiendo un trabajo "de verdad".

Guía de Juegos de rol

A continuación te ofrecemos una guía con todos los juegos de rol en español disponibles actualmente en el mercado. No hemos incluido juegos descatalogados o difíciles de conseguir ni líneas de juego que ya no continúen publicándose, debido a que se irán tratando en la sección RPG Museum. Tampoco se han incluido fanediciones ni similares por problemas de espacio, pero preparamos para el futuro una sección al respecto. Esta guía, que esperamos os resulte útil, irá aumentando conforme se vayan editando nuevos juegos. Si encontráis alguna errata o ausencia no dudéis en comunicarla a rpg@rpg-magazine.com.

Fantasia

7º Mar

Temática: Fantasia / Capa y espada · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego ambientado en una versión fantástica de la Europa del Siglo XVII, en la que la capa y la espada, al estilo de las películas de espadachines, se mezclan con la magia.

Alkaendra

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** Alkaendra
Juego de fantasía medieval clásica, con una original y detallada ambientación, y uno de los pocos referentes actuales de origen español de este género.

Anno Domini

Temática: Fantasia histórica · **Editorial:** Ucronía
Juego ambientado en una Europa del año 1225 en la que se han cumplido las profecías del Apocalipsis, y en la que los demonios se han hecho los amos de la Tierra.

Aquelarre

Temática: Fantasia histórica · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Veterano juego de rol situado en la Edad Media española, y que se nutre de las leyendas populares y mitología de nuestro país.

Ars Magica

Temática: Fantasia histórica · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Cuarta edición del juego clásico de fantasía medieval histórica, que hace especial hincapié en los magos, y cuyo sistema de magia fue una revolución en su momento.

Bribones

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Juego basado en la serie de cómic *Bribones*, creada por El Torres y RyP, de tono desenfadado y situado en un entorno de fantasía medieval clásico.

Changeling: El ensueño

Temática: Fantasia feérica contemporánea · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego de Mundo de Tinieblas protagonizado por los seres fantásticos de las leyendas populares, en el que chocan el mundo mágico y el mortal.

El Señor de los Anillos

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Nueva edición del juego de rol basado en la mítica trilogía de J. R. R. Tolkien, y apoyado gráficamente en las recientes versiones para cine.

Dungeons & Dragons

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** Devir Iberia
3ª edición de la versión avanzada del clásico de los clásicos de la historia del rol, y primer ejemplo de los juegos y suplementos con Sistema D20.

Otras ambientaciones D20

Ravenloft

Temática: Fantasia medieval de horror · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Ambientación con Sistema D20 de este antiguo entorno de campaña de *AD&D* que se inclina por el lado más terrorífico de la fantasía medieval.

Reinos de Hierro

Temática: Fantasia Steampunk · **Editorial:** Edge Entertainment
Ambientación de fantasía medieval con un leve toque Steampunk, caracterizada por los siervos de vapor, la magia y las armas de fuego.

Reinos de Kálamar

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Nueva ambientación de fantasía medieval estándar, creada para la tercera edición de *D&D* como alternativa a los *Reinos Olvidados*.

Reinos Olvidados

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** Devir Iberia
Ambientación clásica, que supone el primer referente de los entornos de campaña para *D&D*, y que acompaña a este juego desde la primera edición.

Tierras Heridas

Temática: Fantasia medieval · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Ambientación de fantasía medieval clásica con Sistema D20, publicada en los EE.UU. por el sello *Sword & Sorcery Studios*.

Elric

Temática: Fantasia medieval oscura · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego de fantasía oscura, basado en la obra de Michael Moorcock, y en el protagonista de su serie de libros más conocida, Elric de Melniboné.

Exaltado

Temática: Fantasia épica · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego situado en la Edad del Pesar del Mundo de Tinieblas, marcado tanto en las reglas como en la ambientación por su inspiración *manga*.

Leyenda de los 5 anillos

Temática: Fantasia medieval oriental · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego de rol situado en Rokugan, una versión fantástica del Japón medieval, y pariente cercano de 7º Mar, que cuenta con suplementos de Sistema D20.

Mago: La ascensión

Temática: Fantasia contemporánea · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego perteneciente al Mundo de Tinieblas, situado en la actualidad, en el que los jugadores interpretan a humanos con habilidades mágicas.

Mago: La cruzada

Temática: Fantasia histórica · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Versión de *Mago* situada en el Renacimiento del Mundo de Tinieblas, que narra el nacimiento de un nuevo Paradigma y de la Tecnocracia.

