

rpg magazine 08

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Ghostwalk

El nuevo entorno de campaña de
Wizards para D&D va de fantasmas

Marvel Universe

Nueva edición del juego de
rol basado en los cómics

Comandos de Guerra

Diseción del juego de rol
nacional sobre la 2ª GM

Urban Arcana

Examen de la primera
ambientación para D20 Modern

ISSN 1579-7686



RPG MAGAZINE N°8 - EPOCA II - JULIO 2003

PVP: 1,95 EUROS

SHHH...



EL LIBRO DE REFERENCIA
DE LOS DURMIENTES

UNKNOWN ARMIES

EL JUEGO DE ROL DE HORROR TRASCENDENTAL Y ACCIÓN FRENÉTICA

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

SI MUERO ANTES DE DESPERTAR...

...AL MENOS SABRÉ QUIÉNES HAN SIDO.

LOS DURMIENTES SON LOS HOMBRES DEL SACO DEL SUBMUNDO OCULTISTA.

MANTIENEN EN SECRETO LA EXISTENCIA DE LA MAGIA DE CARA AL MUNDO NORMAL, NO SEA QUE EL TIGRE DURMIENTE DESPIERTE Y NOS DEVORE A TODOS.

SI HACES DEMASIADO RUIDO ANTINATURAL, DEJAS TESTIGOS DE TUS ACTOS O, SIMPLEMENTE, NO TE AGUANTAS LAS GANAS Y VAS POR AHÍ DICRIENDO QUE PUEDES FUNDIR TU ROSTRO A VOLUNTAD, LOS DURMIENTES VENDRÁN A POR TI EN LO PROFUNDO DE LA NOCHE Y TE LO DIRÁN CLARAMENTE: SHHH... MAGO DE PACOTILLA, PORQUE LOS MUERTOS NO PUEDEN LANZAR HECHIZOS.

ESCUCHA CON ATENCIÓN Y PODRÁS OÍR SUS SECRETOS:
• HISTORIAS DE LOS DURMIENTES,
• RECLUTAMIENTO, ENTRENAMIENTO Y OPERACIONES
• BASTIONES, PERSONAL Y EQUIPO
• DOCE CASOS

PERO GUÁRDATELO PARA TI, O YA VERÁS...



17

Urban Arcana, el primer setting para D20 Modern



23

Juan Carlos Herrero, entrevista en la sombra...

sumario
JULIO 2003

número 8



30

Dallas, el juego de rol basado en la famosa serie

RPG magazine

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

MAGAZINE

03. Sumario. 04. Novedades en castellano. 07. Comandos de Guerra. 09. Marvel Universe. 12. Novedades de importación. 13. D&D: Ghostwalk. 16. Ladridos. 17. Urban Arcana. 18. Novedades D20 importación. 21. Ladridos. 22. Entrevista: Juan Carlos Herreros. 26. Guía de juegos de rol. 29. Calendario, súper-pregunta y El peor correo del mes. 30. RPG museum: Dallas RPG. 32. Suscripciones y Cadena perpetua. 34. Lo puto peor. 35. Pasatiempos para la cordura.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

Redactores: Miguel García, 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, Ignacio Muñoz, Alfonso Gimena, Jesús Jiménez, Jorge Romero, Fernando Torres.

Portada: Ghostwalk
© Wizards of the Coast

Tira: Jesús Barony.

Pasatiempos: Alejandro Villén y Leonor Díaz Ruíz.

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

Llegó el verano. Momento en el que alguno de nosotros tiene más tiempo para dedicar a nuestra afición: los juegos de rol. De hecho, es el momento en el que existen más convenciones y jornadas de aficionados, algunas de ellas de un considerable nivel de participantes, como las CLN, las Exmundis, etc. Son más que recomendables para conocer el punto de vista de otros aficionados, descubrir nuevos juegos y, por qué no, volver a jugar a aquello a lo que no jugábamos hacía años. Por nuestra cuenta nos tomamos el mes de Agosto de descanso. Un mes de reforma interior y replanteamiento de nuestro curso como revista. Esperamos volver en Septiembre con nuevas ideas, más energía y alguna que otra sorpresa. Nuestra única intención sobre este punto de inflexión es estudiar cómo podemos hacer mejor nuestro trabajo, después de un año de andadura bajo el sello de *RPG magazine*. De momento, sólo nos queda darte mil gracias a ti, que hasta te lees el ridículo recuadrado de texto del editorial y que, conforme pasas estas páginas, otorgas el sentido a nuestras horas sin dormir. Gracias de verdad.

Aventuras Orientales

Rokugan D20

Los juegos de ambientación japonesa-fantástica-medieval son toda una tradición, pero el mérito de su popularidad en la segunda mitad de los años 90 se debe casi en exclusiva a *La leyenda de los 5 anillos*, que presentaba el mundo de Rokugan, poseedor de una profundidad, interés, e identidad propia que nunca tuvo *Kara Tur*, la ambientación oriental de las anteriores ediciones de *D&D*. Tras el multitudinario desembarco del Sistema D20, tanto Wizards como la editorial original de *Ldl5a* han intentado capitalizar de nuevo este éxito de ventas. Mientras que Wizards sacaba su *Aventuras Orientales* (reseña en *RPG magazine #1*), AEG trabajaba en su línea de suplementos destinados al imparable mercado D20, cuyo primer manual, *Rokugan D20*, llega ahora a nuestras tiendas en español. En unas apretadas 184 páginas, y siempre en base a lo ya presentado en *AO* (aunque sea para sustituir sus reglas por otras nuevas), se nos explican en detalle las características propias de este mundo, su geografía, sus gentes, sus costumbres, su visión del mundo y de la divinidad, y todo lo necesario para preparar aventuras en él, incluida una sección específica destinada a ayudar al DM en esta labor. También se incluyen nuevas reglas (razas, clases de personaje, de prestigio, conjuros, etc.) que aumentan, varían o sustituyen las presentadas en *AO*. Y es que, aunque son libros complementarios, sus fines son claramente diferentes. Mientras que *AO* hacía una interpretación del mundo de Rokugan en términos de Sistema D20, *RD20* adapta este sistema de reglas al mundo de *Ldl5a*, profundizando en la característica de Honor o introduciendo las dotes de Vacío, por ejemplo. Esto no sólo se hace sentir en la profundidad

con la que se trata la ambientación, sino también en el tipo de aventuras a las que invita cada libro; *AO* era más que nada una vuelta de tuerca orientalista al *D&D* de siempre, con el que hacerse PJs *molones* de ojos rasgados (muy interesantes algunos, para qué negarlo), mientras que este *RD20* es un juego diferente, con el que difícilmente podremos jugar a muchas de las aventuras de D20 que están editándose actualmente, y que inevitablemente se siguen centrando en los *dungeons* y sus circunstancias. En cuanto a las consideraciones técnicas, la maquetación es una réplica casi perfecta de la utilizada en *AO*, aunque las ilustraciones son notablemente inferiores, dentro de los límites de una razonable calidad. Eso sí, se ha pasado de la pasta dura y color del original a la pasta blanda y el blanco y negro (a excepción de un mapa a color que acompaña al manual) de la edición española, que además tiene menos páginas aunque suponemos que exactamente el mismo texto, como empieza a ser habitual en los libros de La Factoría. Dudo que algún jugador habitual de *Ldl5a* se anime a comprar este libro, ya que para darle alguna utilidad antes tendrá que haber comprado tanto *AO* como los dos libros básicos de *D&D*, lo que suma una inversión más que considerable que difícilmente merecerá la pena sólo para probar qué tal funciona el juego de sus amores con otras reglas, por populares que éstas sean. Sin embargo, *Rokugan D20* es una inmejorable compra para que los jugadores de *D&D* que sentían interés por el mundo de Rokugan, pero veían con malos ojos el sistema de juego clásico de *Ldl5a*, descubran la grandeza de esta ambientación y de su peculiar estilo de juego, dominado por el honor y la lealtad, valores de vida que no suelen abundar entre los aventureros de los Reinos Olvidados. • José Padilla



Rokugan D20

Categoría: Suplemento

Juego: Aventuras Orientales

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 184 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: 24,53 €



Lo que es: La adaptación de *Ldl5a* al Sistema D20.

Lo mejor: Que cumple con su objetivo de proporcionar todo lo necesario para jugar a *Ldl5a* a los aficionados a *D&D* que no quieren cambiar de sistema.

Lo peor: Que para usarlo es necesario poseer previamente los dos manuales básicos de *D&D*, y *Aventuras Orientales*.

Otras novedades

Un tapiz medieval

Categoría: Aventura • **Juego:** Ars Magica
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 92 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 14,70 €
Lo que es: Un abultado compendio de PNJs, que son descritos en detalle y a los que acompañan abundantes notas de ambientación e ideas de partidas.



Guía de habilidades

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rolemaster
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 128b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 17,90 €
Lo que es: Un completo listado de habilidades, que van desde Abrir cerraduras hasta Zahorí, acompañado de 18 nuevas opciones de adiestramiento, reglas opcionales, etc.



Edad Oscura Europa

Categoría: Aventura
Juego: Edad Oscura: Vampiro
Editorial: La Factoría de Ideas
Páginas: 140 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 19,80 €

Lo que es: El libro de ambientación sobre Europa de *Edad Oscura: Vampiro*.

Lo mejor: Que cubre bastante terreno, y es una guía casi indispensable para dar un poco de amplitud a las partidas de este juego, aportando además muchas ideas para crónicas.

Lo peor: El desigual enfoque de las diferentes regiones tratadas, y la falta de información sobre aspectos muy importantes de la vida mortal.



Guerra Santa

Categoría: Aventura • **Juego:** Cazador: La venganza
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 15,68 €
Lo que es: Un manual de ambientación geográfica que describe todo lo relacionado con los cazadores del Medio Oriente.



Secretos y sociedades

Categoría: Aventura • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 12,73 €
Lo que es: Un listado de las organizaciones secretas de este mundo de juego, junto con el habitual bloque de reglas de los libros de D20: conjuros, dotes, objetos mágicos y demás.



Unknown Armies

Shhh...

Este nuevo libro de referencia se centra en los Durmientes, el grupo de adeptos y mundanos dedicados a intentar mantener la magia a salvo de las cazas de brujas y de los ataques a los que se ve sometida cuando la gente "normal" la descubre. A lo largo de sus cuatro capítulos el libro nos desnuda por completo a esta organización, comenzando como es habitual con un interesante relato, que nos mete en situación. Después se nos explica quiénes son los Durmientes, qué les motiva, y cómo llevan a cabo sus operaciones; también se explican las relaciones que los Durmientes tienen con las otras organizaciones del submundo ocultista, algunos de sus miembros más importantes, y su actividad en las más importantes ciudades de los EE.UU. Como guinda final del primer capítulo, el mejor del libro en mi opinión, se cuenta la verdadera historia de un grupo en el que nada es lo que parece, y las consecuencias de lo que ocurre cuando "despierta el tigre" o un gran grupo de mundanos presencia algo claramente sobrenatural. El segundo y tercer capítulo se dedican, respectivamente a los bienes materiales de la organización, y a los miembros de la misma; encontramos una detallada descripción de los lugares frecuentados por los Durmientes, y el equipo que suelen utilizar, y otra de sus miembros, empezando por el carismático "Gabinete", formado por un cuarteto de lo más interesante, sin olvidar a su fiel mascota Lucifugo, el perro negro que decide cuando el gabinete empata al tratar de tomar una decisión. Finalmente, el libro termina con una docena de ideas para aventuras, quizás demasiado escueltas, pero entre las que se puede encontrar lo que podría ser la semilla de una partida interesante • **Ignacio Muñiz**

Shhh...

Categoría: Suplemento
Juego: Unknown Armies
Editorial: Edge Entertainment
Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 16,95 €



Lo que es: El libro de referencia de los Durmientes, los encargados de mantener en secreto la existencia de la magia.

Lo mejor: El poder disponer por fin de información de algo tan importante, y hasta ahora no muy conocido, como eran los Durmientes.

Lo peor: Se echa en falta más extensión en algunos temas como en las ideas para aventuras.

■ Changeling: El ensueño

Nobleza obliga

Nos encontramos ante la tardía edición en español del que fuese el quinto libro de *Changeling* publicado en su día por White Wolf. Este suplemento, aunque carente del color que caracterizaba a la edición norteamericana, cubre las necesidades de cualquier narrador de *Changeling* que desee incluir en sus partidas aspectos más profundos de la nobleza Sidhe, encarnada en las cinco casas de la corte luminosa que se describen en el libro básico: Dougal, Eiluned, Fionna, Gwydion y Liam. Aunque se hacen referencias veladas a casas que se describen en otros suplementos (como la casa Balor o la casa Scatach) y a otras criaturas del Mundo de Tinieblas, este suplemento está pensado principalmente para aquellos narradores que encuentran el libro básico demasiado escueto en lo que respecta a la descripción de la nobleza Khitain, la política y relaciones internas de las casas, la visión de éstas de la Restitución y los hechos relevantes de la historia del juego; de igual modo, los jugadores que deseen darle un poco más de profundidad a sus nobles encontrarán en este suplemento numerosas fuentes de inspiración. El nivel de información proporcionado por el libro es bastante alto y en él se incluyen desde nuevos e interesantes juramentos hasta descripciones de los miembros más destacados de cada casa (eso sí, en el escueto formato habitual de White Wolf y sin características de juego), o de las sociedades secretas existentes en cada una de ellas, así como nuevos méritos y defectos. También es de destacar que cada casa está ilustrada únicamente por un autor, de modo que se intenta que cada capítulo esté acorde en las ilustraciones con el "espíritu" de la casa en cuestión, aunque no siempre encaja el estilo de dibujo con la casa en cuestión • **Marcos López**

■ Nobleza obliga: El libro de las casas

Categoría: Suplemento **Páginas:** 140 b/n
Juego: Changeling: El ensueño **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 18,64 €



Lo que es: Un suplemento sobre las cinco casas principales presentadas en el manual básico.

