

rpgmagazine 09

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Draconomicon

De nuevo el mítico volumen sobre los dragones en D&D

Dragonlance

Una nueva era en Krynn ahora con Sistema D20

Comunidad de El Anillo

La primera guía para el Señor de los Anillos CODA

Puppetland · PowerKill

Las pesadillas infantiles de John Tynes y su extraño metajuego

Sláine

Nuevo entorno de campaña sobre héroes celtas para Sistema D20 basado en los populares cómics

ISSN 1579-7686



RPG MAGAZINE N°9 · EPOCA III · DICIEMBRE 2003

EJEMPLAR GRATUITO

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

BRUJERÍA

Construir
una ciudad medieval
nunca fue tan sencillo...



Ciudadelas

· Segunda edición ·

El juego de cartas no coleccionable
que cambiará las tardes del domingo.

edge

www.edgeent.com



06

Sláine, el JDR
de los héroes celtas



26

Ian Sturrock,
y sus bárbaros juegos

sumario
DICIEMBRE 2003

número **9**

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



15

Dragonlance,
todo un clásico

MAGAZINE

04. Sumario. 06. Sláine. 09. Novedades D20 en castellano. 12. Novedades en castellano.
13. Draconomicon. 14. Ladridos. 15. Dragonlance. 18. Novedades D20 importación. 23. Novedades Importación.
25. Ladridos. 26. Entrevista Ian Sturrock. 30. RPG museum: Aliens Adventure Game. 34. Lo puto peor.

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, José Luis Herrera

Colaboradores: Sergio Cáceres, Adrián Daine, Gustavo A. Díaz, Brant McFarland, Ignacio Muñiz, Jesús Jiménez, Jorge Romero, Fernando Torres, Antonio Rico, Juan Andrés Hurtado

Portada: Slaine ©2000 AD / Rebellion

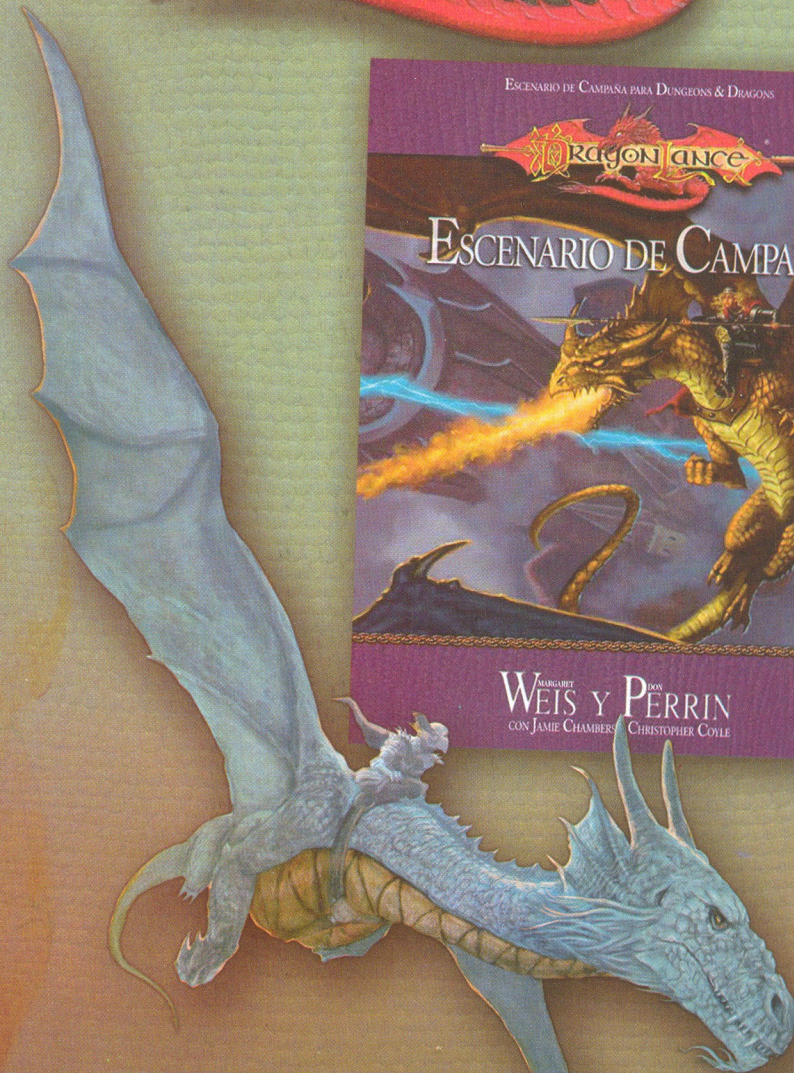
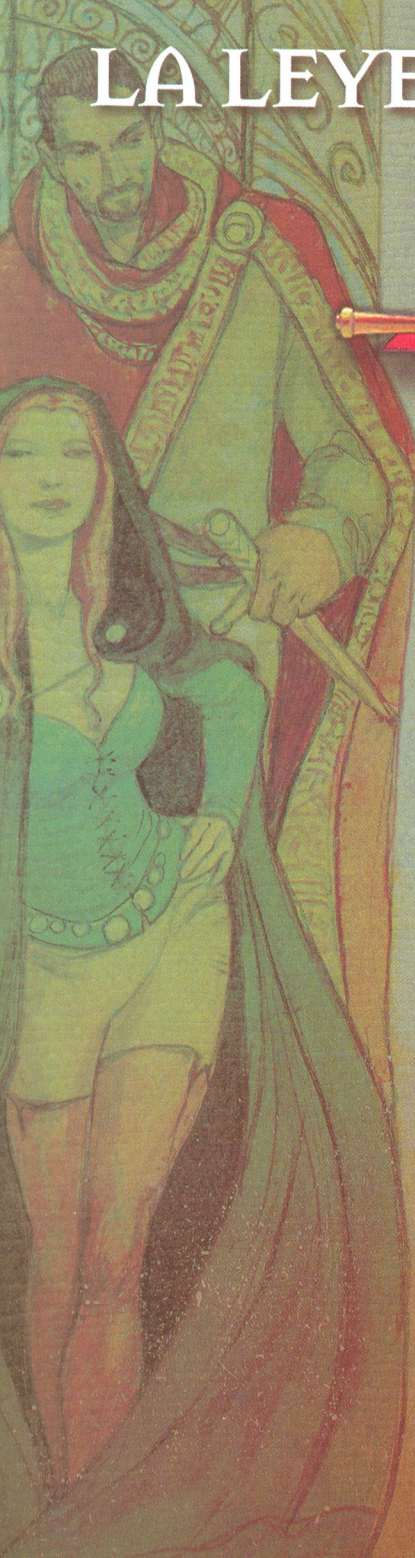
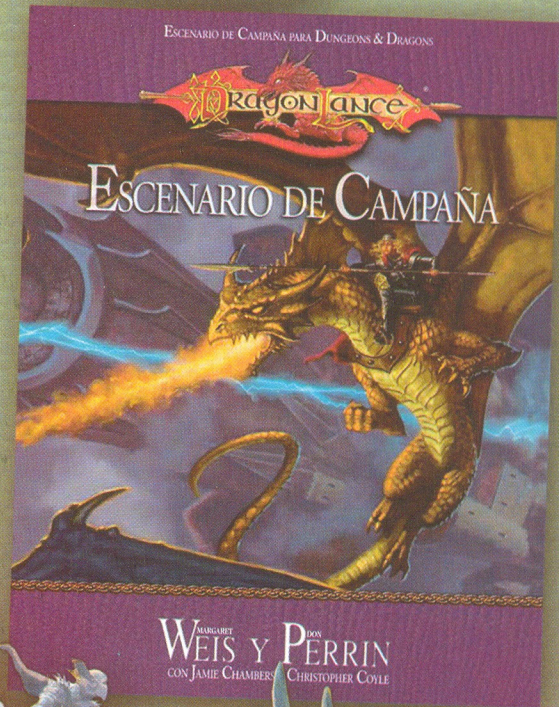
RPG magazine es una revista plural y libre. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni viceversa. El uso de marcas registradas e ilustraciones que aparecen a lo largo de la publicación no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños.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