Rolemaster Fantasía

Temática: Fantasía medieval · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Uno de los juegos de fantasía medieval clásica más difundidos y longevos, famoso por sus completas reglas y sus numerosos suplementos.

Warhammer Fantasía

Temática: Fantasía medieval
Editorial: La Factoría de Ideas
Juego originado a partir del juego de miniaturas de Games Workshop, y en el que se da a la fantasía medieval un giro de humor negro.

Históricos

Comandos de Guerra

Temática: Bélico · **Editorial:** Ediciones Sombra
Línea española centrada en el género bélico, y muy especialmente en los diferentes frentes y ejércitos de la Segunda Guerra Mundial.

El Capitán Alatríste

Temática: Capa y espada · **Editorial:** Devir Iberia
Adaptación al mundo del rol de las novelas del Capitán Alatríste, escritas por Arturo Pérez-Reverte, y ambientadas en la España del Siglo XVII.

Acción

Feng Shui

Temática: Acción cinematográfica · **Editorial:** Edge Entertainment
Los argumentos y elementos más espectaculares del cine de acción de Hong Kong sirven de base a este juego, ambientado en diferentes épocas, tanto pasadas como futuras.

Mutantes G2

Temática: Acción contemporánea · **Editorial:** Ludotecnia
En un mundo demasiado parecido al nuestro, los jugadores interpretan a agentes con poderes mutantes, inmersos en complejas intrigas.

Superhéroes Inc.

Temática: Superhéroes · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Segunda edición de este juego nacional de superhéroes con ambientación propia, que recoge la información contenida en las diferentes versiones del juego publicadas anteriormente.

Ciencia Ficción

Cyberpunk 2020

Temática: Cyberpunk · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego emblema del género cyberpunk más clásico, con más de 10 años de presencia en nuestro mercado, e innumerables suplementos.

Exo

Temática: Ciencia ficción · **Editorial:** Ediciones Sombra
Juego español con toques de Space Opera, con abundancia de razas y planetas, que cuenta con juego de tablero propio, CEP.

Fading Suns

Temática: Space Opera · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego de ciencia ficción de original ambientación, con elementos propios de la fantasía medieval, y que ya cuenta con su versión en Sistema D20.

Heavy Gear

Temática: Ciencia ficción dura · **Editorial:** Edge Entertainment
Juego de rol y táctico de género *mecha*, que presentó el Sistema Silhouette, y que se desarrolla en una lejana colonia humana, llamada Terra Nova.

Shadowrun

Temática: Ciberpunk fantástico · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Una particular ambientación ciberpunk que mezcla elementos de la fantasía medieval como los enanos y la magia, con la tecnología más avanzada.

Star Wars

Temática: Space Opera · **Editorial:** Devir Iberia
Última edición, esta vez con Sistema D20, de la adaptación al mundo del rol de la saga de ciencia ficción más popular de la historia del cine.

Horror

Cazador: La venganza

Temática: Horror contemporáneo · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Último juego de la serie Mundo de Tinieblas editado en España, dedicado a los humanos que luchan contra los seres sobrenaturales.

Hombre lobo: El apocalipsis

Temática: Horror licántropo · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Segundo juego completo ambientado en el Mundo de Tinieblas, protagonizado por criaturas que cambian de forma y luchan para defender el medio ambiente.

Hombre lobo: Salvaje Oeste

Temática: Western sobrenatural · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Adaptación al mundo del Salvaje Oeste de *Hombre lobo: El apocalipsis*.

Kult

Temática: Horror · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Segunda edición de uno de los grandes clásicos del rol de terror, obra de los suecos Target Games, en el que el mundo que conocemos es sólo una ilusión, que oculta una aterradora realidad.

La llamada de Cthulhu

Temática: Horror lovecraftiano · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Decano y clásico indiscutible de los juegos de rol de terror, tanto en los EE.UU. como en España, basado en la obra y cosmología de H. P. Lovecraft.

Obsidian

Temática: Horror futurista · **Editorial:** Astiberri
Juego que mezcla terror y ciencia ficción, inspirado tanto en *Hellraiser* como en *Blade Runner*, en el que los personajes defienden la Tierra de una invasión infernal.

Phenomena

Temática: Mundo paranormal · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego nacional cuyas tramas giran alrededor de lo relacionado con los espíritus, los poderes psíquicos, las sectas demoníacas, los OVNIs, etc.