Lo mejor: La amplitud de temas que se tratan con respecto a la ambientación y la relación entre nobleza y plebeyos.

Lo peor: Que está pensado para jugar en la tierra de Concordia (o sea, en EE.UU.) y lo breve que resulta a veces.

■ Otras novedades

■ Guía del constructor de fortalezas

Categoría: Suplemento **Páginas:** 128 b/n
Juego: Dungeons & Dragons **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Devir **Precio:** 20 €



Lo que es: Manual para creación de fortalezas.

Lo mejor: Dispone de una gran cantidad de objetos mágicos y todo lo que necesitas para alimentar tu vocación de arquitecto fantástico-medieval.

Lo peor: Su carente o nula utilidad en una aplicación al juego, que lo convierte en un manual totalmente prescindible a no ser que seas un loco de las fortalezas o de la perfecta construcción de éstas, según las reglas, en tu campaña.

■ Libro de vil oscuridad

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dungeons & Dragons
Editorial: Devir • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** 32,95 €
Lo que es: Polémico manual de referencia sobre todo lo maligno que puede pulular por el D&D (reseña completa en *RPG magazine* #3, página 11).



■ Guerra

Categoría: Suplemento **Páginas:** 96 b/n
Juego: Sistema D20 **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 14,70 €



Lo que es: Suplemento dedicado a la guerra, que incluye tanto texto teórico, como nuevas reglas.

Lo mejor: Que no es otro nuevo compendio de clases, conjuros y demás, sino que también trata la guerra desde sus aspectos sociales, históricos, etc, algo poco habitual en los suplementos D20.

Lo peor: Aunque el libro tiene otros errores, lo peor, sin duda, es anunciar "Reglas para combates en masa", cuando sólo se le dedican a este apartado 4 páginas, que tampoco pasan de lo mediocre.

■ Réquiem por un Dios

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 52 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 9,77 €



Lo que es: Un original suplemento que explota todas las vertientes de juego posibles relacionadas con la muerte de un Dios.

Comandos de Guerra

Comandos de Guerra 3ª edición

Por fin tenemos en nuestras manos una nueva edición de *Comandos de Guerra*, otro de los grandes clásicos de los juegos de rol de origen patrio, esta vez editado por Ediciones Sombra. El juego vio por primera vez la luz en 1990 (con portada azul y fotocopiado), aunque cuatro años más tarde llegaría la segunda edición de la mano de la extinta Cronópolis, con una calidad y un formato comparable a muchas publicaciones actuales. Esta tercera edición se desmarca completamente de las anteriores y es básicamente un nuevo juego con la misma ambientación.

Se nota que es un libro muy trabajado y en sus 400 páginas se encuentra abundante texto, sin racaneos en el tamaño de letra, o los márgenes.

Esta tercera edición ha sido editada en formato 17x24 (el mismo de *EXO* o *Zombie AFMBE*), está repleta de un importante número de fotografías de todo tipo (armas, vehículos, personajes históricos relevantes y escenas del mundo en guerra), e incluye ilustraciones difuminadas en color verde, que se repiten a lo largo del libro a modo de marcas de agua, que complican a veces la lectura del texto, aunque también separan este libro de la habitual tónica de blanco y negro de los libros de rol en nuestro país.

El capítulo de *Introducción* (31 páginas) nos presenta un buen resumen de la II Guerra Mundial, que ayudará a aquellos que no estén muy familiarizados con el tema a tener una perspectiva global del conflicto. En barras laterales se nos presenta una introducción a lo que son los juegos de rol en general y *Comandos de Guerra* en particular. En el capítulo de *Alistamiento* (19 páginas) se nos presentan los conceptos básicos del Sistema de Juego Sombra (Habilidades, Sistema de Datos, Puntos de Vida y Umbral de Moral, etc.), ya conocidos por los aficionados de *EXO*, que sufre ciertas variaciones para adaptarse a la temática de este juego, aunque conservando la mecánica básica. La polémica acerca de la idoneidad de unificar sistemas en ambientaciones diversas está servida de nuevo. *Instrucción* (35 páginas) es el capítulo de creación de Personajes. Se nos presentan varias ramas a través de las cuales crear los Personajes; Rama Académica, Rama Civil, Rama Criminal y Rama Militar. A las tres primeras Ramas se accede desde lo que el sistema denomina 1er paso, que es la infancia. A la Rama militar se puede acceder desde las otras tres. Las reglas de creación de Personajes son funcionales y correctas, y se basan en un sistema de reparto de puntos, con algunas tiradas de dados. En *Campamento* (102 páginas) se nos presentan las reglas de resolución de acciones. El sistema contempla la resolución de acciones mediante la tirada de tres dados de diez caras, de manera que se resuelvan de una sola vez la acción, la localización y el daño. Es un sistema realista en el que es fácil morir, lo cual acompaña el espíritu del juego de ser una fiel reproducción de las escenas de acción de la II Guerra Mundial. El capítulo *El frente* (47 páginas) nos explica detalladamente el uso de los diferentes tipos de armas presentes en la contienda, aportando una información muy útil para los no iniciados en los misterios de la historia bélica, que suele pasarse por alto. También se incluyen aquí las reglas per-



tinientes a estas armas, y aquellas destinadas al combate entre todo tipo de vehículos (tierra, mar y aire). En *Retaguardia* (98 páginas) encontramos la información destinada a explicar el papel de cada país en la guerra. Se dan guías para la creación de PJs según su nacionalidad y se presentan las armas típicas de cada ejército con su introducción histórica (incluyendo vehículos). El capítulo está compuesto en su mayor parte por datos de carácter meramente enciclopédico, que sirven para explicar la evolución armamentística de cada una de las fuerzas de esta contienda, pero carece de las respuestas necesarias (aparte de insuficientes y dispersas notas de apoyo) a preguntas tan importantes como ¿con qué comandos de guerra contaba este ejército?, ¿cómo se organizaban?, ¿qué partidas podría crear o jugar con estos comandos de guerra? Hay en definitiva mucha información histórica y muy poca información de aplicación directa al juego. También se echan en falta guías cronológicas. En el capítulo de *Acción* (23 páginas) se nos presenta una aventura de introducción, que tiene lugar en 1943 en el Pacífico e incluye un poco de investigación y un poco de combate. Los *Apéndices* (29 páginas) nos presentan un glosario de abreviaturas, un listado de equipo y uno de los grandes atractivos del libro: un gigantesco listado de todo tipo de armas y vehículos con sus características de juego. La Hoja de Personaje es a dos caras, resulta muy sencilla y poco atractiva, aunque tiene la particularidad de ser apaisada.

Esta tercera edición de *Comandos de Guerra* nos introduce perfectamente en el ambiente global de la II Guerra Mundial y que contiene muchísima información que hará las delicias de los fanáticos de esta época. También es digno de mención el esfuerzo realizado en la documentación gráfica, que recoge un enorme número de imágenes de armas de la época, y el exhaustivo listado de armas y vehículos, que proporciona características de juego de prácticamente todo lo que se usó en esta guerra. El libro también está salpicado de numerosas píldoras de información que alivian un poco la rigidez histórica del texto, y que nos introducen un poco más en la ambientación contándonos anécdotas de época, resaltando algunos perso-

« Es en definitiva un juego trabajado, bien documentado aunque un poco denso, con un sistema realista ya de sobra probado, y que contiene abundante información a nivel histórico, pero que cuenta con importantes carencias a nivel de juego que el DJ tendrá que salvar por su cuenta »

najes importantes o prestándonos ayuda en la elección de nombres para nuestros PJs. Sin embargo, y a pesar de estar excelentemente documentado, el libro presenta algunas lagunas importantes. Una de estas lagunas es la ausencia de explicaciones sobre el día a día de la vida de los soldados: cómo se vivía en una trinchera, qué hacían los soldados en sus permisos, qué tipo de misiones realizaba cada unidad, cómo funcionaban los suministros, cómo era un puesto médico en el frente, que posibilidades había de asistencia médica, etc. También se echan en falta secciones completas dedicadas a agencias gubernamentales/militares tan interesantes para este juego como la OSS o la Abwehr y es que, tal como ya se ha señalado y aunque se abunda en las reglas de todo tipo de combate, se echa en falta un capítulo o apartado extenso que nos explique las situaciones en las que nuestros PJs deban usarlas; es decir, una explicación en profundidad de las aventuras propias de los comandos de guerra del título, cómo crearlas, cómo enfocarlas y cómo desarrollarlas.

Es en definitiva un juego trabajado, bien documentado aunque un poco denso, con un sistema realista ya de sobra probado, y que contiene abundante información a nivel histórico, pero que cuenta con importantes carencias a nivel de juego que el DJ tendrá que salvar por su cuenta. La presentación, pese al bitono y el papel satinado, es bastante mejorable debido a lo poco acertado de la maqueta. En cualquier caso, su ajustadísimo precio (400 páginas rebosantes de texto e imágenes por 24 Euros), el estar enfocado a los gustos de los fanáticos de esta contienda y el hecho de que es el único juego basado en la II Guerra Mundial que se publica actualmente en castellano, lo convierten en un producto a tener en cuenta para cualquier aficionado al rol interesado en emular las secuencias de *Salvar al Soldado Ryan*, *El desafío de las águilas*, *Los violentos de Kelly*, o cualquier libro de Sven Hassel • **Juan Antonio Huerta Domínguez**

Comandos de Guerra 3ª Edición

Categoría: Básico

Juego: Comandos de Guerra

Editorial: Ediciones Sombra

Páginas: 400 duotono

Encuadernación: Rústica

Precio: 24 €

Lo que es: Juego de rol histórico dedicado a la 2ª Guerra Mundial.

Lo mejor: Contiene gran cantidad de información histórica y excelentes listados de armas y vehículos.

Lo peor: La sensación de "Y ahora, ¿qué?" que transmite su escasa información de aplicación directa al juego, el excesivo detalle en temas sin relevancia para un JdR, y la desafortunada maquetación.



Marvel Universe

The Marvel Universe Roleplaying Game

La historia de los juegos de rol basados en el Universo Marvel no es especialmente brillante. El manual publicado por TSR en los años 80 tenía encanto, pero parecía escrito para niños pequeños, y estaba sumergido en la ola de terror anti-rol que arrasaba los EE.UU. en esos momentos, lo que le añadía una moralina que sonrojaría hasta a los más puritanos editores de Marvel. El segundo intento de llevar a estos superhéroes al mundo de los JdR, esta vez por parte de WotC, fue arriesgado y duró poco. Aunque siguen existiendo fervientes defensores de este juego, es difícil de entender por qué le asignaron un sistema de reglas que ya había demostrado su escasa popularidad entre los jugadores que lo probaron con la Quinta Era de Dragonlance, como era el sistema SAGA. En este tercer intento parece que los mandamases de Marvel han decidido probar suerte por sí mismos, sin licenciar a ninguna editorial de rol ya establecida la creación del juego. Digo parece, porque aunque no se encuentren en ningún lugar de la extensa lista de créditos, los creadores del juego son los responsables de la ignota (al menos en lo que a los JdR respecta) editorial Q.E.D., alguno de cuyos miembros ya estuvieron implicados en la creación de juegos como *Paranoia*. El único elemento que ha sobrevivido de la anterior edición a ésta es la ausencia de dados, que en este caso (desterradas también las cartas del sistema SAGA) supone además una ausencia absoluta de elementos

externos de azar. El sistema de resolución de acciones se basa en un concepto bastante simple y cuando menos interesante. Los personajes disponen de dos tipos de contadores, blancos y rojos, que se desplazan entre diferentes zonas de la hoja de personaje. Los contadores rojos representan la energía de la que dispone el personaje, y se reparten al principio de cada escena (llamadas aquí viñetas) entre su defensa y los diferentes poderes y habilidades que desea usar, hasta un máximo de contadores determinado por su nivel en estos. Si se emplean igual número o más de contadores en una acción que la dificultad de ésta (o la defensa de nuestro adversario), la acción tiene éxito. Los contadores blancos representan la vitalidad del personaje y su capacidad de recuperación, y por cada uno de ellos se recupera un contador rojo al inicio de la siguiente escena, ya que los contadores rojos se gastan cuando se usan para realizar cualquier acción. Es un sistema muy limpio que funciona exclusivamente en base al mecanismo anteriormente explicado, lo que lo convierte en una especie de juego de los chinos rolero, en el que hay que averiguar lo mucho o poco que el adversario se va a arriesgar para ganar la mano. Ahora bien, ¿funciona? Aparte de la cuestión del gusto personal de cada uno, el sistema presenta varios problemas a primera vista: los personajes queman sus energías con demasiada facilidad, lo que produce