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

edge
www.edgeent.com

Siempre he odiado los editoriales que hablan de buenas intenciones y presentan nuevas épocas intentando convencernos de que «ahora va la vencida». Pero en definitiva en este recuadro nos vemos obligados a hacer referencia a esta nueva etapa que afronta la revista que tienes en las manos, y que deberías haber conseguido de forma gratuita. Nuestra intención principal es la de dar más difusión a todas las novedades referentes a los juegos de rol de los dos mercados más importantes en nuestro país, que son el de habla inglesa y el del rol en castellano. Pero la meta que más nos ilusiona es que se suban a nuestro carro más establecimientos que ayuden a financiar esta publicación, permitiéndonos incluir más páginas y material, y que siga llegando a tus manos sin que para ello veas mermada tu capacidad económica, y así puedas comprar más juegos de rol. Por último nos gustaría dedicar esta publicación y las siguientes a las tiendas especializadas que se han sumado a apoyar la difusión de esta revista, y que son las que finalmente hacen llegar tanto los juegos de rol como la información sobre ellos a todos los aficionados. Mil gracias.

LA LEYENDA TIENE UN NOMBRE



“...Me encuentro ante cientos de enemigos. Mi sangre hierve, y mis entrañas arden con la excitación previa al dulce momento de la lucha. Mi sexo, erecto, responde a la llamada de la gloria...”

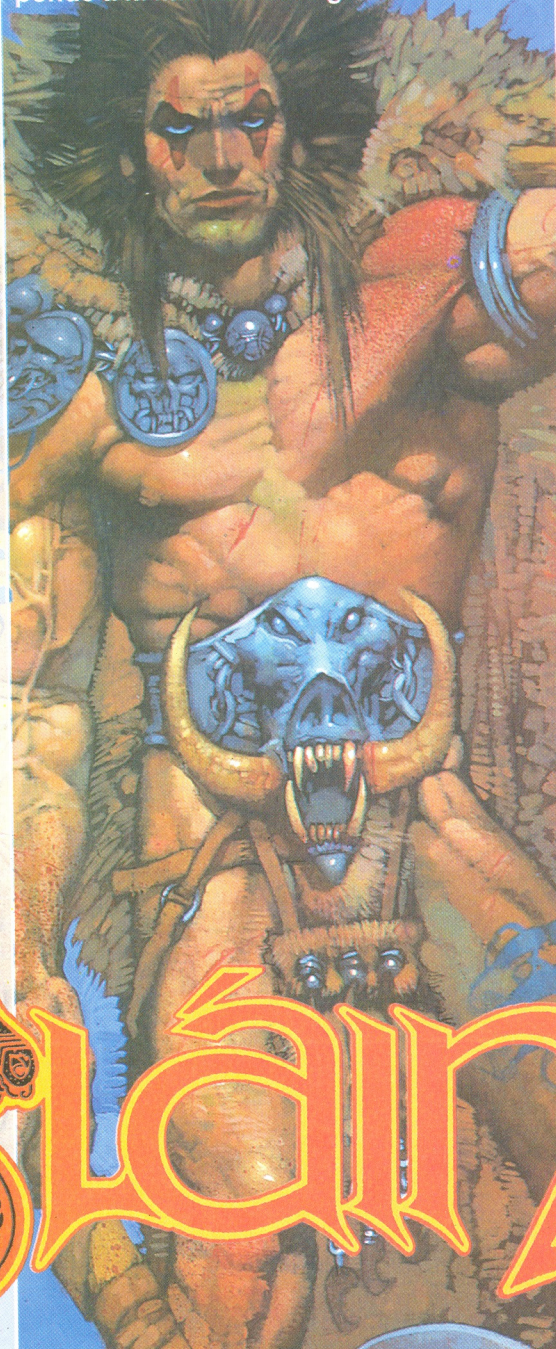
Veinte años han transcurrido desde que la mente de Pat Mills y la pluma de Angela Kincaid dieran vida a Sláine y a su terrible hacha “Comesesos”. Inspirado en la mitología celta y en leyendas casi prehistóricas, los cómics del bersérker de la tribu Sessair destacaban por su crudeza, sus mares de sangre y vísceras, su alto contenido sexual y sus feéricos trasfondos. Aunque siempre fue acusado de imitar al legendario bárbaro Conan, los cómics de Sláine estaban rodeados de un halo de cierta demencia, inspirado sin duda por la “delirante” mitología celta, que creaban para este personaje un entorno de referencia totalmente único en el mundo de los cómics. Seis años más tarde, el personaje fue reforjado por la genial mano de Simon Bisley, en lo que supone una de las mejores sagas de toda la temática fantástica, y la época de mayor popularidad del personaje.