Ragnarok

Temática: Horror · **Editorial:** Ludotecnia
Primer juego de terror contemporáneo *made in Spain*, donde podremos encontrar vampiros, hombres lobo y bestias venidas del infierno.

Unknown Armies

Temática: Horror urbano postmoderno · **Editorial:** Edge Entertainment
Tenebroso juego de rol en el que se dan cita obsesión, magia, acción, y terror, y en el que los personajes luchan por su vida y por determinar la próxima encarnación del universo.

Vampiro: Edad oscura

Temática: Horror histórico · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Segunda edición de este juego, que supone la incursión del veterano *Vampiro: La mascarada* en la Edad Media del Mundo de Tinieblas.

Vampiro: La mascarada

Temática: Horror vampírico · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Primer lanzamiento de la prolífica serie de juegos basados en el Mundo de Tinieblas, una sombría versión del mundo contemporáneo, y que supuso un gran éxito en su momento.

Wraith: El olvido

Temática: Horror · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Línea de juego ambientada en la época actual del Mundo de Tinieblas, en el que los jugadores interpretan a fantasmas.

Zombie: All Flesh Must Be Eaten

Temática: Zombies · **Editorial:** Edge Entertainment
Juego con Sistema Unisystem, que reúne un puñado de ambientaciones posibles, inspiradas en las obras de ficción, especialmente películas dedicadas a los muertos vivientes.

Juegos de rol cortos

Barón Munchausen

Temática: Narrativa · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego basado en las aventuras literarias del Barón de Munchausen, de original sistema de juego basado en contar mentiras y exageraciones.

Barrio Xino

Temática: Humor urbano · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Inspirado en la serie *Makinavaja*, este juego de rol nos permite jugar con los personajes más arquetípicos del popular barrio barcelonés.

De Profundis

Temática: Horror lovecraftiano · **Editorial:** Edge Entertainment
Extraño juego de terror basado en la obra de H. P. Lovecraft, que se desarrolla por medio de intercambios postales, y en el que se desdibuja la división entre realidad y fantasía.

Fanhunter

Temática: Humor · **Editorial:** Devir Iberia
Juego de humor, basado en los cómics de Cels Piñol, ambientados en un futuro oscuro en el que se han prohibido diversiones como el rol o las películas de acción.

Fanpiro

Temática: Humor vampírico · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Juego que mezcla conceptos tan distantes entre sí como la narrativa gótico-punk de *Vampiro* y el humor de Cels Piñol y *Fanhunter*.

Frankenstein Faktory

Temática: Humor tétrico · **Editorial:** Edge Entertainment
Original juego basado en el Doctor Frankenstein de Mary Shelley y sus versiones cinematográficas, y caracterizado por sus personajes de recordable e incluir cinco tornillos.

Mili KK

Temática: Humor · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Juego de humor inspirado en los cómics de la *Putá mili* publicados en la revista *El Jueves* y creados por Ivá, que se centra en las desventuras de los reclutas del ejército español.

Mochos: Ziquitaque Nau

Temática: Humor · **Editorial:** Ucronía
Juego de tono humorístico, dedicado a los enfrentamientos entre diferentes comandos de mochos, componentes de una raza alienígena.

Outfan

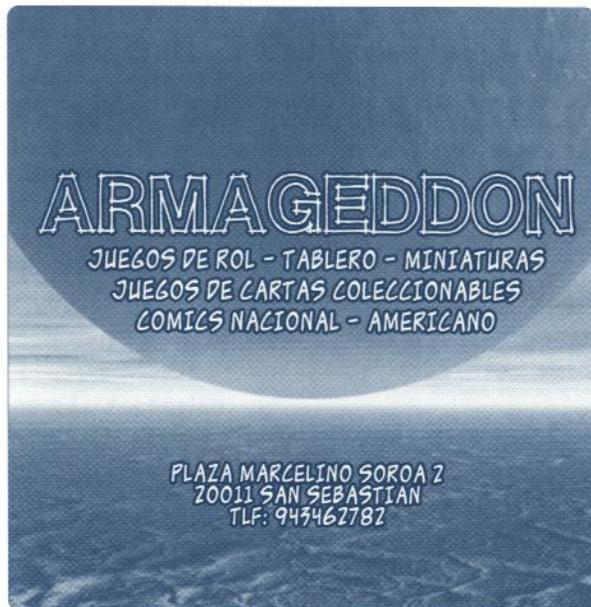
Temática: Humor futurista · **Editorial:** Planeta DeAgostini
Juego de humor en un entorno de ciencia ficción, basado en los cómics de Cels Piñol, y primer producto de rol de esta importante editorial.