X-Force: Boomer (Meltdown), Warpath, Feral, Cable, Cannonball, Shatterstar and Domino

combates muy cortos y un tanto agónicos. Además, al jugarse con contadores el DJ puede sufrir verdaderos problemas para llevar a varios PNJs simultáneamente detrás de su pantalla, que en este juego es totalmente necesaria. Y eso es sólo el principio. Aunque el reducido número de páginas (126) puede resultar un importante factor de compra para los aficionados a los cómics neófitos en los JdR, que suponen un grupo de compradores en potencia mucho mayor que el de los roleros veteranos, lo exagerado de este sacrificio en la extensión del texto termina afectando al juego; muchos conceptos quedan sin explicar, los ejemplos son abundantes pero no especialmente útiles, y la ausencia de reglas opcionales es una verdadera pena. Seguramente, la mayoría de los roleros veteranos se apañarán con la creación de una nutrida lista de reglas caseiras, tanto para resolver problemas como para mejorar el funcionamiento del juego, pero es paradójico que estos cambios sean necesarios porque se ha intentado crear un sistema sencillo para los neófitos, que seguramente serán incapaces de resolver los problemas que genera. El sistema también resulta una presa fácil para esos jugadores que se toman la creación de sus personajes como la construcción de un mazo de *Magic*, haciendo todas las cuentas posibles y encontrando en las reglas todos los "agujeros" que sean necesarios para empezar a jugar directamente con La Gran Bestia Que Todo Lo Mata. El apartado dedicado a la ambientación se despacha en 7 páginas (sin contar las numerosas fichas de superhéroes y villanos conocidos que se incluyen en las primeras páginas del libro), ya que su conocimiento por parte del lector se presupone. Aunque este razonamiento es lógico, habría sido un bonito detalle incluir un capítulo más grueso al respecto, aunque fuese sólo para dar algo de estructura y coherencia (acorde con la estructura y coherencia necesarias en los JdR) a la amalgama de planos, mundos, futuros alternativos, y panteones que supone el Universo Marvel, y no encomendarnos sin

más a la compra de futuros suplementos temáticos del juego, o a la lectura de más tebeos. A este apartado le sigue otro dedicado exclusivamente a los DJs, que termina de explicar las reglas del juego y abunda en la aplicación práctica del sistema presentado, tocando también temas como el enfrentamiento entre PJs o la creación de aventuras. Sin embargo, y aunque ofrece una gran ayuda a los DJs novatos, sufre del mismo exceso de brevedad que el resto del libro, haciendo un pueo y no quiero de lo que podía haber sido un gran capítulo. El libro termina con una breve aventura (o un Número de Introducción de 3 Misiones en términos del propio juego) que incluye varios mapas. En lo que a edición se refiere, la maquetación es más que correcta, aunque tampoco llega a ser brillante. Afortunadamente, el nivel gráfico del libro se eleva gracias al acertado y abundante uso de ilustraciones pertenecientes al enorme archivo de material publicado por Marvel, centrándose mayoritariamente en los tebeos aparecidos en la última década. Si hubiese que juzgar este libro únicamente en cuanto a su validez como juego de rol, lo pondría por detrás de *Mutants & Masterminds* e incluso de *Silver Age Sentinels*, a pesar de la originalidad de su sistema de reglas y siempre que el comprador no fuese nuevo en esto de los juegos de rol. Pero este juego no se ha publicado porque exista un hueco en el mercado de los JdR superheróicos, sino porque no se estaba aprovechando en el pequeño mercado de los JdR el enorme tirón de los personajes de Marvel, más famosos ahora que nunca gracias a las recientes adaptaciones cinematográficas de sus aventuras, y sobre esa premisa hay que juzgarlo. Teniendo en cuenta que un juego realmente terrible basado en el Universo Marvel vendería poco más o menos lo mismo que un juego original pero ligeramente fallido como éste, no podemos más que alegrarnos por su aparición. Eso sí, sólo lo recomendaría a los fans, o a los estudiosos de sistemas de juego innovadores • **Darío Aguilar**

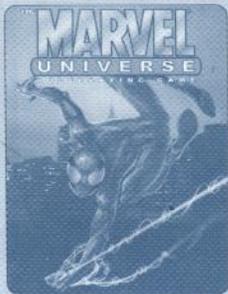
The Marvel Universe

Categoría: Básico **Páginas:** 126 color
Juego: The Marvel Universe **Encuadernación:** Cartoné
Editorial: Marvel Entertainment **Precio:** \$ 24,95

Lo que es: El nuevo juego de rol basado en el Universo Marvel.

Lo mejor: Lo sencillo y original del sistema de juego, las ilustraciones, y la posibilidad de determinar quién es más fuerte, Thor o la Masa, y demás disputas marvelianas.

Lo peor: La enorme cantidad de dudas sin respuesta que deja el sistema de juego, su desequilibrio, y la brevedad del texto.



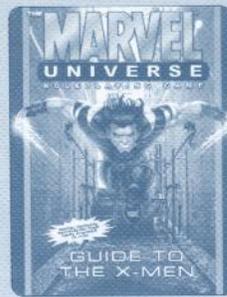
Guide to the X-Men

Categoría: Suplemento **Páginas:** 94 color
Juego: The Marvel Universe **Encuadernación:** Cartoné
Editorial: Marvel Entertainment **Precio:** \$ 19,95

Lo que es: Un suplemento que cubre todos los aspectos relevantes relacionados con este supergrupo: fichas de sus miembros y sus enemigos, mapas de sus instalaciones, etc.

Lo mejor: Las ilustraciones, el color y los mapas.

Lo peor: Al igual que el libro básico nos resulta algo desequilibrado y más que escaso.



Novedades

Core Command: Armory

Categoría: Suplemento • **Juego:** Core Command
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Compendio de armas, herramientas y equipo especializado, desde lo más básico a lo más avanzado.



Fell Beast & Wondrous Magic

Categoría: Suplemento • **Juego:** Lord of the Rings
Editorial: Decipher • **Páginas:** 96 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Descubre todos los lugares mágicos y objetos de la trilogía de *El Señor de los Anillos*.



Alien Sourcebook

Categoría: Suplemento • **Juego:** Star Trek
Editorial: Decipher • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: Manual sobre decenas de razas de infinidad de galaxias del universo de *Star Trek*.



The Magic Box

Categoría: Suplemento • **Juego:** Buffy: Vampire Slayer
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 128 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 27
Lo que es: Todo sobre la magia y lo sobrenatural en el universo de *Buffy Cazavampiros*.



Rifts Adventure Sourcebook Two

Categoría: Aventura • **Juego:** Rifts
Editorial: Palladium Book • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 10,95
Lo que es: Continuación de la aventura en los Chitown Burbs planteada en el primer volumen.



GURPS Age of Napoleon

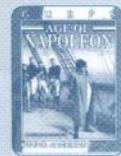
Categoría: Suplemento
Juego: GURPS
Editorial: Steve Jackson Games

Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 22,95

Lo que es: Es la guía para trasladar la Europa de los s. XVIII y s. XIX, la Era de Napoleon, al sistema de GURPS.

Lo mejor: La originalidad de un tema histórico poco o nada tratado en el mundo de los juegos de rol.

Lo peor: Que es muy buena época para un wargame estratégico, pero las ideas para aventuras de un juego de rol pueden ser algo limitadas.



Savage Worlds

Savage Worlds Master Rules

Con todos los honores de un gran lanzamiento, Pinnacle acaba de sacar su último juego, *Savage Worlds*. Se trata de un sistema genérico (para las ambientaciones tendremos que esperar a los suplementos), pensado para personajes heroicos y ambientaciones con mucho presupuesto de efectos especiales. Formalmente, se parece a *Deadlands* en cosas como el uso de cartas para la iniciativa, o de tipos de dado en vez de números fijos para cuantificar las características y las habilidades, pero el sistema es diferente, y sobre todo mucho más rápido en la resolución de combates. Las puntuaciones en características y en habilidades van de 1d4 a 1d12 (más modificadores), lo que significa un margen de 5 rangos, algo limitado si lo comparamos con casi cualquier otro juego, pero que simplifica muchísimo las tiradas. Para que os hagáis una idea del grado de simplificación al que llegan las reglas, el combate sólo se rige por dos habilidades, una para el cuerpo a cuerpo, y otra para proyectiles, aunque con el crecimiento del personaje éstas se ven aumentadas por *Edges*, que son algo así como las dotes del Sistema D20. Además, el reglamento se ocupa (limitadamente) de todos los aspectos de juego deseables, como superpoderes, magia, vehículos, armas del futuro e incluso un sistema para batallas con miniaturas. El precio (144 páginas en blanco y negro por 29.95 dólares) y la falta de definición inevitable en un sistema creado para ser lo más sencillo posible, harán que muchos aficionados no quieran acercarse siquiera a este libro, pero lo cierto es que una vez que se aprende la mecánica básica de las reglas (fáciles donde las haya), parece el juego idóneo para esa idea loca del sábado tarde/noche que quieres poner en marcha en la partida del domingo • **Fernando Torres**

Savage Worlds Master Rules

Categoría: Básico
Juego: Savage Worlds
Editorial: Pinnacle Entertainment

Páginas: 144 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 29,95

Lo que es: Un sistema genérico creado para ser lo más rápido, sencillo y divertido posible.

Lo mejor: Que cumple bastante bien con sus premisas básicas.

Lo peor: Que las reglas serán demasiado bastas para muchos jugadores, y que no es precisamente barato para su número de páginas.



Otras novedades

■ GURPS Blue Planet

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Ahora, el universo de ci-fi de Blue Planet bajo el sistema de juego de GURPS.



■ Ruins of Rathless

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exalted
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Toda la información sobre la capital de los Dragon Kings y los peligros del viaje hasta ella.



■ Weird War II

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Manual sobre los aspectos míticos y místicos de la 2ª GM y el ocultismo nazi.



■ Spoils of War

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dark Ages
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Título complementario a *Rights of Princes* que contiene información sobre la guerra.



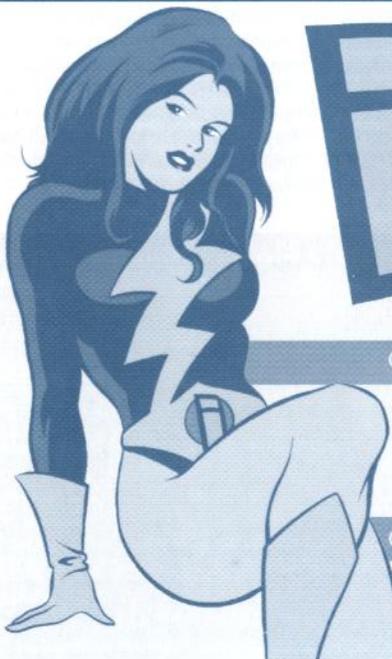
■ Demon Player's Guide

Categoría: Suplemento • **Juego:** Demon: The Fallen
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 192 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Nuevas reglas, poderes opcionales y directrices para ganar profundidad en este juego.



■ Succubus Club: Dead Man's Party

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampire: TM
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Manual ideal para que tus personajes suban de estatus o reputación dentro de la sociedad.

Imágenes

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

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

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

El mayor stock de comics,
 nacionales y de importación **COMICS**

Dungeons & Dragons

Ghostwalk

A estas alturas, si no conoces a gente como Monte Cook es que este libro no es para ti. Es uno de los diseñadores de los tres libros de reglas básicos de *Dungeons & Dragons*, así como de un buen número de títulos D20. Es el fundador y cabecilla de la editorial Malhavoc Press. Sean K. Reynolds también lleva años y años en esto del *D&D*. Estuvo trabajando para TSR, más tarde para Wizards, y actualmente también ha fundado su propia editorial D20, Sean K. Reynolds Games. Este libro se había venido diseñando en los profundos laboratorios de Wizards sin que nadie supiera nada del asunto. De hecho, estaba terminado bastante antes de que se anunciara su publicación. Así pues, a priori tenemos a unos autores de prestigio, con un libro que han elaborado con bastante libertad, y con todo el tiempo del mundo.



Ilustración © Wizards of the Coast

En toda campaña de *D&D* acaba llegando el fatídico momento en el que tu personaje muere. Llegados a este interin, sólo se te ofrecen dos opciones; la primera pasa por resucitar al personaje, un recurso sólo disponible para los PJs poderosos y algo con lo que muchos Dungeon Masters no están muy de acuerdo; la segunda consiste en hacer nueva ficha. Pero en la ciudad de Manifiesto hay una tercera opción, y es que los muertos pueden convertirse en fantasmas y continuar su vida aventurera en esta nueva forma ectoplásmica. Como decían en cierta película, "la muerte es sólo el principio". *Ghostwalk, la Senda de los Fantasmas*, es un escenario de campaña independiente que se puede insertar fácilmente en cualquier otro escenario, oficial o no, ya que la información de trasfondo se reduce prácticamente a una ciudad, Manifiesto, y a sus alrededores. Manifiesto sería una ciudad completamente normal, si no fuera por un pequeño detalle: está muy próxima a la frontera con el más allá, y al morir, los seres inteligentes pueden quedarse en un estadio intermedio entre la vida y la muerte. Asumen la forma de fantasmas, y mientras esperan ser resucitados o terminar de recorrer el camino hasta la verdadera otra vida, pueden continuar con sus andanzas por el plano material. Algunos incluso prefieren las ventajas que les otorga esta nueva forma y se olvidan de su vieja forma corpórea. Eso sí, no hay que confundir a estos fantasmas con los del *Manual de Monstruos*.

Tras una breve y ligeramente confusa introducción a estos nuevos conceptos, se nos presentan dos nuevas clases de personaje, que serán las únicas entre las que podrá elegir un personaje fantasma. No sólo son insuficientes, sino que son

Ghostwalk

Categoría: Básico

Juego: D&D

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 220 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 34,95

Lo que es: Un mini-escenario de campaña fácilmente adaptable a otros entornos en el que se puede jugar con personajes fantasmas.

Lo mejor: La originalidad y las nuevas opciones que ofrece.