Muchos os estaréis preguntando qué diferencia a *Sláine D20* del resto de ambientaciones fantásticas que tanto han proliferado desde la aparición de la ya famosa “Open Gaming License”. Pues bien, ¿conoces algún entorno en el que el comercio se mida en vacas, cerdos, gallinas o mujeres esclavas? ¿Desde cuándo tu furioso bárbaro ha podido elegir como arma un elaboradísimo tronco de árbol? ¿O una manufacturada piedra de ciento treinta kilos? ¿En

qué otra ambientación el personaje puede enderezar su espada de hierro con los dientes? ¿Alguna vez se había embotado tu filo de tanto sajar y cortar? Éstas son las preguntas que sólo *Sláine D20* parece poder responder afirmativamente

¿Qué es *Sláine D20*?

Con sólo ojear las páginas, podemos observar un libro bien tratado. Papel satinado, la estructura sencilla a la que nos tiene acostumbrados la mayoría de libros D20, y toneladas de ilustraciones de los cómics, con algunas láminas preciosas a todo color de Simon Bisley y Glenn Fabry. En su edición española, la maquetación ha sido reajustada (se nota que lo han hecho con menos prisa que la editorial original), amoldándose más aún a la temática del libro. Por supuesto, *Sláine D20* es una ambientación basada en los cómics de este personaje, y en él los jugadores encarnan múltiples roles en un entorno basado en la mitología celta y sazonado con leyendas de diversa procedencia. El Sistema D20 ya es conocido por todos, pero cabe decir que *Sláine D20* está repleto de excepciones a sus mecanismos y de buenas ideas que personalizan mucho la ambientación y la acercan a su fuente de inspiración, como las sublimes reglas para grandes batallas, o la sustitución del rancio concepto de alineamiento por el Enech, una interesante mezcla celta de honor y gloria.



Sláine

¿Cuánto babea mi personaje? O qué puedo hacerme en *Sláine D20*

Seguramente, todos suponíais que la gama de personajes en *Sláine D20* no era muy amplia. Bien, es cierto. El jugador debe elegir entre tres razas de personaje: humanos, enanos (no penséis en barbudos guerreros, sino más bien en gnomos pedantes y un poco depravados) y cambiantes (humanos con sangre bestial y ancestral). Las clases tampoco son muy diversas, y la verdad es que los personajes pueden repetirse con mucha facilidad si no tenemos cuidado. Los perso-

najes pueden ser guerreros nobles, nacidos para la lucha y entrenados en el arte de matar, guerreros tribales, expertos en la furia y en los estilos de lucha ancestrales de su tribu, así como druidas, más cercanos al concepto de "hombres sabios" que al de la clase de *D&D*, ladrones, o brujas, también muy interesantes en su enfoque, pero quizás no suficientemente desarrolladas en el libro. A primera vista puede parecer muy limitado, pero cada tribu posee un estilo diferente, y las clases reflejan esto, proporcionando un abanico de posibilidades más amplio a los jugadores. De todas formas un jugador experimentado puede hacer irreplicable su personaje con una interesante selección de dotes, y precisamente ese capítulo es uno de los puntos fuertes del libro. Un detalle muy interesante de los personajes de *Sláine* es que todos deben escoger desde su creación un Geas o un Sino; los Geas son tabúes de mayor o menor importancia (desde "Nunca comas perro" hasta "Nunca corras, cargues, o tengas prisa"), mientras que los Sinos son sucesos a los que el personaje está predestinado, y que van desde un encarcelamiento hasta una mutilación permanente. Para terminar de redondear el personaje, todos los héroes de *Sláine D20* tienen una puntuación de Enech, que es una mezcla de honor y reputación, y que aumenta o disminuye conforme a los actos del personaje.

¿Cuánto rebana mi hacha? O las reglas de *Sláine D20*

Siguiendo la línea D20, *Sláine* también posee una estructura simplona pero intuitiva en su reglamento. En general, las reglas de *Sláine D20* son bastante originales. El capítulo dedicado a las dotes ocupa unas diez páginas, y está repleto de ideas novedosas y dotes muy adecuadas para su entorno, dando gran variabilidad a los jugadores. Sin embargo, debéis tener cuidado al usar estas dotes fuera del universo de *Sláine*, pues están preparadas para un mundo crudo y sin objetos mágicos, y os puede sorprender lo descompensado que pueden resultar en otras ambientaciones ya adaptadas al Sistema D20.

Sobre el capítulo de equipo, resaltar el original sistema de comercio, basado en el trueque y el ganado, aunque para aquellos que no queréis algo tan básico se plantean sistemas monetarios alternativos. Respecto a las armas y armaduras, vista la crudeza de este mundo, pues ya podéis imaginaros: armas de sílex o hierro, escudos de madera, troncos y piedras. Pero los jugadores más clásicos tampoco deben preocuparse, ya que también existen espadas, lanzas y hachas... eso sí, que pueden doblarse y quedar inservibles en cualquier momento. Ahí es donde entra de nuevo el especial sabor de este juego, porque ¿en qué otra hoja de personaje habías visto antes un apartado para la dificultad de enderezar tu arma de hierro con los dientes?



El capítulo de combate es sin lugar a dudas uno de los mejores del libro. Comienza con reglas para nombrar a tus armas y para provocar a tus enemigos (o amigos). También original, el sistema de combate de carros, muy interesante para *Sláine*, y fácilmente adaptable a otros mundos. Después se explica el Espasmo de furia, que muchos de los que hayáis leído los cómics reconoceréis inmediatamente; se trata de una especie de rabia bersérker que puede hacer de ti un temible combatiente, o incluso convertirte en una incontrolable bestia de tamaño Enorme, capaz de arrasar ejércitos enteros. En cuanto a su sistema de magia, *Sláine D20* redefine totalmente el concepto original de *D&D*, y lo hace con nuevas reglas para lanzamiento, preparación y ejecución de conjuros. La magia en *Sláine* está más presente, ya que casi todos los personajes pueden usarla, pero es menos poderosa. Además, el sistema se adecua muy bien a este mágico mundo, cargado de dólmenes, círculos mágicos, auspicios, sacrificios, maldiciones y convocaciones, todo ello aderezado con casi treinta páginas de conjuros específicos del mundo.

¿Cuántas cabezas tengo que recoger? O combate de masas

Sin lugar a dudas el quinto capítulo del libro, adecuadamente titulado "Ojos inertes, cabezas hundidas y montones de cadáveres", es el mejor de *Sláine D20*. En escasas ocho páginas se describe un sistema de combate de masas, que cubre desde escaramuzas con una docena de hombres, a batallas multitudinarias con miles o cientos de miles de combatientes. Es un sistema sencillo, en el que se usa una simple variación de las reglas básicas del Sistema D20. A pesar de su simpleza, el sistema tiene en consideración detalles tan importantes como la moral, la magia, las emboscadas, la caballería, el combate a distancia, o la influencia de los héroes en la batalla. También, al usar una adaptación de las reglas normales, las batallas pueden jugarse y proporcionar un rato muy divertido con algo de estrategia simplona. Puede adaptarse a cualquier tipo de combatientes. A la pregunta de si puedes hacer un ejército de dragones rojos ancianos, la respuesta es: eso, y mucho más. Para directores de juego experimentados este sistema puede suponer una manera sencilla y divertida de introducir esos combates masivos que siempre han deseado para sus campañas.