Pitekantropuz

Temática: Humor · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Juego nacional de humor ambientado en la prehistoria, y en el que los jugadores interpretan a monos inteligentes de diferentes razas.

Violencia

Temática: Humor · **Editorial:** Edge Entertainment
Juego corto de la serie New Style, que satiriza las bases teóricas y prácticas de los juegos de rol tradicionales con un humor directo y agresivo, escrito por Greg Costykian.



ARMAGEDDON
JUEGOS DE ROL - TABLERO - MINIATURAS
JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES
COMICS NACIONAL - AMERICANO

PLAZA MARCELINO SOROA 2
20011 SAN SEBASTIAN
TLF: 943462782

calendario

Envíanos la información de las jornadas, convención, o cualquier evento que vayas a organizar o en que vayas a participar a rpg@rpg-magazine.com para que quede reflejado en este calendario.

- **V Edición rol en vivo Feria del Vellón**

Del 17 al 18 de Mayo.
Las Casas Altas de Posada (Navès)

- **Origins 2003**

Del 26 al 29 de Junio.
Greater Columbus Convention Center (Columbus, Ohio, USA)

- **CLN 2003 - Convivencias Lúdicas Nacionales**

Del 10 al 14 de Julio.
Palacio de los Deportes (Gijón)

- **Gen Con Indy**

Del 24 al 27 de Julio.
Indiana Convention Center (Indianapolis, USA)

- **Tierra de Nadie**

Del 22 al 25 de Agosto.
Molina (Málaga)

- **Gen Con So Cal**

Del 11 al 14 de Diciembre.
Anaheim Convention Center (Anaheim, California, USA)

la súper-pregunta

Sorteamos una suscripción de 12 números entre los acertantes de la siguiente súper-pregunta:

Uno de los actores secundarios de una película fantástica de famoso título participó más tarde en una película de terror en la que interpretaba a un personaje que tenía Marshall como nombre de pila, y en la que coincidía con otro actor que había interpretado anteriormente a un personaje con un apellido casi idéntico al de este Marshall, pero cuyo nombre de pila era Sutter. Curiosamente, el primero de estos dos actores también ha interpretado más de una vez a un personaje cuyo nombre de pila es igual al nombre de pila real del segundo actor. ¿De qué dos actores hablamos?

Envía tu respuesta a: rpg@rpg-magazine.com

En el número anterior la súper-pregunta era:

El otro nombre de Senzoku yon-chome fue utilizado en una película fantástica sobre la que escribió un ensayo la autora de una novela de horror gótico, protagonizada en parte por un personaje llamado Pirkheimer. ¿Cuál es el título de la novela?

La respuesta correcta es: Las novias inmóviles.



el peor correo del mes

Bienvenido a la desagradable sección del peor correo del mes; ¡Ahora! ¡Sin pensártelo! Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a correo@rpg-magazine.com. Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste y berrear a tu gusto. Eso sí, prepárate para la respuesta de Perro Malo. Y no digas que no te avisamos, porque Perro Malo es un ser despreciable, impresentable, y maleducado que no tendrá reparo en utilizar lo que escribas de papel higiénico ¡Cuidado con el perro!

Estimado Perro Malo:

No se si ha llegado el anterior e-mail, pero por si acaso, vuelvo a escribirtelo. Me parece, ante todo que la sección combativa de la que dispones muy necesaria para llamar a las cosas por su nombre, ¿pero no te parece que estas siendo demasiado incendiario? ¿Es necesario redactar de una manera tan basta tus opiniones?. Considero que se puede criticar igual, e incluso más si cabe, siendo un poquillo más digamos, correcto en el uso del lenguaje. Por mucho que te exasperen ciertas cosas. (Y con las que como ya he dicho coincido en casi todo. Bueno, menos en lo de la última que dices eso de que por no tener dados no es un juego. Otra cosa es que esos juegos que no usan dados sean o no buenos, que ese es otro asunto, o tengan una temática que interese. Cosa que a mi hasta ahora, ni lo más mínimo, pero a otra gente sí, te lo aseguro)

Pues nada más, gracias por la respuesta, y un saludo.
Reverendo Ezekiah Grimme.