Lo peor: Está demasiado centrado en los fantasmas, y obvia o resume otras partes de la ambientación que también podrían haber sido interesantes.



un simple refrito de las ya existentes. En cambio, con las cuatro clases de prestigio, todas ellas para personajes corpóreos, sucede lo contrario: son auténticas clases de prestigio; ocupaciones marginales justificadas con un trasfondo, y todas ellas bastante originales. Entre las dotes y los conjuros encontramos desde muy buenos ejemplos hasta los típicos de relleno que sólo sirven para poder anunciar en la contraportada que el libro que estás considerando comprar contiene 70 dotes y casi otros tantos conjuros. Las dotes son la verdadera salsa del juego, las que dan más colorido a estos nuevos fantasmas tan especiales, que ni están vivos ni son muertos vivientes. Hay que hacer notar que una pequeña parte de los conjuros y las dotes no son originales, pues han sido copiados de otros libros de Wizards. Este primer capítulo de 70 páginas acaba con un buen número de nuevos objetos mágicos —que siguen las líneas generales de los ya existentes— y unas breves y sencillas indicaciones para adaptar habilidades, conjuros y objetos de los manuales básicos a los fantasmas. Y con este capítulo se acaba la parte crujiente; las reglas, a las que en conjunto se puede achacar que están demasiado centradas en los fantasmas, descuidando otras partes de la ambientación que prometían ser muy interesantes, como las hechiceras Sherem-Lar. Además, hay tantas cosas que se corre un grave riesgo de convertir a los fantasmas en meros juguetes. Como botón, un conjuro que permite resucitar a fantasmas, ¡convirtiéndolos de nuevo en fantasmas! Como contrapunto, es de justicia reseñar que los diseñadores han acertado a la hora de desarrollar estas nuevas formas de aventureros, ya que son casi perfectamente compatibles con los personajes habituales. Y a partir de la página 74, todo lo que sigue es ambientación. Una breve historia de Manifiesto, un panteón prácticamente nuevo (¡sale Orcus!), una detallada descripción de Manifiesto y de la Infraciudad, con sus diferentes barrios y organizaciones, que consiguen crear un ambiente único y original, así como algunos detallitos más que nunca están de sobra. La historia de Manifiesto, además de excesivamente breve, resulta poco creíble. Un centro de poder como Manifiesto tiende a provocar el deseo de todas las tribus y naciones de los alrededores, y quizás debiera haber sido un campo de batalla durante toda su existencia. El tercer capítulo está dedicado al Dungeon Master: muchas ideas para aventuras y consejos para dirigir partidas y campañas en La Senda de los Fantasmas (por ejemplo, para incorporar Manifiesto a tus campañas de Reinos Olvidados o Greyhawk) e incluso algunas partes de ambientación que no han podido encajar en otras partes. El capítulo cuatro es el más polémico, ya que delinea los reinos vecinos a Manifiesto, reinos a los que sólo aquellos que empleen *Ghostwalk* como escenario de campaña completo van a poder sacar partido. Además, se echa de menos un mapa global del entorno (mapa que han prometido colgar de su web). Siempre es

complicado tener que construir un pequeño compendio de monstruos muertos vivientes; los hay a mares, y es difícil hacer algo nuevo e interesante. Pero en este caso salen airosos de esta labor tanto con los monstruos como con las plantillas. Tres breves aventuras y cuatro encuentros concluyen el libro. Sin llegar a ser una joya, en su mayoría prometen ser entretenidas, y reflejan bastante bien el ambiente de lo que puede ser una partida de *La Senda de los Fantasmas*. La maquetación es la ya habitual en los libros de Wizards. Esta vez han cuidado más el aspecto gráfico, y se advierte una mayor calidad en los dibujos, que aprovecha el color de todas las páginas del libro. A pesar del tiempo con el que han contado para revisarlo, no nos han decepcionado y han incluido la habitual dosis de erratillas.

En definitiva, no se puede recomendar utilizar *La Senda de los Fantasmas* como escenario base de tus partidas, pero sí para incluir la ciudad de Manifiesto en el escenario en el que juegues. Te garantizará una buena serie de partidas diferentes y seguro que ofrecerá un aire fresco a tu campaña. Quizás el futuro de las ambientaciones D20 vaya por aquí; no más escenarios de campaña y sí pequeñas regiones o ciudades originales y llenos de particularidades adaptables a cualquier entorno de campaña. Por una vez, Wizards ofrece una publicación ligeramente arriesgada, y seguro que satisfará tanto a los amantes de las reglas como a los del trasfondo • Miguel García

ARMAGEDDON

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

PLAZA MARCELINO SOROA 2
20011 SAN SEBASTIAN
TLF: 943462782

Slaine

el juego de rol
de los héroes celtas

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

edge
entertainment



200
system

REBELLION

2000
AD



perras (y 2): sus razas

La Actriz: Una perra particularmente histriónica que denosta cualquier aspecto del juego que no sea la interpretación pura y dura. Puede llegar a declamar una larga perorata sobre las injusticias cometidas por el Príncipe sobre su clan y no reparar en el hecho de que su personaje lleva dos horas incapacitado. En *Eric*, su noble-guerrero Melnibonés comienza a provocar jaquecas.

La Adulta: La rolera que juega con interés si, y sólo si, las partidas mantienen un tono maduro y no hay demasiada catarsis (combates y persecuciones). Está mucho más interesada en la investigación y el diálogo que en otras diversiones pueriles. Más de un chucho de ojos brillantes visualiza a La Adulta como a su propia madre. Un rollo, vamos. En *Cyberpunk* su personaje se gana la vida como cardiólogo.

La Arpia: Una perra muy popular que tiene al grupo a su merced (especialmente si hay mayoría masculina). Todos menos ella mueren y caen en desgracia continuamente; no obstante, sus maquinaciones y encanto personal siempre prevalecen. En *Vampiro* se hizo una Toreador, pero rara vez tiene que recurrir a su Presencia para lograr sus antojos.

La Diva: Tras una infancia difícil, a menudo como cachorrita traumatizada o acomplejada, esta espectacular perra lleva sus inseguridades a la mesa de juego, reclamando toda la atención del resto de los presentes. Si el máster es un chucho apocado, las sesiones de juego giran en torno a ella, sus impertinencias y los vuelos de su estiloso vestido. Si otro jugador/a no se le impone mediante un personaje antagónico, sus orgías de ego se vuelven eternas. En *Changeling* lleva una Sidhe profundamente odiada.

La Gótica: De ésta no hay mucho que contar. No juega a rol: sólo a Mundo de Tinieblas (léase *Vampiro*). Aunque a menudo enamora a los cachorros más superficiales, su obsesiva cháchara monotemática aburre hasta al más sufrido de ellos. Si la obligas a jugar a *Toon*, interpretará un osito de peluche vampiro.

La Hiperviolenta: Curtida en un grupo de frikis dungeoneros o peor (si cabe), La Hiperviolenta ha tenido que luchar el triple para que se le reconozca la misma valía que a sus acnéicos compañeros. Su amazona Urg fuerza a más mujeres que ningún otro personaje del grupo. Cuando descubre *Unknown Armies*, su epidermante se pasa las sesiones de juego retorciendo los testículos de todos los hombres de la partida mientras ríe desafortadamente.

La 'Novia De' (O 'Hermana De'): Inicialmente, una perra a la que el destino sienta en una mesa de juego. Tras cientos de domingos al amor de los dados, puede terminar por abandonar el hobby (y quizá a alguien más). Los notables casos de perras que han superado esta a menudo tediosa iniciación, hoy son grandes jugadoras o incluso másters. Ella lleva lo que le toque; normalmente, fichas de personajes muertos rebautizados a última hora.

La Rebotada: Una simpática perra de ojos brillantes que quiso jugar a rol para profundizar más en su gran pasión (por ejemplo Tolkien, Lovecraft o *Star Wars*). Los desengaños no son raros. En *El Señor de los Anillos* lleva un hobbit que es un perfecto calco de Frodo y descubre con horror que eso no le salva de muertes horripilantes. Una y otra vez.

La Tímida: Una perra a menudo muy atractiva a la que alguien ha convencido para probar no-se-qué-del-rol. Se pasa seis horas arrepintiéndose de no haber aprovechado mejor la tarde. En *Dungeons* le hicieron una maga elfa que nadie sabría decir cómo se llama.

La Veterana: Lleva siglos en esto y se le nota. Sabría decirte al menos seis juegos en los que se usa el D12 y es socia fundadora de un importante club. Escribe o dibuja como los ángeles y ha manejado tantos manuales diferentes que ya no lleva la cuenta. Su profesor de universidad de *Cthulhu* puede lanzarte maldiciones en nueve idiomas, incluyendo dos lenguas prehumanas y otra alienígena • Terminal

D20 Modern

Urban Arcana

Urban Arcana es la primera de las tres ambientaciones basadas en el mundo real que Wizards of the Coast prometió para su *D20 Modern*. De las tres, *Urban Arcana* es la más parecida al *D&D*, una especie de *Shadowrun* en el mundo actual; pero sólo de lejos. Los monstruos y la magia irrumpen en el mundo actual, y de entre los mortales surgen nuevos héroes y villanos que descubrirán un nuevo entorno lleno de posibilidades. El escenario de campaña de *Urban Arcana* se desarrolla en el mundo que encuentras cuando sales por la puerta de tu casa, pero con un giro: la magia y los monstruos de la mitología y leyendas son reales. De repente, la magia, las armas encantadas y los monstruos de fantasía andan sueltos por las calles de las grandes metrópolis. Sin embargo, la intrusión de lo fantástico es un secreto, pues sólo unos pocos elegidos son capaces de percibir (o comprender) la realidad de la magia y los monstruos. Como no podía ser de otra forma, los PJs pertenecen a este grupo selecto. Han sido tocados por lo fantástico y son capaces de percibir estos elementos irreales, por lo que se convierten en los nuevos paladines del bien y emprenden una cruzada contra los malvados elementos que se han colado en nuestra realidad. Algunos de estos visitantes se adaptan a nuestro mundo, y se convierten en los nuevos capos del crimen, en nuevos capitalistas al frente de grandes empresas. Otros siguen sus viejas pautas de comportamiento y se dedican al robo y asalto de los pacíficos transeúntes, cuyas mentes se niegan a aceptar la realidad y los toman por simples matones o delincuentes callejeros. La frontera entre ambos mundos, denominada Sombra, suele ser impermeable a las filtraciones, pero ésta no es la primera vez que se debilita. Ya ocurrió en tiempos de las pirámides egipcias, los mitos griegos, o las leyendas artúricas. Ahora, de nuevo, Sombra se ha debilitado, creando en el mundo actual una peligrosa mezcla de fantasía y tecnología del Siglo XXI.

« El escenario de campaña de *Urban Arcana* se desarrolla en el mundo que encuentras cuando sales por la puerta de tu casa, pero con un giro: la magia y los monstruos de la mitología y leyendas son reales. De repente, la magia, las armas encantadas y los monstruos de fantasía andan sueltos por las calles de las grandes metrópolis »

Urban Arcana utiliza las reglas del *D20 Modern*, y sólo se necesita este libro para jugar campañas en *Urban Arcana* (aunque se incluyen una serie de directrices para convertir reglas de los tres básicos del *D&D* y del *Manual de Psiónica a D20 Modern*). La chicha comienza con seis nuevas ocupaciones, y un listado de dotes que, aunque en parte son un refrito de otros productos del *D&D*, resultan tremendamente atractivas y forman un conjunto bastante interesante. Desde luego, los jugadores no se van a quejar de las posibilidades que se les ofrecen, pues además de elegir entre personajes de nuestro mundo y de más allá de Sombra (con sus consecuentes limitaciones), podrán escoger entre todas las razas básicas del *D&D*, además de trasgos, orcos, aasimar, humanos con sangre de dragón o de yuan-ti, gnolls, semiogros, tiffin, osgos, drow, ogros o semidragones. Si a esto le añadimos las seis clases básicas, un total de veintiocho clases avanzadas y cuatro clases de prestigio, es realmente complicado que te salgan dos PJs iguales. Las clases avanzadas huyen de los arquetipos del *D&D*, pues presentan estadísticas que tiran más hacia la media, siendo en las aptitudes que conceden donde radica la verdadera diferencia; los "magos" son menos magos, y los "guerreros", menos guerreros, lo cual permite que el multiclaseo sea no sólo más sencillo, sino más natural y hasta aconsejable. La pega es que al multiclasear se pierden las grandes ventajas de las clases de prestigio, sólo disponibles en los niveles más altos. En este sentido, se necesitan más clases como la de *Shadowjack*, en las que el nivel en dicha clase avanzada no es tan importante. Los héroes del *D20 Modern* y de *Urban Arcana* no alcanzan las cotas de poder de las que disfrutaban los PJs del *D&D* (salvo las

Urban Arcana

Categoría: Suplemento

Juego: D20 Modern

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 320 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 39,95

Lo que es: Un escenario de campaña para *D20 Modern* que mezcla la alta fantasía de *D&D* con la tecnología del S. XXI.

Lo mejor: Que "es" realmente lo que te venden. Muy bien ideado y diseñado.