¿Cuántas gallinas vale mi esposa? O trasfondo cultural en *Sláine D20*

Lo cierto es que el trasfondo cultural no está muy desarrollado. La explicación del entorno es bastante peregrina y las referencias a la cultura celta se limitan al derecho celta (asunto tratado con bastante ligereza, pero pasable), el matrimonio y la crianza de los hijos. El mapa, por suerte, ha sido sabiamente rediseñado en su edición española, y os invito a contemplar el original como muestra de lo que no debe ser un mapa. Sin

embargo, el bestiario es bastante adecuado, y hubiera sido perfecto si hubieran dedicado un párrafo a posibles adaptaciones del *Manual de Monstruos* básico de *D&D*. También cabe reseñar que la idea de campaña que presenta el libro es novedosa. Se plantea jugar aventuras marcando el tiempo por estaciones, reflejando así la importancia estacionaria para la cultura celta, y dando una sensación de paso inexorable del tiempo a los jugadores. En general, el mundo es demasiado vago, aunque debemos tener en cuenta que se basa en una idea ampliamente explicada en los geniales cómics de Pat Mills.

Conclusión

La edición española de *Sláine D20* no sólo es una buena adaptación del cómic, sino que en algunos aspectos mejora a su "hermana" original. Para aquellos que disfrutaron de las viñetas del bersérker celta es una fuente segura de diversión; una fantástica adaptación del cómic en la que se ha respetado el espíritu con el que Pat Mills impregnó su obra. Si por el contrario es vuestro primer acercamiento al mundo celta de *Sláine*, podréis disfrutar el entorno planteado, y de paso "desintoxicaros" de tanto elfo bailarín. A aquellos que tienen dudas sobre esta ambientación, o a quienes directamente no les gusta el mundo de *Sláine*, les sigo recomendando el libro, pues con poca o incluso nula adaptación pueden utilizar el material de *Sláine D20* para cualquier campaña donde tenga relevancia el mundo salvaje de los bárbaros y los druidas, tan olvidado y esteotipado en el Sistema D20. De todas formas, sólo los capítulos de combate y de dotes tienen un valor incalculable para dar un poco de vida a los bárbaros insulsos de otros mundos, sin olvidar el fantástico sistema de combate masivo, motivo suficiente para adquirir el libro independientemente de gustos personales. **Juan Andrés Hurtado**

Sláine

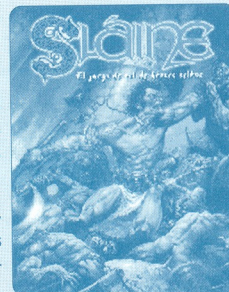
Categoría: Básico
Juego: *Sláine D20*
Editorial: Edge Entertainment

Páginas: 192
Encuadernación: Cartoné
Precio: 34,95 Euros

Lo que es: La adaptación de *Sláine* y el mundo fantástico celta a los juegos de rol, usando el Sistema D20.

Lo mejor: Su gratuita y variada violencia en un divertido entorno cargado de sangre, sexo, locura, dioses, hadas y druidas.

Lo peor: El director de juego puede encontrar difícil realizar partidas largas y sus jugadores acabar aburridos de tanto sajar y pinchar.



La quintaesencia del pícaro

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 20 Euros
Lo que es: Nueva guía de la serie "Quintaesencia", dedicada en esta ocasión a los pícaros.



Cuerno de sierra

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,29 Euros
Lo que es: Una guía sobre una nueva zona de esta ambientación. *(Reseña completa en RPG magazine #4).*



El libro del poder sagrado

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 9,85 Euros
Lo que es: Un suplemento que expande las reglas de lo divino, con nuevas dotes, conjuros, clases de prestigio, etc.



Terror de medianoche

Categoría: Aventura • **Juego:** Reinos de Kálar
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 14,14 Euros
Lo que es: Una aventura para personajes de niveles 1-3, con numerosas ayudas para el DM.





TODO EL ROL
NACIONAL E IMPORTACIÓN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

ESPECIALISTAS EN
D&D Y D20

WARHAMMER
REAPER
1999
CONFRONTATION

WARGAMES Y
JUEGOS DE TABLERO

www.atlanticajuegos.com

atlántica juegos

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

PLAZA STA. MARIA SOLEDAD
TORRES ACOSTA 2 - 28004 MADRID
¡Llámanos y pregunta! TLF: 915 231 767
estrategia@atlanticajuegos.com

D20 Moderno

Categoría: Básico
Juego: D20 Moderno
Editorial: Devir Iberia

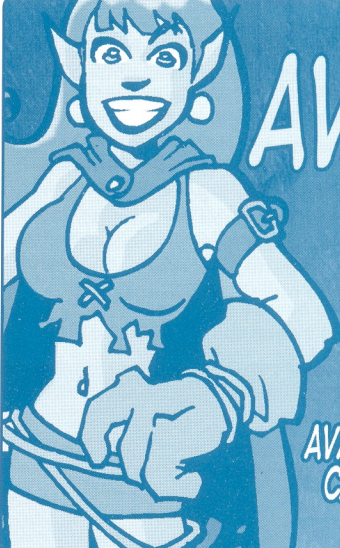
Páginas: 384 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: 36 Euros

Lo que es: Una adaptación a la actualidad del Sistema D20 de reglas, presentado en la tercera edición de *D&D*.

Lo mejor: Su gran versatilidad, ya que proporciona todas las reglas necesarias para llevar a la mesa de juego casi cualquier aventura de acción contemporánea que se te ocurra (elementos fantásticos incluidos) con un poco de trabajo, y que en ciertos aspectos mejora el sistema de reglas de *D&D*.