Estimado Ezekiah Grimme

Gracias por reconocer la importancia de mi sección. Me gusta considerarla algo así como la amputación de un miembro gangrenado: duele, pero es necesaria. Respondiendo a tu pregunta, no, no me parece demasiado incendiario. Entendiendo "incendiario" en el sentido de "subversivo" que nos indica el D.R.A.E., no sé cómo se puede ser "demasiado incendiario". Pero es una mera cuestión de opinión, supongo. Lo que me parece inadmisibles es que digas que me expreso de forma basta y que no uso correctamente el lenguaje. Y menos viniendo de un remitente con tan pobre sintaxis. Probablemente querrías aludir a lo "rotundo", "aplastante" o como mucho "hiriente" de mis columnas. Me quedaré con la duda. Quizás le vendría bien a tu urgente alfabetización realizar un pequeño ejercicio de lectura y comprensión de mi anterior columna. En ningún lugar se dice que los juegos sin dados (ojo, no sin hojas de personaje, sin máster, etc) no sean juegos. Digo que prefiero los dados a los tornillos como accesorio lúdico, y que la principal función de los juegos debería ser la de jugar. Por más que lo pienso me sigue pareciendo una postura razonable, y creo que en esto coincido con el grueso de los aficionados a este hobby. Si fuese de otra forma, *D&D* sería una línea muerta, y todos estaríamos cuestionándonos ahora la legitimidad de una edición 3.5 de *Amber*, o de *El Príncipe Valiente*.

RPG museum

Call of Cthulhu 1ª edición

La mayoría de los aficionados a *La llamada de Cthulhu* conocen su primera versión en castellano, publicada por Joc Internacional en 1988, pero en ella se tradujo la 3.ª de Chaosium/Games Workshop (la de libro en tapa dura, no la 3.ª en caja de Chaosium, ni la 2.ª en caja de la que publicaron versiones diferentes ambas editoriales). Pero el juego había visto la luz en 1981. ¿Cómo era aquella primera y mítica edición, y en qué se diferenciaba de la primera que vimos nosotros? Iba en caja de 30'5 x 23 cm., y 5 cm. de grosor. Ésta incluía dados, siluetas recortables de monstruos e investigadores, un libreto de hojas de personaje con tinta marrón y un mapa del mundo con las principales ciudades y lugares lovecraftianos.

«El símbolo arcano con forma de estrella de cinco puntas no apareció hasta la 2.ª edición, y en este libro era una circunferencia atravesada en el centro por una línea horizontal»

Y tres libros, claro. Con grapas y escasamente ilustrados. El primero, de 16 páginas y sin portada de cartón, se llamaba *Basic Roleplaying*, e incluía el sistema de Chaosium (de Greg Stafford y Lynn Willis), que en cada juego de la casa se adaptaba a la correspondiente ambientación (este material, ideado por Chaosium hace más de dos décadas, se reeditó el año pasado en formato libro). Este libreto, imprescindible para jugar en la 1.ª edición, ya no estuvo presente en la 2.ª, y se integró con el sistema de *Cthulhu* (cambiando de nombre la característica Carisma por Apariencia, entre otras cosas). El segundo libro, titulado *Call of Cthulhu*, era el juego propiamente dicho. Tenía 96 páginas, con portada de cartón a tinta azul, y textos interiores de color marrón. Aunque su estructura era prácticamente igual a la edición de Joc (hasta la pág. 90 de la misma), el texto no se dividía en libro del investigador y libro del guardián, cosa que no fue así precisamente hasta la 3.ª edición en inglés. Curiosidades: las habilidades iban divididas en categorías: Ataque, Parada, Conocimientos, Percepción, Manipulación, Sigilo, Comunicación, Agilidad (como en *Runequest*, otro juego que usaba el sistema de Chaosium). Estas categorías aparecían en la hoja de personaje, que por lo demás era muy parecida a la de Joc. Entre las ocupaciones conocidas aparecían "Otros" (a elección del Guardián) y "Universal". Por supuesto,