Lo peor: Que al no definirse claramente por un estilo *Shadowrun* o *Mutantes en la sombra*, se queda en tierra de nadie.



cuatro clases de prestigio), como corresponde a héroes de un entorno donde el nivel de fantasía ha de ser más moderado. La sección de equipo cubre armas menos típicas, como escopetas de aire que disparan dardos o cañones de agua, así como diversos tipos de munición y otras interesantes piezas de equipo (armaduras, vehículos y equipo general) poco comunes. En el capítulo tres se incluyen nuevos conjuros, la mayoría de ellos adaptados a la edad moderna, lo cual se agradece, ya que todos los del *D20 Modern* habían sido extraídos del *D&D*. Siguiendo las pautas del básico, no hay conjuros de nivel superior a 5, pero a cambio se pueden lanzar conjuros a través del correo electrónico (eso sí, nada de spam), y se pueden realizar encantamientos (una especie de conjuros que no gastan progresión mágica, pero que se tarda mucho en lanzar). Obviamente, hay un capítulo entero dedicado a los objetos mágicos. Ni son muchos, ni falta que hace; y de los que hay, sólo los objetos maravillosos destacan, pues el resto, aunque también se han adaptado al mundo actual, son muy normalitos. Del quinto capítulo, "Dirigir el Juego", sobran las tres quintas partes. Una persona capaz de leerse las 380 páginas del *D20 Modern* y las 320 del *Urban Arcana* no necesita muchos de los consejos que allí nos ofrecen. Aún así, tiene ideas para aventuras muy interesantes (y hay que reconocer que un azotamientos trabajando en telemárqueting tiene muuucho potencial), y seguro que los Directores vagos le sabrán sacar provecho. Por otra parte, este capítulo no consigue responder a la pregunta más acuciante, que es cómo responde la sociedad a esta invasión de criaturas fantásticas; y el siguiente capítulo, en el que aparece un interminable listado de organizaciones que se aprovecha para hacer un "revival" de los dioses de Greyhawk, sólo consigue acrecentar la duda: ¿en verdad es posible mantener todo esto oculto de la luz pública? Con un buen listado de monstruos nuevos y algunos viejos que contiene más de un guiño cinematográfico, una serie de posibles localizaciones con sus correspondientes ideas de aventuras, un "apéndice" sobre psiónica, y siete esquemáticas aventuras se finiquita el libro.

El apartado gráfico, siendo Wizards, como siempre, está bastante cuidado. Un nuevo estilo de maquetación, diferente incluso al del *D20 Modern*, merece nuestro aplauso, aunque quizás el "estilo casual" de las ilustraciones no convenga a todos. También se echa de menos una ilustración para cada monstruo. Como colofón hay que destacar dos cosas; que el libro destila infinidad de ideas y posibilidades de aventuras por los cuatro costados (en *Urban Arcana*, eso de que "Red Bull te da alas" puede no ser una metáfora), y que como consecuencia de la ambigüedad con la que se trata la existencia de lo fantástico, se antoja difícil crear una campaña coherente sin un poco de trabajo adicional por parte del Director de Juego. Es un poco como el efecto World of Darkness: tarde o temprano, y más bien temprano, el público tiene que darse cuenta de lo que está pasando. Y si te parecían pocas clases de personaje, en el Web Enhancement que Wizards ofrece gratuitamente en su web tienes otras cinco, éstas de prestigio • Miguel García

Novedades sistema D20 genérico

Sacred Ground



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: En la línea de *Seven Strongholds* y *Seven Cities*, este suplemento nos trae cuatro lugares sagrados.

Slayer's Guide to Derro



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 9,95
Lo que es: Todo lo que debes saber sobre este curioso tipo de enanos.

Encyclopedia Arcane: Divination



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Todo lo necesario para incrementar el rango de la Adivinación en tus campañas.

The Quintaessential Barbarian



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Quintaessential especialmente detallado sobre la clase de los bárbaros.

Ultimate Games Designer Companion



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: Tomo de referencia enciclopédica sobre las reglas de D20 para crear campañas, escenarios, etc.

When the Sky Falls



Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Manual para introducir en tu campaña la caída de un meteorito.

Aberrations



Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 9,95
Lo que es: Aventura para 4-6 personajes de 5º a 8º nivel con variadas localizaciones.

Otras novedades

■ Cathay: Jewel of the East

Categoría: Suplemento • **Juego:** Swashbuckling Adv.
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: Guía sobre el Reino Imperial de Cathay, su pasado, sus gentes y otras revelaciones.



■ Secrets of the Crab

Categoría: Suplemento • **Juego:** Legend of the 5 Rings
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Toda la información sobre el Clan Cangrejo para el Rokugan de *Aventuras Orientales*.



■ European Commonwealth

Categoría: Suplemento • **Juego:** Spycraft
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Otro libro de referencia sobre sociedades secretas, en este caso de las europeas.



■ Crown of Shadows

Categoría: Aventura • **Juego:** Midnight
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Aventura para 4-6 PJs de niveles del 1º al 5º en la que se enfrentarán a Izrador y los Night Knights.



■ Tales of Freeport

Categoría: Aventura • **Juego:** Freeport
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95
Lo que es: Antología de nuevas aventuras para *Freeport, The City of Adventure*.



■ Realms of Norrath: Everfrost Peaks

Categoría: Suplemento • **Juego:** Everquest
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23,95
Lo que es: Segundo libro de Reino de Norrath que nos introduce en el dungeon del lich Miragul.



■ Blood Bayou

Categoría: Suplemento • **Juego:** Scarred Lands
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Nueva región de las Tierras Heridas, en esta ocasión la zona pantanosa del norte de Termana.



Testament

Testament

Tenía que suceder, antes o después. Ya lo vimos en el terreno de los JCC con *Redemption*, y con la invasión D20 la cosa no podía tardar. La verdad es que, tal como explica el autor, no parece tan mala idea hacer un juego de una ambientación llena de poderosos conjuros capaces de abrir en dos el mar, monstruos terribles, y naciones en peligro, aunque ésta tome como principal referencia la Biblia. Salta a la vista el gran esfuerzo realizado para capturar todos los elementos de aventura posibles de este libro e incorporarlos a las reglas, en modo de clases básicas, de prestigio, habilidades, conjuros, y demás, que sin duda le dan a este entorno de juego un sabor único, original e intransferible. También es considerable la profundidad con la que se trata el trasfondo de la ambientación, con apartados sobre la geografía y costumbres de todas las naciones presentes en el juego. Lo que no está tan claro es si todo esto da para realizar un número sensato de partidas medianamente interesantes; no se dan demasiadas ideas de partida que digamos, las que se presentan tampoco resultan muy atrayentes (a no ser que "pastores, campesinos, y habitantes de la ciudad que apoyan a los Patriarcas tienen que buscar un hogar y un propósito en la vida" sea suficiente para ti), y las limitaciones de carácter histórico del periodo elegido tampoco ayudan. La idea tiene gracia, como tiene gracia ver la ficha de Sansón (Guerrero 9/Campeón de Israel 8/Juez 1), el libro puede servir como ayuda para internarnos en el complejo mundo mítico-religioso judeocristiano del Antiguo Testamento, y hay que reconocer que es un juego muy trabajado, pero dudo que sea *divertido* durante muchas partidas, y eso, al fin y al cabo, es lo que importa. • **José Padilla**

Testament

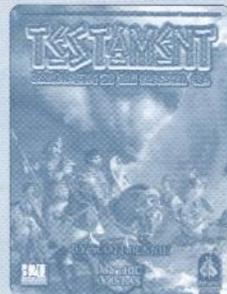
Categoría: Básico
Juego: Testament
Editorial: Green Ronin Publishing

Páginas: 240 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 32,99

Lo que es: Una ambientación para llevar a la mesa de juego el Antiguo Testamento, en Sistema D20.

Lo mejor: Su originalidad, el cuidado y la profundidad empleados en la adaptación.

Lo peor: Que no queda muy claro a qué juegan los PJs y cómo son las aventuras de este juego, lo que nos puede dejar con un libro bonito, pero inútil.



Forgotten Realms

Unapproachable East

En la serie temática dedicada a las diferentes regiones de los Reinos Olvidados, sale ahora *Unapproachable East*, quizás para satisfacer a todo tipo de aficionados, se ha optado esta vez por una solución salomónica (y cara) en la cuestión de Reglas Vs. Ambientación: el libro incluye ambos aspectos del juego, en un aproximado 50%/50%. Entre unos contenidos y otros se ha incluido un capítulo con un pie en cada campo, que suele estar incomprensiblemente ausente de estos manuales, y que trata el enfoque de las aventuras en esta región, incluyendo un listado de los *dungeons* de la región, tablas de encuentros, y sirve además de abundante fuente de ideas para aventuras. En el apartado de reglas encontramos los mismos elementos de siempre (nuevas razas jugables, nuevas dotes regionales, monstruos, etc.), que en esta ocasión forman un conjunto muy atractivo, y se funden a la perfección con la ambientación geográfica de la que proceden. El apartado de ambientación cumple adecuadamente su papel, cubriendo los aspectos más relevantes de cada región (Aglarond, The Great Dale, Rashemen, Thay, y Thesk), y aunque se aprecia una excesiva brevedad en la información social y política que se proporciona, compensan esta falta asegurándose de incluir innumerables ganchos de aventura a lo largo del texto. Extraña y tristemente, el apartado de PNJs importantes que puedan usarse como antagonistas de los PJs, o como posibles aliados con nombre y apellido (y sobre todo características), ha sido prácticamente olvidado. También parece obvio el declive del interés de WotC en esos malos entre los malos que eran los Magos Rojos del Thay, y que quizás por ocupar ya 22 páginas en *Señores de la Oscuridad*, apenas han sido tratados en este libro, que era quizás su lugar idóneo. **Darío Aguilar**

Unapproachable East

Categoría: Suplemento
Juego: Forgotten Realms
Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 192 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 29,95



Lo que es: Una guía de ambientación y reglas sobre el Lejano Este de los Reinos Olvidados.

Lo mejor: Lo atractivo de las nuevas razas, clases de prestigio, dotes, y conjuros que se ofrecen.

Lo peor: La falta de PNJs y lo poco que han explotado esas minas de negra y terrible maldad que solían ser los Magos Rojos del Thay.

Otras novedades D20

Penumbra Fantasy Bestiary

Categoría: Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: Atlas Games

Páginas: 368 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 44,95

Lo que es: Un compendio de más de 200 monstruos con nuevos conjuros y objetos mágicos y plantillas.

Lo mejor: El número de monstruos, lo originales que resultan algunos, que incluyen ideas de aventuras, y que todo está condensado en tablas muy útiles.

Lo peor: La inevitable inclusión de criaturas muy parecidas a otras, y sobre todo el precio.



Armageddon 2089: Total War

Categoría: Básico
Juego: Armageddon 2089
Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 304 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 44,95

Lo que es: Juego de rol de ci-fi centrado en los robots de combate y las corporaciones que los usan.

Lo mejor: La acertada adaptación a D20, donde Mongoose siempre triunfa, algunos de los Meks en 3D y la guerra entre EE.UU. y Europa.

Lo peor: El tufillo *Battletech* / *Heavy Gear* que desprende por algunas partes.



Rupleq, we have to talk.
They've lost contact with
the colony on level 426.
BURKE

NOSTROMO
JUEGOS - COMICS - CINE

www.level426.com

Carlos Cañal 24 41001 Sevilla
Envíos a todo el planeta - TLF 954 211 818
E-MAIL nostromo@level426.com



una temporada en el infierno

Y

o los he visto, os prometo que los he visto. Se ponen en pie, mueven mucho los brazos y las manos, ponen caras raras, engolan la voz, y hablan exactamente como chavales de 17 años (cuyas lecturas se reducen a los tres primeros tomos de las Crónicas Vampíricas de Rice, dos pegajosos ejemplares de Private de oscuro origen, y páginas sueltas de cualquier libro de clan) que pretenden hablar como seres sobrenaturales de 300 años de existencia, y caen naturalmente en el más profundo de los ridículos. Acudía como invitado a una partida de un juego cuyo nombre obviaré, ya que estoy en vías de convertir el suceso en un recuerdo oclusivo. Lo que hasta ese momento para mí era puro mito, se convirtió ante mis ojos en una realidad que superaba con mucho las pesadillas rolísticas más depravadas que poblaron mis sueños cuando comenzó la polémica "Rol Narrativo e Interpretación Vs. Rol Tradicional". Acciones resuel-

parece llevarles una y otra vez de vuelta a la mesa. Y es que resulta que jugar a rol es otra cosa; ya lo leísteis en la anterior columna de Terminal, el Perro Que Salió del Armario. La cuestión es que, según esos iluminados post-tenebrosos, jugar a rol debería ser un arte. Parece que a ellos, impúberes rebosantes de ese sombrío optimismo (propio de la edad) que les lleva a creerse "especiales", no les basta con jugar; necesitan algo más elevado y más profundo a un tiempo, necesitan ser artistas de bohemia estirpe, necesitan sentirse miembros de un teatro improvisado con implicaciones filosóficas. Le tengo demasiado respeto al teatro y sobre todo a los actores como para crearme uno porque me he comprado un juego en cuya portada puede leerse "Narrativo", y empiezo todas las frases de mi personaje con "Vos...". Con el mismo derecho podría pensarme yo médico improvisado e intentar operar a mi veci-

« La cuestión es que, según esos iluminados post-tenebrosos, jugar a rol debería ser un arte... »

tas arbitrariamente por el voluble parecer del DJ, interminables discusiones pseudofilosóficas sobre la naturaleza de la condenación humana con la profundidad de un anuncio de detergente, plúmbeas descripciones de preocupante carácter masturbatorio sobre el aspecto físico de cada personaje, y complementos de vestuario que servían aparentemente como elemento de atrezzo pero cuyo uso se prolongaba una vez terminado el juego... o la función, según lo veáis. Parecía, hace ya 10 años, que esta "Revolución" del rol era una cuestión de moda, algo que pasaría antes o después. Sin embargo, el virus que en su momento contaminó la susceptibles mentes de toda una generación de aficionados pervive, ya sea en su forma original, o mutado en nuevos juegos que aparentemente se veían excluidos del círculo narrativo. Aún hoy, muchos se vanaglorian de los pocos poliedros que ruedan sobre sus mesas, como si esta actividad fuese contraria a la forma de ocio conocida comúnmente como "Juego de rol", y con ella mancillasen ese extraño anhelo de pureza que

no. Ser actor es una profesión, algo que se estudia, se practica y a veces da de comer, y no una excusa para dotar de innecesario barniz de contracultura a mis sesiones de rol de los domingos. ¿Dónde está el mérito, el triunfo, de pasar una tarde lúdica sin tirar un dado? No veo a deportistas que crean jugar a un fútbol más "puro" por no emplear porterías en sus partidos. Es más, no entiendo para qué hace falta que el rol sea más "puro". Todavía más allá, si se tratase de "pureza", de devolver a las cosas su sentido original, estarían jugando a *Chainmail* o la primera edición de ese *D&D* que se torna para ellos en Anticristo del verdadero rol. Si quisiese pasar la tarde viendo cómo un mamaracho con pretensiones determina, en función de sus santos atributos, lo que le sucede a mi personaje, sin que en ello medie regla alguna (creada para simular un mundo coherente e igual para todos), no iría a esas partidas; para eso me basta con mirar lo que dice nuestro querido Presidente en el Debate sobre el estado de la nación • Perro Malo

"Nunca trates a tus personajes como proyecciones de ti mismo (incluso si es sólo eso lo que son). Trátalos como individuos únicos, como obras de arte, o como las frágiles expresiones de tu sensibilidad poética."