Lo peor: Que, al no incluir ambientación alguna, deja trabajo en manos del DJ, que tendrá que inventarse lo que no sean reglas, y que algunos mecanismos del sistema no están explicados con claridad. *(Reseña completa en RPG magazine #4, página 13)*





AVALON

JUEGOS

AVALON BURGOS
C/ SAN JULIAN 5
TLF. 947201488

AVALON CIUDAD REAL
C/ BRUNETE 6 BAJO
TLF. 926224442



AMULETO

BUEN AIRE Nº2 11201 ALGECIRAS
TEL : 956654842 / CÁDIZ

Juegos & Cómics

Dungeons & Dragons 3.5

Guía del Dungeon Master 3.5

Han corrido ríos y ríos de tinta sobre esta polémica nueva edición del *D&D*. De lo que más se acusa a Wizards es del supuesto interés económico que subyace tras esta revisión de los libros básicos. Es evidente que lo hay, pero eso es algo que a nosotros, como consumidores que somos, no nos ha de importar; debemos concentrarnos en si a nosotros nos interesa comprar lo que ellos venden. Todo lo demás es polemizar en balde. Hay que reconocer que la atención al cliente de Wizards es brutal, con foros, chats, listas de correo, FAQs, y otro tipo de servicios en los que tienen a gente trabajando. Por ello, se puede decir que en estos más de tres años que han pasado tras la 3.0, han tenido miles de playtesters. Por si fuera poco, en estos tres cortos años de vida, se han publicado más suplementos para el Sistema D20 que para ningún otro juego de la historia del rol. Dicho de una manera castiza: "el *D&D* ha tenido que madurar por pelotas". Y es en ese sentido en el que ha cambiado el juego: no hay cambios traumáticos en las reglas, pero sí hay muchísimas pequeñas modificaciones que en su inmensa mayoría son positivas y contribuyen a equilibrar aún más las partidas. Si vamos examinando y comparando con la 3.0 palabra por palabra, el manual básico que más cambia es la *Guía del Dungeon Master*. Hay bastante material nuevo, y aún más material "nuevo"; decimos "nuevo" porque parte de estos contenidos ya aparecían en otros libros de reglas de *D&D*.

¿Me vas a decir lo que cambia de una vez?

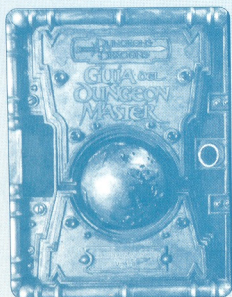
Sería imposible listar aquí todos los cambios, pero los que más llaman la atención son la nueva estructuración de los contenidos, mucho más lógica y racional, y la mejora en la explicación de las reglas y en la selección de ejemplos. Destacan las dieciséis clases de prestigio (realmente sólo hay seis nuevas, el resto son revisiones de otras), las reglas que incluye para jugar con personajes de nivel épico, la posibilidad de ambientar partidas en otros planos de existencia, los familiares de los magos (que también tienen su huequecillo), las reglas de combate (que están más orientadas hacia el empleo de miniaturas), la sección de las trampas, el mejor tratamiento que recibe la descripción de los objetos mágicos (ahora más numerosos) y las reglas relativas a la creación de los mismos, y una serie de consejos y ayudas para DMs que los novatos sin duda agradecerán. Hasta trae un mapa desplegable que hace las veces de dungeon improvisado y de tablero de combate.

«Dicho de una manera castiza:
‘el *D&D* ha tenido que
madurar por pelotas’...»

Guía del Dungeon Master 3.5

Categoría: Básico
Juego: Dungeons & Dragons
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 320 color
Encuadernación: Cartóné
Precio: 33 Euros



Lo que es: Una revisión del libro de reglas básico con información para los directores de juego.

Lo mejor: Un libro mucho más útil que sin duda relegará el viejo al olvido.

Lo peor: Buena parte del contenido no es nuevo.

¿Merece la pena comprarla?

Es la pregunta del millón, pregunta que carece de respuesta... directa. La cantidad de cambios que ofrece la 3.5 es exactamente la justita como para que no puedas decir que te están engañando al comprar los libros, y desde luego, el cambio es a mejor. Así que todo depende de lo que te guste *D&D*, del tiempo que le dediques, y del dinero que estés dispuesto a gastar. Si eres fan de *D&D*, es casi compra obligatoria: a partir de ahora todo lo que salga será para 3.5, y aunque te la vendan como compatible con la 3.0 -que en su inmensa mayoría lo es- hay cositas que cambian, y tarde o temprano acabarás necesítándolo. En definitiva, este cambio ni mucho menos será tan universalmente aclamado y bienvenido como el que supuso el *D&D 3.0* frente al *AD&D*, pero ha llegado, está aquí, y va a quedarse • Miguel García "Orpheus"

El Señor de los Anillos

La Comunidad del Anillo

Este suplemento se nos presenta como es la norma, para los libros de esta línea: impecable encuadernación y multitud de fotografías de la película de Peter Jackson. El libro nos proporciona información en profundidad sobre tres elementos vitales: diferencias entre la película y el primer libro, personajes principales y lugares relevantes. "Siguiendo el Viaje" es la primera parte, y nos deja ver el camino que siguió el Sr. Jackson al reflejar la obra de Tolkien, siendo en algunos momentos muy diferentes. También nos ofrece distintas fórmulas para elegir la visión que más se acerque a nuestro modo de juego, incluso dándonos la posibilidad de incorporar elementos de una y otra, según nos convenga. "Personajes" trata sobre todos los que intervienen en la primera película y son más o menos importantes, e incorpora alguno (como Lurtz) que no estaba en la novela original. Se describen su vida, objetos dignos de mención y las diferencias sobre cómo aparecen en la novela y la película. "Lugares" nos lleva en un recorrido turístico por toda la Tierra Media que vemos en *La Comunidad del Anillo*, y nos ofrece ideas de aventuras para estos sitios únicos, algunas tan interesantes como "Recuperar Khazad-Dhum", que nos plantea la posibilidad de intentar limpiar la Mina del Enano. En conjunto, el libro nos presenta una herramienta interesante para guiarnos entre todos los elementos de la primera película, y es muy ameno de leer, muy "light". Precisamente ése es su fallo. Para "jugones" de toda la vida, profundiza poco en los temas que trata, y se echa en falta algo de desarrollo en las aventuras que incluye, así como un mayor número de ellas. Es adecuado, sin embargo, para todo tipo de fans de las películas y jugadores con mediana experiencia • **Antonio Rico**

La Comunidad del Anillo

Categoría: Suplemento

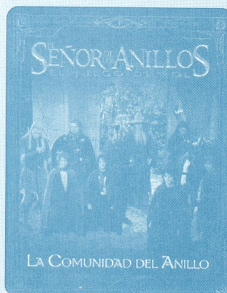
Juego: El Señor de los Anillos

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 128 color

Encuadernación: Cartóné

Precio: 21,28 Euros



Lo que es: Un suplemento para *ESdA* que detalla los lugares, objetos y personajes de la película y sus diferencias con la novela.

Lo mejor: Una bella encuadernación y un tratamiento ameno de la información, completando los datos del manual básico del juego.