ya salía Harvey Walters. Ni un solo monstruo aparecía ilustrado (en la 2.ª edición se usaron las siluetas de los troquelados, y no fue hasta la 3.ª coeditada con Games Workshop que vieron la luz los fantásticos dibujos de las criaturas vistos en la primera edición castellana). También aparecían las tres clásicas aventuras (*La casa encantada*, *El loco* y *La casa Brockford*). El símbolo arcano con forma de estrella de cinco puntas no apareció hasta la 2.ª edición, y en este libro era una circunferencia atravesada en el centro por una línea horizontal. Al final, el libro llevaba una cita donde Stephen King alababa la figura de Lovecraft. El tercero y último, el libro de referencia de los años 20, tenía 32 páginas, con tinta marrón tanto en la portada como en el interior. En la primera edición española ocupaba desde la página 92 (el mapa del zeppelin, que corresponde a la portada de este tercer libreto), hasta la 122. Todo era igual, a excepción de unas curiosas reglas de experiencia previa, desaparecidas en posteriores ediciones, donde aparecían las nuevas ocupaciones y se podía determinar al azar la zona de los EE.UU. de la que provenía tu personaje. Éstas también permitían calcular los porcentajes en habilidades según a qué ocupación se hubiera dedicado tu PJ cada año de su vida, con su propia hoja de personaje especial para hacer el desglose de porcentajes, y un ejemplo de personaje, Eben Stone, que, al contrario que Harvey Walters, no ha llegado hasta nuestros días. Como veis, la cosa era muy distinta a lo primero que conocimos, y a la vez era lo mismo. Algunos diréis, ¿y las págs. 123 en delante de Joc? Pues no estaban incluidas en la 1.ª edición. De la 123 a la 182 corresponden a *El compañero de Cthulhu*, un libro que vio la luz en 1983 y se incorporó al básico en la 3.ª edición (no hubo *Castronegro* en la 1.ª), y los apéndices de la 183 a la 188 no vieron la luz hasta la 2.ª - **Gustavo Díaz**

Call of Cthulhu 1ª edición

Juego: Call of Cthulhu
Editorial: Chaosium Inc.
Temática: Terror / Lovecraft

Autor: Sandy Petersen
Año de edición: 1981
Colección: abierta (+100)

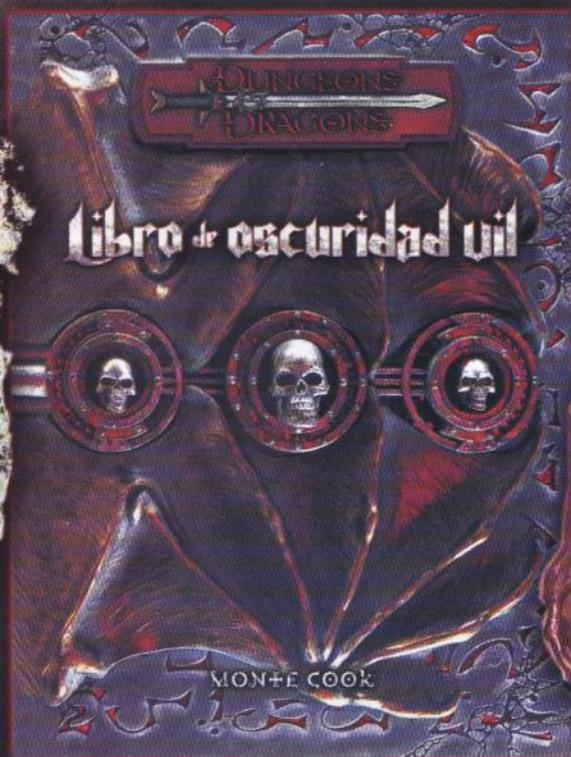


Lo que es: El decano de los juegos de rol de terror, ni más ni menos.

Lo mejor: Que el juego inició un nuevo género y sigue igual de vivo 20 años después

Lo peor: Querer comprártelo 15 ó 20 años después de su publicación (de todos menos barato, vamos). Sólo para coleccionistas fanáticos.

100% Caótico Maligno



Publicado originalmente con la etiqueta de “sólo para lectores adultos”, este suplemento profundiza en aspectos que jamás se habían abordado en DUNGEONS&DRAGONS. Lleva tu campaña a abismos de maldad inexplorados con los demonios, artefactos sacrílegos, reglas para clases de prestigio oscuras y hechizos corruptos que aparecen en este libro. Y descubrirás por qué Tracy Hickman (Dragonlance) afirmó que nunca hubiera debido escribirse...



D&D

suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2ºB - 41002 Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com. Las suscripciones son de 12 números y se pagan en la primera entrega mediante transferencia bancaria a: Edge Entertainment, Banco Sabadell, 0081 0225 17 0001131833 (enviar comprobante o aviso.)

Nombre y apellidos:
Dirección postal:
Localidad:
Código postal y provincia:
Teléfono de contacto:
E-mail:

Deseo una suscripción a partir del número ____ (inclusive) de 12 números por 20 euros mediante transferencia bancaria.