Vampiro: La Mascarada 2ª Ed.
Mark Rein-Hagen

Juan Carlos Herreros



Juan Carlos Herreros nació en Madrid el mismo día en que morían los tres primeros astronautas estadounidenses de la carrera espacial, y el mismo año, 1967, que murió Che Guevara, hechos, los tres, sin ninguna relación entre sí según sus propias investigaciones. Publicó sus primeros relatos infantiles en la revista del colegio en el que estudiaba y más tarde en fanzines y revistas culturales del instituto. Confeso jugador de juegos de estrategia desde los 14 años, descubrió cómo se jugaba a los juegos de rol (aunque ya había tenido la oportunidad de hojear alguno antes) de la mano de un compañero de carrera en la Escuela de Ingenieros Aeronáuticos, y desde entonces se ha mantenido fiel a su afición a los juegos. Fue uno de los miembros fundadores de Alas de Dragón (uno de los clubes más antiguos de Madrid aún en activo), y a través de él entró en contacto con el mundo profesional (como traductor para Joc) y con la edición amateur de libros, amparada por el citado club, de la primera edición de *Comandos de Guerra*, fruto de sus dos pasiones: los juegos de guerra y los de rol. Realizó colaboraciones puntuales con algunas revistas y fue testigo a finales de los ochenta del nacimiento de Cronópolis, la editorial que le ofrecería editar su juego de rol de forma profesional. Así entró en el mundo profesional del rol con la publicación de la segunda edición de *Comandos de Guerra*. Al manual básico le siguieron varios suplementos, pero finalmente Cronópolis cerró. Unos meses después, en unión a varios socios y amigos del antiguo club, fundaba la que hoy es conocida como Ediciones Sombra. Bajo este sello ha publicado tres juegos: *Exo* (en colaboración con otros autores), *CEP* (un juego de estrategia) y la nueva edición de *Comandos de Guerra*, así como dos suplementos, *Resurrección* y *TCM*. También ha colaborado en repetidas ocasiones con revistas especializadas.

RPG: Eres todo un veterano en la edición de JdR en nuestro país. ¿Cómo te iniciaste profesionalmente en el mundo de los juegos de rol?

Juan Carlos Herreros: Mis primeros pasos dentro del mundo editorial vinieron de la mano de Joc para quien hice algunas traducciones. Ese fue mi primer contacto con el mundo editorial, pero mi primera actividad editorial fue dentro de mi club de juegos donde, de forma «amateur» editábamos un fancine.

RPG: ¿Cómo se llamaba y cuáles eran sus contenidos, más o menos?

JCH: El fancine se llamaba *La Sombra* (de ahí surgió el nombre de la editorial) y en él recogíamos las noticias e informes de las partidas que se jugaban en el club. Había unas pocas secciones de opinión y de presentación de las escasas novedades de aquella época, pero la mayor parte del mismo estaba dedicado a nuestros mundos de juego, a sus personajes y a elegías a los caídos.

RPG: ¿Participaba en él alguien más que siga involucrado en el mundillo?

JCH: Casi todas las personas que participaron en ese fancine son los socios de Sombra, nuestra editorial.

RPG: ¿Qué te llevó a dar el paso de la afición «amateur» a la edición profesional?

JCH: Una partida.

RPG: Cuenta, cuenta.

JCH: Un amigo me pidió que hiciera una partida para unos amigos suyos que él conocía de su universidad. Yo les hice una partida y, claro, la hice de mi propio juego que en esos momentos estaba desarrollando ya: el *Comandos de Guerra*. Con el tiempo, aquellas personas terminaron fundando Cronópolis, y tras sacar *Universa*, se pusieron en contacto conmigo para editar mi juego. Ésa fue mi entrada en el mundo profesional. Si no hubiera hecho aquella partida, seguramente, el *Comandos* nunca hubiera visto la luz y yo mismo nunca hubiera acabado formando una editorial.

RPG: ¿Cómo recuerdas ahora la experiencia de Cronópolis?

JCH: Con muchísimo cariño. Todo lo que sabía cuando empecé con Sombra, lo aprendí de ellos. La verdad es que los 4 integrantes de Cronópolis, antes que editores, se portaron conmigo como un amigo, como uno más de la editorial.

RPG: ¿Por qué cerró?

JCH: Bueno, eso deberían contarlos ellos; pero desde mi perspectiva creo que, en un momento dado, tuvieron otros intereses particulares y ello les llevó a irse a vivir lejos unos de otros, a otras ciudades. El trabajo en conjunto no era posible.

RPG: ¿Por qué edita actualmente Sombra *Comandos* pero no *Súper Héroes Inc*, cuando los dos juegos nacieron en el seno de Cronópolis?

JCH: Cuando se deshizo Cronópolis, los derechos de *Comandos* retornaron a mí (a su autor) y yo los he negociado de nuevo con Sombra. Los derechos de *SHI* pasaron, por el mismo motivo a Mikel y Ruvoh. La verdad es que nunca nos planteamos reeditarlos y nunca les preguntamos por esa posibilidad.

RPG: ¿No tenéis pensado rescatar, al igual que *Comandos de Guerra*, el *Universo*, *Jurasia* y esos libros de Cronópolis que no llegaron a publicarse?

JCH: Nosotros no tenemos pensado rescatar *Universo*. De hecho, existen aún suficientes universos como para que nadie se plantee rescatarlo. Los proyectos que nunca llegaron a ver la luz no estaban muy desarrollados y más que rescatarlos, tendríamos que escribirlos. No tenemos capacidad para ello actualmente. Además, los derechos de *Universo* son de Cronópolis. Nosotros, como editorial, no tenemos ningún derecho sobre esa idea.

RPG: ¿Cómo has visto la evolución de los JdR y los aficionados en España desde que empezaste hasta ahora?

JCH: Creo que ha habido una evolución enorme, pero nunca me atrevo a decir si para bien o para mejor. Yo provengo de los juegos de estrategia y asistí, como mero espectador, al advenimiento de los juegos de rol. En aquella época había un deseo de expansionismo, de hacer que todo el mundo lo conociera y lo importante era jugar partidas con cuanta más gente desconocida mejor. Ahora, el volumen de aficionados es mucho mayor. Se juega mucho más inteligentemente, a juegos mucho más variados, pero en grupos más herméticos. Son dos épocas completamente diferentes. Esos sí, no creo que ninguna sea mejor que la otra ya que son las circunstancias las que han marcado las diferencias.

RPG: Si tuvieses que destacar cinco momentos o sucesos particulares especialmente significativos en esta historia, ¿cuáles señalarías?

JCH: El primero es la aparición de la Caja Roja de Dalmau. Eso marcó el inicio de los juegos de rol en castellano. El segundo es la aparición del *Aquelarre* que abrió la puerta a juegos hechos en España. El tercero fue la aparición de Ludotecnia, que abrió las puertas a una editorial de juegos

autóctonos. El cuarto fue el asesinato. No me gusta nombrarlo, pero marcó el punto de inflexión que llevó a una caída de la afición y a la desaparición, finalmente, de muchas editoriales. Y el quinto, pero no el último, la aparición de los juegos de cartas coleccionables que marcó una dura competencia al rol, pero que, a la vez, sirvió para espabilar a la industria y mejorarla. Y el sexto (si me permites) la aparición de las CLN que suponía la reaparición del movimiento organizativo de los aficionados a los juegos.

RPG: ¿Crees que ese suceso (el asesinato) afectó entonces de forma importante a las ventas de los juegos?

JCH: Afectó a la difusión de la afición, al número de partidas jugadas y, finalmente, a las ventas.

RPG: ¿Crees que ha mejorado la imagen pública de los JdR en España desde el llamado "Asesinato del rol"?

JCH: Sí, bastante. Nunca volveremos a despertar ese interés (sin sospecha) que despertaba la afición antes de 1994. Sin embargo, la situación ha mejorado mucho desde los momentos inmediatamente posteriores al asesinato.

RPG: ¿Crees que las editoriales hacen todo lo posible por cambiar esta imagen a mejor?

JCH: Estoy convencido de que hacen todo lo que pueden. Todos los editores que conozco (y son muchos), así lo hacen, pero, desgraciadamente, los medios a disposición de las editoriales del rol no son tan grandes como podría imaginarse.

RPG: ¿Crees que habría que limar los aspectos más "ásperos" de los JdR (violencia, temas satánicos, etc.) para mejorar su imagen pública?

JCH: No, no tenemos que avergonzarnos de ninguna de las temáticas tratadas por nuestros juegos. Eso no sería defender la afición, sino camuflarla. Los juegos de rol no son violentos, ni generan satanismo, ni nada por el estilo. Cualquiera que los conoce, lo sabe. No tenemos nada que ocultar.

RPG: ¿Dónde se sitúa Sombra en esta batalla por la buena imagen del rol?

JCH: En el lado correcto, ¿no? En serio, intentamos estar disponibles para defender la imagen del rol siempre que es posible, pero muchas veces nuestros medios son más pequeños que nuestras intenciones. Intentamos hacer todo lo posible y nunca nos negamos a una entrevista a un periódico, a una partida a un reportero de televisión o a una charla ante unos padres o gente que desconozca el rol.

RPG: ¿Puedes describirnos el proceso de edición de un libro en Sombra, desde que es sólo una idea hasta que llega a las tiendas?

JCH: Generalmente la idea surge de algún sitio. Es difícil deteminarlos porque suele ser un proceso donde se mezclan conversaciones, jornadas, sueños, comentarios. O, incluso, a veces, las ideas nos vienen elaboradas de fuera. Una vez aprobada la idea, generamos un programa de fechas (pruebas de juego, escritura, dibujos, maquetación) para

que el libro llegue a la calle. Generalmente, nunca acertamos con las fechas porque somos demasiado perfeccionistas y siempre le damos un repaso final antes del repaso final. Por un lado tenemos la creación escrita y un plantel de escritores para llevar a cabo la idea y por otro lado tenemos la creación gráfica con un buen número de dibujantes. Finalmente todo el proceso se junta en la maquetación final. Y de ahí, a la imprenta y a las tiendas.

RPG: ¿Cuánta gente trabaja para Sombra y cómo se organiza la empresa?

JCH: Bueno, la verdad es que ahora (y afortunadamente) somos muchos. Los siete socios de Sombra forman, por llamarlo de alguna forma, la dirección de Sombra. No suelen meterse en detalles de la empresa y nos marcan las directrices a seguir. Debajo de ellos, estoy yo, como Director de Sombra coordinando el trabajo. Y junto a mí tengo a 5 personas cada una responsabilizada de una tarea: Eduardo, el aspecto gráfico; Jorge, el aspecto escrito y productivo; Victoria, responsable de la calidad de las cosas que hacemos; David, responsable de la atención a listas de correo, clubes de aficionados y demás; y Hugo, responsable de la *Sire*. Cada una de estas cinco personas tiene a su cargo a otra gente que se encarga de escribir, de dibujar, de corregir, de maquetar, etc. Si te soy sincero, sería difícil decir el número de personas que, hoy, están colaborando con Sombra pero que, en el fondo, son los responsables de su desarrollo.

RPG: ¿Qué lugar piensas que ocupa Sombra en el panorama editorial del rol en España?

JCH: A mí me gusta decir que somos la segunda editorial de este país. Así el resto de mis competidores piensan que son los primeros y no discuto con nadie. En realidad, sé que somos una editorial pequeña, pero estamos sentando las bases para crecer mucho en los próximos años.

RPG: ¿Puedes decirnos, brevemente, cuáles son los principales cambios que ha sufrido *Comandos de Guerra* desde la anterior edición hasta ésta?

JCH: Ha cambiado el sistema de juego de percentil a sistema sombra (una tirada para todos los efectos). Ha cambiado el enfoque del juego. Permite jugar igual que la edición anterior, pero, además, abre un número muy grande de posibilidades. Se ha ampliado el frente de operaciones incluyendo el Pacífico que en la segunda edición quedó sin tocar. Y, finalmente, creo que el producto ha madurado en general. Y que los diez años que han pasado se le notan.

RPG: ¿Qué tiene *Comandos de Guerra* que no tengan los demás juegos dedicados a la 2ª Guerra Mundial?

JCH: Bueno, muchos de los juegos de la 2ª Guerra Mundial, abordan ésta desde planteamientos fantásticos, ocultistas o, incluso, de superhéroes. Creo que lo que diferencia a *Comandos* de estos juegos es su realismo y su documentación histórica. Siempre hago la diferencia diciendo que *Comandos* es un juego para jugar EN la Segunda Guerra Mundial.

RPG: ¿Y *GURPS WWII*?

JCH: Bueno, de *GURPS WWII* sólo conozco el libro básico y he de reconocer que su planteamiento es similar al de *Comandos* (al menos en el básico). Sin embargo, creo que, modestamente, *Comandos* es más ambicioso y aborda la guerra no como un fenómeno bélico, sino como un fenómeno global. Otra diferencia importante entre *GURPSy Comandos* es que, aunque sea por primera vez, nosotros podemos decir que la versión española salió antes. Unos 10 años antes.