Lo peor: La falta de profundidad. Un poco "light", pero adecuado para iniciarse.

New Style

Puppetland / Power Kill

De New Style, el mismo sello editorial que ya nos trajese *Violencia*, *Frankenstein Factory* y *De Profundis*, llega ahora al mercado español *Puppetland*, que también incorpora *Power Kill*, un juego adicional que tan sólo ocupa las tres últimas páginas del libro. *Puppetland* se desarrolla en el mundo imaginario de los teatros de guiñol de Punch y Judy, personajes clásicos en el mundo anglosajón. El juego se sitúa en la tierra de las marionetas del título, y los jugadores interpretan a marionetas que luchan contra Punch, que ha asesinado al Creador y ha tomado el control de este fantástico mundo. De forma explícita, el juego está concebido para hacernos revivir nuestros miedos infantiles, originados por el choque con el mundo adulto, representado aquí por el cruel Punch. Eso no quiere decir que sea un juego para niños, sino más bien todo lo contrario. La mecánica de reglas es original pero casi inexistente, como es lógico en un manual de esta extensión, aunque sirve perfectamente al particular objetivo y desarrollo del juego. El otro "juego" incluido en el libro es en esencia una reflexión/artículo sobre la perversa y criminal naturaleza de los juegos de rol, camuflado bajo la apariencia de un mínimo sistema de reglas que aplicar a nuestras partidas habituales; lo que el propio autor titula "un metajuego". El apartado visual, desde la portada (creada específicamente para la edición española) hasta la maquetación, es sobresaliente y se ajusta totalmente al tono del juego. *Puppetland* es uno de esos juegos que muchos verán como una original, refrescante y atractiva propuesta, y otros como un vano malgasto de papel y dinero, con exceso de pretensiones artísticas y falta de utilidad real. Los que ya conocéis los juegos de New Style sabéis qué esperar • **José Padilla**

Puppetland / Power Kill

Categoría: Básico

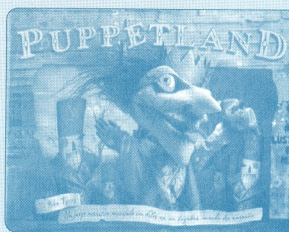
Juego: Puppetland/Power Kill

Editorial: Edge Entertainment

Páginas: 24 b/n, apaisado

Encuadernación: Rústica

Precio: 6,95 Euros



Lo que es: Un juego situado en el mundo de los teatros de guiñol.

Lo mejor: Que es un giro realmente diferente al concepto de juego de rol tradicional y puede proporcionar una experiencia apasionante.

Lo peor: Que está más destinado a la lectura y la experimentación que a permanecer semanas y semanas en la mesa de juego.

Pulp Zombies

Categoría: Suplemento
Juego: Zombie: AFMBE
Editorial: Edge Entertainment

Páginas: 144 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 17,95 Euros

Lo que es: Un manual para darle a la partida de *Zombie* un giro *pulp*, que presenta nuevas reglas, así como siete nuevos escenarios para partidas de este estilo.

Lo mejor: Que le añade un toque más de descontrol y diversión a un juego ya descontrolado y divertido, y que puede revitalizar la actividad de cualquier grupo de jugadores de *Zombie* que creen que ya lo han probado todo.

Lo peor: Que no termina de explicar del todo qué es el *pulp*, algo necesario para los lectores españoles, y que se echa en falta algo más de desarrollo en los nuevos escenarios.

(Reseña completa en RPG magazine #5, página 19)



Caída del Paraíso

Categoría: Suplemento • **Juego:** Cazador: La venganza
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 20,68 Euros

Lo que es: Una guía sobre el uso de los cazadores más poderosos, con abundantes ejemplos.



El libro del Kaos

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hombre lobo: El Apocalipsis
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 92 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 19,41 Euros

Lo que es: Una guía que explica la historia, criaturas, fetiches y ritos, propios del Kaos.



Poseídos

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hombre lobo: El Apocalipsis
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 19,42 Euros

Lo que es: Un manual que detalla la existencia de las entidades duales como fomori, zánganos, etc.



Juegos de la Divinidad

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exaltado
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 18,43 Euros
Lo que es: Un libro dedicado al mundo de los espíritus, tanto benévolos como malvados, y los elementales.



Vorox

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 11,99 Euros
Lo que es: Una completa guía sobre estos alienígenas, que incluye datos sobre su historia, armamento, etc.



Estado de Gracia

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: La mascarada
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 88 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 18,14 Euros
Lo que es: Una guía sobre la difícil relación entre lo divino y el mundo de los vampiros.



ARMAGEDDON

JUEGOS DE ROL - TABLERO - MINIATURAS
JUEGOS DE CARTAS - COMICS

PLZA. MARCELINO SOROA 2
20011 SAN SEBASTIAN
TLF: 943462782

cyberkomic

c: pintor sorolla e. local 5
28770 colmenar viejo. madrid
telefono: 91 845 78 88
ciberkomic (a) terra.es

ESPÀIS VIRTUALS



CARDONER I
08630 ABRERA
BARCELONA

Dungeons & Dragons

Draconomicon: The Book of Dragons

Entre otras muchas consideraciones generalizadoras, y por lo tanto ciertas sólo en parte, se puede dividir a los jugadores de *D&D* entre aquellos para los que los dragones suponen el símbolo definitivo de su amor por este juego, y aquellos para quienes los dragones son sólo un bicho más, cuya única característica diferenciadora reside en su alta peligrosidad. Este libro ha sido escrito sin ninguna duda para los primeros. Sólo las primeras 56 páginas, casi exentas de reglas, ya podrían haber sido editados como uno de esos bonitos libros de ilustraciones de hadas y duendes que tanto éxito tienen en estas fechas; este primer capítulo, pertinentemente llamado "Todo sobre los dragones", proporciona una buena cantidad de información de trasfondo sobre estas criaturas, que va desde sus órganos internos hasta su psicología, y apoya el texto con bonitos "apuntes del natural". Un capítulo sorprendente para una editorial tan centrada en las reglas puras y duras como es Wizards, aunque quizás apropiado, conociendo la pasión que los dragones encienden hasta en algunos de esos pseudocientíficos-jugadores de *D&D* que buscan la poco filosófica piedra del súper combo definitivo. En el segundo capítulo hacen su aparición, inevitablemente, las dotes, los conjuros, las clases de prestigio... pero para dragones. Aparte de algunas dotes generales, el resto de este capítulo es sólo aplicable a los dragones, facilitando su "personalización", haciéndolos (aún) más poderosos, y proporcionando al DM algunos ases realmente mortíferos y sorprendentes que sacarse de la manga en los combates, ¿o es que algún jugador se espera que el dragón del final de la aventura lleve armadura? Este capítulo también