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



[] nº 1 (3.95 €)



[] nº 2 (3.95 €)



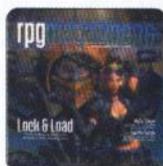
[] nº 3 (3.95 €)



[] nº 4 (3.95 €)



[] nº 5 (1.95 €)



[] nº 6 (1.95 €)

cadena perpetua



barony



LO PUTO PEOR



6 hoy toca:
diálogo para
besugos

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE.□□□

Es posible que muchos de nuestros lectores recuerden aquellos *Diálogos para besugos* que se publicaban en los *Mortadelo* ochenteros. Aquellas absurdas conversaciones, ideadas por el gran Armando Matías Guiu siempre me parecieron geniales, y quería rendirles un homenaje en *Lo Puto Peor*. No es sino otra muestra de los estragos que pueden hacer la lectura de ciertas publicaciones como el susodicho *Mortadelo*, *Mein Kampf*, las *Páginas amarillas* o la *RPG magazine*, en una mente joven. Lo puto peor de todo es que alguna parte de estas conversaciones ¡ha tenido lugar en realidad! Ebraqueñooo humauaqueñitooo...

-Buenos días.
-Buenas tardes.
-¿Tiene usted juegos de rol?
-Tengo juegos de roltuladores.
-No, son libros.
-¿Los roltuladores son libros?
-No, los libros son libros. Si los roltuladores fueran libros, ¿con qué escribiríamos?
-Con libros.
-¿Cómo vamos a escribir libros con libros? Digo que son libros, como el juego de rol del *Señor de los Anillos*.
-Pues no, no me suena.
-Es que los libros no suenan.
-Menos mal. Imagínese; si los libros se escribieran con libros, y los libros sonasen, los libros se escribirían con discos. Y entonces serían discos, y los discos se grabarían con discos.
-Usted sí que parece un disco rayado. Vamos a ver, ¿no tiene el juego de rol del *Señor de los Anillos*?
-Pues no. Y además, si el juego de rol es del *Señor de los Anillos*, es suyo y no mío. Si no, sería el juego de rol de un servidor.
-¿De internet?
-No, yo soy un servidor porque soy yo. Nadie sirve a internet.
-Cierto, pero a Cthulhu, por ejemplo, si le sirve mucha gente.
-A mí me sirve mi criada.
-¡Es usted Cthulhu!
-Pues sí. Cthulhu Fernández, para servirle.
-De momento no me está sirviendo de nada. Mire, no es de un señor con anillos. Es que se basa en *El Señor de los Anillos* porque gira en torno al anillo único.
-Pero entonces tendría que ser "El Señor del Anillo". Porque si es único, sólo hay uno.
-Pues lleva razón. Entonces es que tiene que haber otro anillo único por ahí.
-A lo mejor es bi-único.
-Oiga, qué tontería. Eso de bi-único no existe. Como mucho sería biónico.

-Entonces es "El Señor de los Biónicos". ¡Qué señor tan raro! Al principio tenía un anillo y ahora es biónico. ¿Y cómo es ese señor que busca?

-En el libro el que lleva el anillo, digo, el biónico, es un hobbit.

-O sea, que lo lleva un pasatiempo.

-No, un hobby no. Un hobbit. ¿Cómo va a llevar, por ejemplo, un bricolaje, un anillo biónico?

-Es verdad. Como mucho llevaría un anillo de madera. ¿Y entonces un hobbit qué es?

-Como un señor muy bajito.

-Un enano.

-No, en el libro los enanos son otra cosa.

-Si en su libro los enanos no son señores bajitos, ¿cómo son? ¿Enanos de dos metros?

-No. Los hobbits son señores bajitos, y los enanos también, pero distintos.

-Me está haciendo un lío. O sea, que más que "El Señor de los Anillos" tendría que llamarse "El Enano de los Biónicos".

-En la Tierra Media no existían los biónicos.

-Entonces ese señor, además de bajito era un mentiroso.

-Es que eso es una cosa moderna. Pero hay juegos de rol que dicen que en el futuro habrá muchos más que ahora.

-Pues si en el futuro habrá muchos más mentirosos que ahora, mal vamos.

-Digo que en el futuro habrá muchos más biónicos que ahora. Y mentirosos, no lo sabemos. Tenga presente que el futuro es desconocido.

-Si tengo presente el futuro, ¿tengo que tener pasado el presente?

-El presente tiene que tenerlo presente. El futuro todavía no ha pasado. Y el pasado ya ha pasado.

-¿El pasado ya ha pasado? No lo he visto pasar.

-Será que pasó de pasada.

-¡Qué pasada!

-Y yo veo su futuro muy negro.