RPG: ¿Cuál ha sido la parte más difícil de escribir de esta última edición de *Comandos*?

JCH: No pensar como editor. A veces me descubría pensando cosas como editor que como autor deseaba hacer de otra forma. Por eso, en un momento dado de la escritura, renuncié a tomar decisiones de editor respecto a *Comandos* e hice que esas decisiones las tomaran otras personas. Fue entonces cuando me pude dedicar de verdad al *Comandos* sin preocuparme cuántas páginas me salían, si un capítulo era muy largo o muy corto o si iba a encontrar fotos para tantos tanques o si 30 páginas de datos de vehículos eran o no apropiadas. Escribí el juego que quería escribir y estoy muy contento del resultado.

RPG: ¿Qué se te ha quedado en el tintero?

JCH: La verdad es que poca cosa, pero me hubiera gustado dedicarle una parte más extensa a la guerra secreta (los espías, la resistencia, etc.).

RPG: Ahora que el libro está en las tiendas, ¿qué es lo que más te gusta de él, y qué es lo que menos?

JCH: Lo que más me gusta del libro es difícil de decir. Lo que más me gusta del libro de lo que no conocía cuando lo escribí, es su peso. Cuando coges el libro, dado el tipo de papel, notas que estás cogiendo algo gordo. Esa sensación, me encanta. Me encanta el papel del libro y cómo quedan las fotografías en él. Lo que menos me gusta es como ha quedado, finalmente, la estatua de los comandos en la portada. La portada no está mal, pero la estatua esa es enorme y la portada no trasmite su majestuosidad. Yo me quedé impresionado al verla cuando fui a Escocia, por eso la elegí para la portada, pero no se trasmite esa sensación.

RPG: ¿Cuál será el primer suplemento?

JCH: *Alejandretta*. Es una trama de investigación en la Europa de la pre-guerra donde se mezclan excavaciones arqueológicas, tramas políticas y mucha acción. Creo que va a sorprender a mucha gente porque es una parte de este nuevo *Comandos* que, posiblemente, poca gente había imaginado que pudiera hacerse.

RPG: ¿Qué más podemos esperar de esta línea editorial?

JCH: Bueno, la idea es sacar una serie de suplementos que vayan abordando toda la guerra desde el principio hasta el final. El primero sería 1938 donde, además de los países neutrales, trataríamos toda la Guerra Civil española. El si-

guiente sería 1940, donde trataríamos la guerra rusofinlandesa y la invasión de Francia y los Países Bajos y la de Noruega también. Estos serían suplementos anuales, por así decirlo (es la intención) y entre medias sacaríamos suplementos más concretos con aventuras (como *Alejandretta*) o dedicados a aspectos concretos (como uno que tenemos pensado dedicar a los espías y la resistencia que hemos pensado llamar *La guerra secreta*).

RPG: *Pangea* se anunció en las pasadas CLN de Granada, ¿cómo marcha este proyecto y cuándo saldrá?

JCH: Pues está casi terminado a falta de unos pocos dibujos. Su fecha oficial de lanzamiento es octubre de 2003. Y creo que en esa fecha estará en la calle.

RPG: ¿Qué más juegos guardáis en recámara?

JCH: La verdad es que muchos, pero no puedo o no debo hablar de todos ellos. Tenemos juegos para sacar dos cada año hasta el 2007, pero para el año que viene sacaremos *Rol Negro* y *BIT*. El primero es un juego de investigación a semejanza de la novela negra y el género negro con cierta parte de denuncia social. *BIT* es un juego orientado a un público menos adulto. Está pensado para los hermanos pequeños o hijos de nuestros compradores. En él, el jugador interpreta a un programa especializado en la defensa de su ordenador.

RPG: ¿Usarán ambos el Sistema Sombra?

JCH: Sí, ambos lo usan. Creemos que el sistema funciona bastante bien y se adapta muy bien a casi cualquier reto. Entre nosotros, lo llamamos Sistema Semilla de Oro (¡lo aguanta todo!)

RPG: ¿Tenéis planes de editar algún juego que no utilice el Sistema Sombra?

JCH: Planes siempre hay, pero, a corto plazo, no hay ningún juego con un sistema diferente en nuestra programación. Eso no quiere decir que renunciemos a priori a hacerlo, lo que ocurre es que cuando somos nosotros los que diseñamos el juego, el Sistema Sombra nos sale como de forma natural.

RPG: ¿El pasar todos los juegos a un solo sistema es un reflejo del éxito del Sistema D20 o lo teníais pensado de antes?

JCH: No, no tiene nada que ver con el D20. Creo que tiene más que ver con cosas como el sistema Palladium (el del Hero System), el percentil de Chaosium, etc. La idea del D20 no es realmente nueva, sólo que ahora la han llevado un paso más allá.

RPG: ¿Qué piensas de la "invasión" del Sistema D20?

JCH: Yo no siento la invasión. No me ha tocado vivirla en mis carnes en Estados Unidos donde el fenómeno es, sin duda, mucho mayor, pero creo que en España, esa supuesta invasión, no existe.

RPG: ¿Cómo marcha la ambientación gratuita para D20 que estabais haciendo? ¿Sigue funcionando?

JCH: Sí, sigue funcionando, pero no es un proyecto al que le demos una prioridad absoluta. Eriloe se va enriqueciendo poco

a poco con el trabajo de algunos colaboradores y con el mío propio. Nos lo hemos planteado más como una ayuda a la afición que como un proyecto empresarial. En resumen, nos lo pasamos bien diseñando Eriloe.

RPG: ¿Cuál es el proyecto de Sombra, aparte de *Comandos*, que más te ilusiona?

JCH: Lo que más me ilusiona es el Club Compler (*NOTA: El Club Compler es un club de aficionados a EXO creado por Sombra que cuenta con un boletín trimestral*). Ojalá podamos hacerlo crecer como deseamos. Sería una idea muy novedosa en nuestro país.

RPG: ¿Tienes algún proyecto personal en marcha, aparte de los juegos de rol?

JCH: Estoy acabando una novela que, espero, se publique en breve.

RPG: ¿Sobre qué será novela?

JCH: Es de fantasía heroica. Sí, sé que no es una temática que esperarías del autor de *Comandos*, pero espero aportar al género un punto de vista distinto.

RPG: ¿Quién es la persona dedicada al rol en España a la que más admiras?

JCH: Es difícil concretar en una persona. Hay muchas personas dedicadas al rol por las que siento admiración. Mencionar una sería injusto. Sin embargo, sí me gustaría aprovechar tu pregunta para romper una lanza en favor de las personas que, en su día, se arriesgaron con el tema del rol. Ahora que estoy en una editorial de rol, sé lo difícil que es esto, no quiero ni imaginar cómo debió ser en aquellos primeros días cuando los juegos de rol ni siquiera se llamaban así. Eso fue mucho valor y a veces, las olvidamos injustamente, Me refiero a Joc, a Ludotecnia, a la propia Cronópolis, a los editores de *Analaya*, a Miraguano, a la propia Factoría, a Diseños, a M+D, etc. Cuando pienso en ellos y en esa época, sólo puedo sentir respeto.

RPG: ¿Cómo lleva tu mujer que dediques tanto tiempo a una actividad tan mal remunerada como es la creación y edición de juegos de rol en España?

JCH: La verdad es que es una santa. Creo que ella no pierde la esperanza de que deje de estar tan mal remunerada. De todas formas, ella es uno de los siete socios de Sombra, así que comparte los sufrimientos y las alegrías de esta profesión.

RPG: ¿Se han acostumbrado ya a tu labor como editor y a tu afición el resto de familiares y tus amigos no roleros?

JCH: Yo provengo de una familia dedicada al teatro y una actividad como editor o escritor no es tan sorprendente. Si hubiera sido ingeniero agrónomo sí que les hubiera sorprendido ya que toda mi familia es de Madrid y los árboles sólo los veíamos en fotos. Reconozco que no tengo amigos que no jueguen a rol. Hace tiempo los tuve, pero todos han acabado aficionándose. Es lo malo de ser amigo mío.

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 Kálar

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 Alatriste

Temática: Capa y espada · **Editorial:** Devir Iberia
Adaptación al mundo del rol de las novelas del Capitán Alatriste, 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: Cyberpunk fantástico · **Editorial:** La Factoría de Ideas
Una particular ambientación cyberpunk 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.

guía de juegos de rol

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 recortable e incluir cinco tornillos.

Mili KK

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

Mochos: Ziquitake 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.

MAZINGER
"SIN JUGUETES NO HAY FUTURO"
www.mazingerworld.com

OURENSE www.mazingerworld.com	© Proyecto, 89-91 Categoría Premium, Línea 100 CP: 38003 Tel: 988 350027
VIGO www.mazingerworld.com	© Temporada, 9 CP: 36005 Tel: 986 451004
A CORUÑA www.mazingerworld.com	© Temporada, 930 CP: 36010 Tel: 981 373992
OVIEDO www.mazingerworld.com	© Mito del Rey, 3 CP: 33013 Tel: 985 353440

¡Venta por correo a toda España!

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.

• Gen Con Indy

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

• Rol en Quart 2003

Del 25 al 27 de Julio (www.rolenquart.es.fm)
San Onofre de Quat de Poblet (Valencia)

• III Jornadas de Rol de Almería

Del 25 al 27 de Agosto (www.exmundis.org)
IES Sol de Portocarrero (Almería)

• XI Jornades de Rol, Estratègia i Simulació

Del 15 al 17 de Agosto
Gandía (Valencia)

• Tierra de Nadie

Del 22 al 25 de Agosto (www.jornadas-tierradenadie.com)
Molina (Málaga)

• III Convencions Lúdicas de la BSK

Del 26 al 28 de Septiembre (tudere.ual.es/bsk)
Biel (Zaragoza)

la súper-pregunta

Sorteamos una suscripción de 12 números entre los acertantes de la siguiente súper-pregunta: **Bill «Bojangles» Robinson dio pie a una canción que se citaba en una obra de 1985, en la que se menciona un bar con un curioso nombre. Este nombre, cuyo origen real se remonta a 1891, apareció más tarde en un libro de rol de 144 páginas. ¿Cuáles eran los dos sobretítulos del nombre en este libro?**

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

En el número anterior la súper-pregunta era: El actor que interpretaba al Dr. Marston en una entretenida comedia de los '80 y que no es conocido precisamente por sus dotes interpretativas, también participó en la creación de la historia de una película fantástica de los '70, cuya banda sonora fue compuesta por un músico que murió el mismo día en el que nacía una de las hijas de un famoso actor. ¿Quién es la madre de esta joven?

La respuesta correcta es: Frances Fisher



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!

Hola:

Lo primero felicitaros por la magnífica revista que haceis. Fue una grata sorpresa el primer número, y lo ha seguido siendo uno tras otro. Enhorabuena. Pero hay una cosa que no entiendo, ¿por qué sale la Guía de juegos de rol en el número 5 y luego otra vez en el 6? Apenas ha cambiado. Espero que no la pongais todos los números, bajo mi punto de vista sería una mala idea. Con el nuevo formato hemos salido ganando en contenidos, sólo lamento que la revista ya no tenga lomo, porque no veas lo chulas que quedaban en la estantería; ahora ya no tanto. También hecho de menos el apartado "Ni aunque fuese millonario", era de lo mejor de la revista y ponía las cosas en su sitio. Tan sólo me queda esperar a que salga alguno de los especiales RPG magazine Master, y comprobar así que lo de cambiar de formato ha sido una magnífica idea. Como los módulos que publiqueis sean como el Amon Sûl del número 4, me compraré dos revistas, una para leer y jugar, y otra para guardar.

Sin más, un saludo.

Gelu.

Estimado Gelu:

Muchas gracias por los justos y mesurados elogios que nos dedicas. Algunos de los que ayudamos a hacer esta revista los merecemos, sin duda. El que propuso la idea de la Guía mensual, no. Afortunadamente, y tal como tú mismo dices, la revista ha salido ganando en contenidos en su paso a mensual: dos ladrillos y dos correos míos por el mismo precio. Yo también echo de menos el apartado del "Millonario", e incluso me he ofrecido a reseñar yo mismo esos productos, pero mi propuesta no ha sido recibida con mucho entusiasmo. Claro que en estos tiempos de encefalograma plano y cartera editorial abultada, yo incluiría en esta sección el 90% del material que se comenta en la revista, y supongo que eso no será muy bueno para las ventas. Lo mismo esa pequeña nota editorial del anterior ejemplar también tiene algo de culpa en esta ausencia. En cualquier caso, te propongo que comiences la campaña "¡Ni aunque fuese Perro Malo YA!", a ver si entre los dos conseguimos recuperar ese pequeño espacio de honradez periodística, que falta hace en este mundo rolero. Sobre la RPG Máster no te puedo decir nada porque no me dejan meter el hocico. Un perruno saludo.

RPG museum

Dallas RPG

Hoy voy a escribir unas líneas sobre el juego que, con mucha diferencia, es el más satánico que jamás cayó en mis manos. Yo, que pensaba que la barrera estaba en las mutilaciones de *Kull*, en los epideromantes de *Unknown Armies*, en las aberraciones de *HóI*, las fiestas de los menibonenses o los campeones de la Hermandad Hebrea, una secta de un universo alternativo de *Feng Shui* donde estos rabinos dominan el mundo con sus trenzas y lanzan rayos mortales por los ojos. Pero no, el límite está en el juego de rol de *Dallas*, editado en 1980 por SPI; desde luego se quedaron a gusto. Las aventuras y desventuras de JR. y el resto de la familia Ewing en esta serie de TV fueron seguidas con verdadero apasionamiento por millones de televidentes en el mundo durante varios años.