explica de forma práctica, por medio de numerosos diagramas, los modos de movimiento y ataque especiales de los dragones. El tercer capítulo, "La perspectiva del jugador" detalla conjuros (con tres nuevos dominios), objetos mágicos (resolviendo de camino ese cliché de las armaduras hechas con escamas), dotes, y clases de prestigio relacionadas con los dragones, pero no siempre destinadas a la destrucción de estos (valgan como ejemplo el Dragonrider o el Talon of Tiamat, consagrado al servicio de los dragones malvados); la últimas páginas de este capítulo estudian las posibilidades de incorporar al grupo dragones, ya sea como monturas, como familiares, o incluso como PJs. El cuarto capítulo es el bestiario del libro, que como era previsible se dedica íntegramente a los dragones, proporcionando más de 30 nuevas criaturas, algunas de ellas cercanas al ridículo por puro exceso en la explotación del tema (¿dragones vampíricos que crean dragones zombis?). El capítulo final del libro proporciona fichas completas para las 12 etapas de envejecimiento de cada una de las razas clásicas de dragones (negro, verde, rojo...), lo que nos deja un to-

tal de 120 ejemplos, completos con breves párrafos sobre la "personalidad" de todos ellos. Por lo visto, está claro que si una palabra define este nuevo suplemento, esa palabra es sin duda "Exhaustivo". A lo largo de la historia de *D&D*, Wizards ha publicado libros bastante menos útiles, suplementos de dudoso atractivo, y numerosas páginas de relleno en muchos manuales, pero no recuerdo una recopilación de información tan extensa sobre un tema tan poco importante en el desarrollo de este juego. Los dragones, por mucho que sean la mitad de ese poderosos nombre, *D&D*, son sólo un tipo de monstruo más. Eso sí, si piensas centrar en ellos tu próxima partida, o si eres un auténtico amante de esta raza (que los hay, y muchos), éste es el libro con el que has estado soñando • **Darío Aguilar**

Draconomicon

Categoría: Suplemento

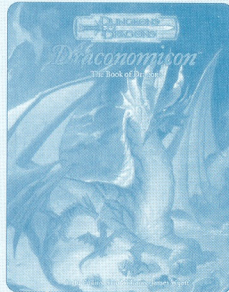
Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 288 color

Encuadernación: Cartoné

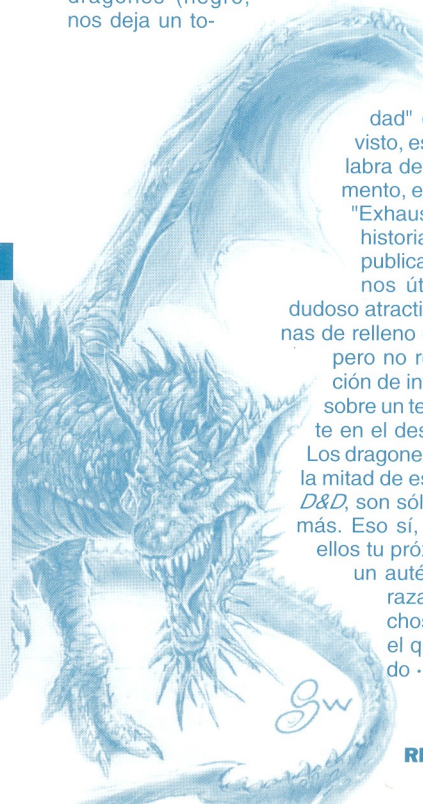
Precio: \$ 40



Lo que es: El libro definitivo sobre los dragones de *D&D*

Lo mejor: Que después de este libro, queda poco por decir sobre los dragones, y que aporta una enorme variedad, colorido, y opciones de juego a esta raza.

Lo peor: Que hay que ser un verdadero fanático de los dragones, o tener dinero de sobra, para gastarse 40 dólares sólo en ellos.





aullidos

He visto los mejores roleros de mi generación destruidos por la apatía, macilentos, reseco, reuñentes, arrastrándose a media mañana por las calles del centro en busca de un colérico hipotecazo, pasotas ya sin ángel alguno, consumiéndose por el primigenio pacto de renuncia que conlleva la edad adulta. Su ausencia en nuestras mesas, Perro Malo dixit (*RPG #7*), se convierte en clara señal para los que, peinando ya los veintimuchos o treinta y pocos, convertimos la inocente diversión de nuestra adolescencia en una seña de identidad, en una *pièce de résistance* del logro que representa seguir en nuestros trece desde hace lustros. Se han ido, sí; muchos compañeros mudaron sus aficiones y dejaron huecos de aterradora resonancia en nuestras mesas. ¿Y qué? Resignarse no es una opción cuando se tiene claro que el disfrute de nuestro pasatiempo favorito puede anteponerse casi a cualquier obligación, a cualquier servidumbre

proponer un viaje a las próximas CLN, donde seguir estrechando la relación con esos pocos escogidos y probar de paso nuevos reglamentos. Abre bien los ojos y haz investigación de campo, no sería raro que encontrases gente de tu ciudad en tu misma situación. De vuelta a casa, puedes montar un vivo-guateque-baile de disfraces a tus amigos no-roleros con el fin de ver si a alguno le pica el gusanillo y acepta por fin esa anti-quísima invitación para *La llamada de Cthulhu*. A tus viejos compañeros de juego, faltos de tiempo y/o motivación, puedes intentar engancharlos con una sencilla partida por e-mail con vistas a terminarla en mesa. O puentearles con alguno de esos juegos de nuevo cuño que se sitúan en la frontera del rol: un improvisado psicodrama de *De Profundis*, una timba salvaje de *Munchkin* usando los amarracos del *Jyhad*/largamente abandonado o un *Barón de Münchhausen* con más Ribeiro del médicamente aconsejable.