-Será porque mis frases van en negrita.

-Pobre negrita, mira que tener que llevar sus frases. Pero claro, usted tiene sirvientes, que para algo es un primigenio.

-¿Usted no es un primigenio?

-No, yo soy un primo Eugenio.

-Uno de tantos.

-No voy a decir que soy el Eugenio único, porque sería mentira y al final acabaría siendo biónico. Sería Eugenio biónico.

-Cierto. No sea como el señor que escribió el libro, que lo llamó "El Señor de los Anillos" cuando tenía que haberlo llamado "El Enano Mentiroso de los Biónicos".

-Es que usted lo interpreta todo como no debiera.

-Bueno, pues de eso se trata el rol, de interpretar.

-Pues de esta conversación interpreto que es usted un merluzo. Buenos días.

-Buenas tardes.

oca d20

En un intento de revivir el interés de este popular juego, hemos decidido adaptarlo al Sistema D20 para hacerlo llegar a un mayor número de jugadores, y al tiempo recuperar el viejo espíritu de *D&D*, simulando las aventuras de un aguerrido grupo de aventureros por conseguir el Tesoro de Kral-Katur, que se esconde en las más recónditas cámaras de un peligroso *dungeon*.

preparación

Para representar en el tablero a los diferentes jugadores, recorta las fichas que se incluyen junto al tablero en el interior de la contraportada de esta *RPG magazine*.

♣ Los jugadores podrán elegir entre un enano, un guerrero, un mago, y una arquera.

objetivo

Llegar al primero al Tesoro, para tener así preferencia en el reparto de objetos mágicos, y ocultar entre las ropas algún anillo o diamante, antes de que llegue el resto del grupo.



Reglas

Cada jugador tira el dado de 20 en su turno y mueve la ficha el número de casillas que indica el dado. Cuando la ficha cae en alguna casilla especial, deberá decir en alto la frase correspondiente.

➤ Si la ficha cae en una casilla con un Cubo Gelatinoso pasa al Cubo Gelatinoso inmediatamente siguiente y vuelve a tirar: «De Cubo Gelatinoso a Cubo Gelatinoso, y tiro un dado hermoso».

➤ Si cae en la casilla 6, la Puerta Dimensional, pasará automáticamente a la casilla 12: «De Puerta Dimensional a Puerta Dimensional, mi magia es sensacional».

➤ Si cae en la casilla 19, la Posada, perderá dos turnos allí mientras toma una cerveza y se pregunta qué hace una posada en mitad de un *dungeon*.

➤ Si cae en la casilla 26, y en la siguiente tirada supera una CD 15 en su prueba de Buscar, la ficha descubre la Puerta Secreta y pasa a la casilla 53: «Puerta Secreta, tiro para llegar a la meta».

➤ Si cae en la casilla 32, el Foso con Pinchos, debe esperar a que otra ficha caiga en el Foso, pasando entonces a la casilla que ésta acaba de abandonar.

➤ Si cae en la casilla 42, el Vórtice Espacio-Temporal, retrocederá hasta la casilla 34, Palencia, y permanecerá allí un turno. Los jugadores de Palencia que caen en esta casilla tienen un bonificador +2 de circunstancia en la siguiente tirada.

➤ Si cae en la casilla 52, el Montón de Basura Infecto, perderá los tres próximos turnos mientras busca infructuosamente piezas de oro y lanza un conjuro de *detectar magia*.

➤ Si cae en la casilla 58, el Kóbold Épico, será derrotada inevitablemente, y tendrá que volver a la casilla 1.

👑 La casilla final, el Tesoro, sólo puede ser alcanzada con una tirada exacta. Un jugador que saque una cantidad más elevada se verá obligado a retroceder el número de espacios equivalente al que ha excedido del final.

Esperamos poder resolver algunos de los aspectos menos claros del reglamento en la versión 1.5 del juego, de aparición en un próximo número de *RPG magazine*.

OCA D20

EL TESORO DE KRAL-KATUR

(Aventura para 4 Personajes de 9º a 12º Nivel)

Matayus
Guerrero



Vhernardo
Enano



Sheila
Arquera



Necritus
Mago

1 casilla = 10 pies



Witchcraft



próximamente...

Brujería

el juego
de rol de magia
y oscuros
secretos

edge
entertainment

www.edgeent.com

EDEN
STUDIOS INC

www.edenstudios.net

Unisystem, specific game terms and icons are Copyright © CJ Carella.
Copyright © Eden Studios, Inc. Used under exclusive license.
All Rights Reserved.