« Sí, amigos, ser un rastrero trepa hijo de mala madre que vende a su hermano por un galón de crudo es lo que funciona en Texas para triunfar »

Y así, bajo el planteamiento de que si le gustó a mucha gente alguien debe sacar el juego de rol, se editó «esto». Desde luego, no está planteado como otros juegos basados en series televisivas actuales, como el reciente *Buffy The Vampire Slayer*. La base de *Dallas RPG* era que incluso personas que nunca hubieran jugado al rol pudiesen reproducir, revivir o interpretar papeles en cualquier capítulo de la serie. De los emitidos o inventados. El juego, presentado en la por aquel entonces tradicional caja, tiene un más que sencillo formato. El libreto principal, de 16 páginas, nos ventila las reglas en 4 páginas, ya que nos propone una especie de rol en vivo con tu personaje de *Dallas* y unas simples tiradas para resolver las negociaciones, conflictos, seducciones, suerte, etc. Además, en *Dallas RPG* se gana. Es decir, un jugador es el ganador, porque de lo que se trata es de ser el que más manipula, más propiedades tiene, más petróleo... vamos, ser el más milloneta. Sí, amigos, ser un rastrero trepa hijo de mala madre que vende a su hermano por un galón de crudo es lo que funciona en Texas para triunfar. Este libreto, después de explicarte lo mamonado capitalista que tienes que ser, incluye tres guiones de tres episodios de muestra donde, como no, nuestra familia Ewing tiene el protagonismo. Reconocedlo. Siempre quisisteis ser como JR., Sue Ellen, Jock, Bobby, Lucy o cualquier malnacido de los que por allí pululaban.

Después se incluye un libro con otras 16 impagables páginas sobre cómo hacer guiones para capítulos de *Dallas*, con notas para el director (arbitro de juego), ejemplos de tramas, biografías de los personajes secundarios y un par de páginas de risa con la ambientación de la serie. Joder, cómo tenía que ser la vida en el rancho tejano de los Ewing. Además se incluyen unos párrafos sobre la política en Texas (¡uff!); no os cuento más. El último libreto, de 12 páginas, tiene las páginas más rígidas porque trae las hojas de juego de los personajes principales. Y sí, viene la hoja de JR., preparada para que seas más chulo que un ocho. Finalmente, encontramos en la caja, junto a dos ridículos dados de seis, decenas de mini-fichas de personaje en forma de tarjeta, algunos eventos y las fichas de las principales compañías, agencias gubernamentales, *lobbys* de poder, etc., donde meter cabeza para llenar los bolsillos. La verdad es que ser uno de los Ewing y meter mano en el FBI, los Texas Rangers, la Comisión del Ferrocarril de Texas, la Asociación de Comercio del Crudo o incluso el Departamento de Interior es algo de lo más provechoso. La leche. Bien llevado garantiza tardes de la más grandiosa diversión a base de carcajadas, pero desde luego la idea de por sí ya me estremece. Es algo satánico, sin duda. ¡Ah! lo olvidaba. Como curiosidad, el mismo año se publicó también un juego de cartas no coleccionable. Sí, sí, el juego de cartas de *Dallas*, donde, como supondreis, ganaba el más hijo de puta. No es el único juego donde apuñalar las espaldas de tus amigos da beneficios, pero el detalle de que el tipo que tenga la carta de JR. puede hacer trampas lo dice todo. **Jose M. Rey**

Dallas RPG

Juego: Dallas RPG

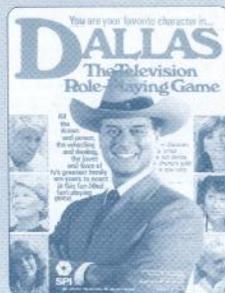
Editorial: SPI

Temática: Drama televisivo

Autor: James F. Dunningan

Año de edición: 1980

Colección: 1



Lo que es: El juego de rol basado en la famosa serie de TV.

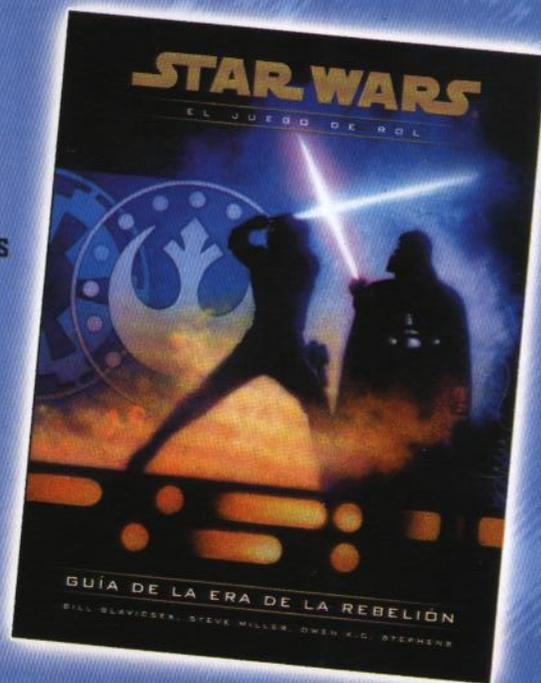
Lo mejor: Recoge todo el sabor de la serie y su sencillo planteamiento lo hace jugable para cualquiera.

Lo peor: Resulta muy escaso el material ofrecido por su bajo número de páginas. Por lo menos no se talaron muchos árboles para hacer esto; eso nos queda.

Rebélate contra el lado oscuro



El gobierno del Imperio Galáctico amenaza con extinguir las últimas llamas de la libertad. Desde el Borde Exterior a los opulentos planetas del Núcleo, la férrea voluntad del Emperador y su Nuevo Orden aplastan cualquier oposición. Pero en esta época aciaga surgen rebeldes que pretenden restaurar la gloria de la Antigua República.



**Todas las esperanzas están puestas en ti
¿Serás tú uno de los héroes?**



www.wizards.com



www.devir.es

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 e)



[] nº 2 (3.95 e)



[] nº 3 (3.95 e)



[] nº 4 (3.95 e)



[] nº 5 (1.95 e)



[] nº 6 (1.95 e)



[] nº 7 (1.95 e)

cadena perpetua



barony



EN EXTERIORES

La pantalla del director de FENG SHUI

¿JUEGAS A FENG SHUI?

La pantalla ya está a tiro...

FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

FENG SHUI ES UNA MARCA REGISTRADA DE ROBIN D. LAWS. UTILIZADA BAJO LICENCIA. FENG SHUI ESTÁ PUBLICADO POR EDGE ENTERTAINMENT Y TRIDENT INC D/B/A ATLAS GAMES, BAJO LICENCIA. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

LO PUTO PEOR



8 hoy toca:
viva el
S. E. M. E. N.

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...

A continuación vamos a reproducir la carta que me ha mandado un amigo, **Torok el troll**, antiguo actor de cine, dependiente de una librería especializada y profesional de los encuentros, sobre un espinoso tema que considero interesante. Os dejo, pues, con él.

Querido amigo Viruete:

Soy yo, tu amigo Torok, el troll. Me recordarás de aventuras como *Asalto al templo del metal* o *La guarida del porno*, además de algunos encuentros en las partidas de tu hermano. Qué tiempos, ¿verdad? Te escribo para comunicarte una noticia que seguramente te interesará, y para pedirte tu apoyo en nuestra causa, que imagino entenderás. Al fin y al cabo, no eres tan distinto de un engendro repugnante, de un desfavorecido como nosotros.

Convendrás conmigo en que la vida de un profesional de los encuentros es dura. Los monstruos tenemos que estar disponibles los siete días de la semana, cobramos mal y aunque realizamos una importante labor social, no sólo no es reconocida, sino que es marginada y vilipendiada. Los monstruos de encuentros somos como las putas del rol. Y como somos como putas, hemos decidido crear el SEMEN: Sindicato Español de Monstruos de Encuentros Nacionales. Tenemos derechos, y nuestras justas quejas merecen ser oídas.

Evidentemente, una de nuestras primeras reivindicaciones es la de seguridad social. Nos llevamos más hostias que un secundario en una peli de Bud Spencer, y estamos hartos de dejarnos un pastón con el seguro médico. Y además, queremos un seguro dental. ¿O te crees que los orcos tienen esos dientes tan horribles de nacimiento? A base de recibir mamporros, te quedas como el cuña con sólo veinte años. Lo único bueno es que a raíz de eso, algunos de nosotros nos metemos a modelos, posando para las portadas de los manuales, las ilustraciones, etc... Pero aún así, nos escamotean mucho los derechos de imagen, que es donde está el negocio. Si Beckham fuera un orco (hay quien dice que ya lo es), no tendría ni la mitad de sus pelus. Ni a su mujer, claro.

Volviendo al tema médico, es sin duda una de nuestras prioridades. Para que me comprendas, maldito bastardo, compañero, te contaré un caso. Tengo un amigo, un buen amigo, que es contemplador. Aunque muchos de vosotros no lo sabéis, la mayoría de contempladores usan gafas; bueno, monóculos. Claro, a mayor número de ojos, mayor número de posibilidades de tener algún problemilla. El caso es que mi amigo posee varias dioptrías de miopía en algunos ojos y varias de astigmatismo en otros. Sí, sé que lo de un contemplador miope suena raro, pero así es la vida. El pobre se gasta una fortuna en lentes, que se rompen cada vez que tiene que pelear. Creemos que debería existir algún tipo de ayuda o subvención para casos como estos. Queremos crear un organismo como la O.N.C.E., sólo que como los contempladores tienen catorce ojos, la llamaremos la catorce, para gestionar este tipo de casos.

No son estas nuestras únicas protestas. Tenemos un pergamino enorme lleno de ellas. Tuvimos que borrar lo que había escrito antes, nosequé chorradas de conjuros de deseo... Ya sabes, cosas de esas de magos. Queremos un control sobre los dungeons por divertimento. Ya sabes, esos que se hacen improvisando para pasar el rato y pegarse tortazos (menudos frikis), con un mapa cutre y las tablas de encuentro. Cuando esto sucede, a muchos nos toca hacer horas extras cuando se repite un resultado en la tirada. Tendríais que vernos; la cosa se pone más ajetreada que en *Starship Troopers* cuando atacaban los bichos.

Estos son sólo algunos de los puntos que queremos debatir, pero tenemos muchas, muchas más quejas. Queremos más armas y mejor equipo, especialmente armas mágicas (abajo el monopolio de los aventureros), vacaciones, que se ponga fin al intrusismo de humanos disfrazados y, por supuesto, jubilación. Porque no nos matan en la partida, claro; que esto es un juego. O nos tratan mejor o nos vamos todos al cine y a los videojuegos.

Como puedes ver, tenemos mucho trabajo por delante. Nuestro primer objetivo va a ser conseguir más **drogas y putas** respeto. Respeto, esa es la clave, y tenemos muchos aspectos en los que trabajar. Estamos hasta los cojones hartos de la denominación de caótico maligno, que consideramos desafortunada y alejada de la realidad. Nosotros preferimos usar la expresión "de centro reformista". También queremos eliminar términos como alimaña, engendro, etc., cuando os refiráis a nosotros. Habrá que cambiar el texto de muchos libros y módulos. Sí, entre nosotros nos lo podemos llamar, pero ya sabes, pasa lo mismo que con los negros. Y menos cachondeo con nosotros: los monstruos comunes como yo tenemos muchísimo trabajo, y es moneda común que nos enfrentemos varias veces a los mismos grupos, hasta el punto de que cuando te reconocen se parten de risa. Es muy humillante, especialmente ante mi hijo, que ve cómo su padre no impone ningún respeto.

Como portavoz hemos incluido a una Banshee, que otra cosa no, pero se hace oír que da gusto. El otro día, en la rueda de prensa, reventé dos micrófonos de la tele hablando de nuestras reivindicaciones. De momento, nuestros jefes sindicalistas están aprendiendo lengua común, porque cada uno hablaba la suya y las reuniones eran un auténtico caos. Pero de aquí a poco, tendréis noticias nuestras.

Pienso que nadie mejor que tú, que eres un **puto gordo** una persona sensible y solidaria, comprenderás la situación de marginación en la que nos encontramos, y la falta de derechos, y si me apuras, hasta de izquierdos, que sufre el colectivo monstruoides. Apelo al **cheque que te hemos mandado** a tu solidaridad para dar difusión a nuestro colectivo y sus propuestas. ¡Viva el S.E.M.E.N.!

• **Torok el Troll**



13 de Noviembre de 1923
Según mis investigaciones,
Kilm
se encuentra oculto en un ejemplar de Das
Warrenschiff
incunables
que uno
20 de
Creo que si consigo localizar los
vertices exactos del símbolo, y que uniéndolos todos
entre sí conseguiré descubrir el sello. Ya es demasiado
tarde para preocuparme por las consecuencias.
Estoy condenado.

13 de Noviembre de 1923
Según mis investigaciones, el blasfemo sello de
Kilm Saikorth, el oscuro poder de la era Hyporeia,
se encuentra oculto en un ejemplar de Das
Warrenschiff de Sebastian Brant. Comparando varios
incunables a los que he tenido acceso, he descubierto
que uno de ellos presenta diferencias en el grabado
20 de Enero.
Creo que si consigo localizar los diferencias, tendré los
vertices exactos del símbolo, y que uniéndolos todos
entre sí conseguiré descubrir el sello. Ya es demasiado
tarde para preocuparme por las consecuencias.
Estoy condenado...





edgeentertainment

BRAINWASHING YOU SINCE 1999
www.edgeent.com

Ahora
puedes tener
entre tus manos
el juego de rol
de magia
y oscuros
secretos...

¿te atreverás?

WITCHCRAFT

BUJERÍA