« El súmmum de la felicidad para muchos roleros ha sido encontrar a otras parejas con las que montar el feliz combo de patida, cena,

estéril impuesta casi siempre por las necesidades económicas. Si no has perdido la esperanza y aún te quedan arrestos para erigirte en provecho cruzado de la causa, debes saber que hay alternativas a tristes y costosas reuniones de tres jugadores, en las que uno de los dos ha quedado a las ocho con su novia de toda la vida y otro juega porque anda demasiado pillado de dinero como para irse de farra. Te auguro un penoso camino, pero no hay más opción que currárselo si quieres seguir en esto para cuando se te asome al pelo el gris. Si no eres alérgico a los infectos efluvios de la adolescencia, puedes probar suerte en una asociación; quizá allí encuentres la alegría y pasión de los viejos días. Las cuotas suelen ser de irrisión y siempre hay jugadores sedientos de rol entre los que puedes hacer criba para luego apropiarte de los mejores y convertirlos en incondicionales. Seguro que allí puedes

¡Usa tretas, pero no parezcas desesperado o espantarás a cualquiera con tu triste estampa! Oferta tu sabroso percal lúdico en la tienda más cercana; siempre hay un tablón de anuncios físico o virtual donde hacer proselitismo. Las listas de correo y el puñetero IRC son lugares en los que quizá puedas encontrar nuevos adeptos (si contienen la náusea provocada por los rebañesfinteres editoriales, analfabetos funcionales y los perdedores con ínfulas que tanto abundan por esos lares). Si tu handicap es un matrimonio real o funcional, una solución transitoria es la partida formato monojugador, como el autor de *Ghost Dog RPG* recomienda para paliar la falta de jugadores adultos de hoy en día. El súmmum de la felicidad para muchos roleros ha sido encontrar a otras parejas con las que montar el feliz combo de partida, cena, película y copas. Eso sí que es esnobismo. • Terminal



Dragonlance

Aparentemente, han esperado a que todo estuviese rodando, a que el mecanismo de reglas se haya refinado con una revisión de los manuales básicos, a que el éxito de este último *Dungeons & Dragons* sea ya indiscutible, para que Dragonlance pueda volver entrar por la puerta grande y sobre alfombra roja en la actualidad del mundo de rol. Esta ambientación ha sido, desde su creación hace más de 20 años, uno de los mayores éxitos y referentes de la historia de *D&D*, y puede presumir de haber originado más de una centena de productos y atraído en su momento a los juegos de rol a toda una generación de nuevos jugadores, gracias a las novelas que le dieron vida. Sin miedo a equivocarnos, podemos decir que *Dragonlance* es un mundo clásico, en el sentido más tolkeniano de la palabra. No es que la fantasía medieval que llega a los juegos de rol esté normalmente caracterizada por su alejamiento del maniqueísmo de esa obra fundacional que es *El Señor de los Anillos*, pero en el caso de *Dragonlance* este aspecto se lleva al extremo, algo que disgusta a algunos, deja indiferente a muchos, y quizás agrada a alguien, además de a sus creadores. Para alejarse lo más posible de odiosas comparaciones, el mundo de *Dragonlance* introduce dos elementos ajenos a la obra de la que es tan obvia deudora: la abundancia y peso narrativo/histórico de los dragones, y la frecuente intervención en asuntos mortales de los dioses, más propia de la mitología clásica que de la fantasía medieval. Con estos ingredientes salió en su momento a luchar por el espacio en las tiendas, y con esos mismos ingredientes vuelve ahora para hacerse un hueco en la estanterías, pero en un mercado mucho más competitivo.

Contenidos

Dejando atrás las páginas de créditos e índice, y después de una breve bienvenida al mundo firmada por Tracy Hickman y dos páginas de introducción, nos encontramos con el primer capítulo, dedicado a las razas de Krynn, el mundo de *Dragonlance*. En él se presentan todas las razas y subrazas humanoides, incluidos centauros, ogros y derivados, draconianos, y minotauros, detallando la personalidad, aspecto físico, relaciones con las demás razas, alineamiento, territorio, religión, idiomas, nombres, y carácter de los miembros más susceptibles de ir de aventura/convertirse en PJs de cada una de ellas, así como los datos de juego necesarios. Aunque cubre lo estrictamente necesario, se echa en falta un poco más de profundidad y gancho, que presente las diferentes opciones de raza desde un enfoque más atractivo. El segundo capítulo se dedica a las clases y las dotes. Al inicio de este capítulo se sitúa brevemente a las clases ya existentes en la ambientación, y se presentan como clases básicas el místico y el noble; se explican después las clases de prestigio, entre las que encontramos cada una de las ramas de los Caballeros de Solamnia y los Caballeros de Neraka, así como las tres versiones de los Magos de la Alta Hechicería, y otras cinco clases más. Al igual que sucedía con las razas, todas las clases están correctamente explicadas pero carecen de todo el atractivo que podría esperarse de ellas. Las trece dotes que finalizan el capítulo están íntimamente relacionadas con el mundo del que forman parte, pero no repiten el acierto de las dotes regionales de los *Reinos Olvidados*, y saben a poco. El tercer capítulo se ocupa

de la magia de Krynn, y de sus particularidades, que son muchas. A lo largo de catorce páginas se trata en profundidad y de forma amena la existencia de la magia y su relación con el mundo, situándonos perfectamente en la ambientación y ofreciendo una magnífica visión de conjunto. A continuación se incluyen nuevos conjuros propios de este mundo, aunque en muchos casos poco relacionados con éste, los materiales especiales de Ansalon (el principal continente de Krynn), y se despacha la explicación un objeto tan significativo e importante de esta ambientación como es la propia *dragonlance* en menos de una página, por razones que cuesta entender. El cuarto capítulo relata brevemente la historia del panteón de Krynn y detalla los diferentes dioses en los apartados habituales, a excepción de Paladine y Takhisis (desaparecidos en el *presente de Dragonlance*), que se incluyen más adelante. El quinto capítulo, el más extenso

del libro, está dedicado a la geografía de Krynn, y cubre por medio de mapas y secciones fijas (vida y sociedad, rasgos geográficos, lugares importantes, e historia de la

región) todo el mundo de la *Dragonlance*. A pesar de la amplitud del entorno descrito, estas 47 páginas resumen con bastante acierto los datos más importantes sobre el terreno de juego de *Dragonlance*, aunque sorprende encontrar sólo 6 PNJs en esta sección, que resultan obviamente insuficientes. El sexto capítulo, apropiadamente titulado "La campaña de *Dragonlance*", nos ayuda a situarnos en el mundo, gracias al estudio de cuestiones como los idiomas de las diferentes regiones, y sobre todo por medio de una guía (mínima) sobre el tono y posibilidades de aventura en Krynn, y de una apretada cronología histórica. El séptimo capítulo es el bestiario del libro, y aunque sólo

contiene once monstruos, incluye aquellos más populares e importantes para la ambientación, como los draconianos o los caballeros de la muerte. El noveno capítulo se dedica en exclusiva a una sola criatura: los dragones. Se comenta la personalidad de cada tipo de dragón, y se concluye el capítulo con textos de ayuda sobre su modo de combate, aunque no se ofrecen estadísticas sobre ellos ni nada parecido, quizás con la esperanza de que el lector interesado compre el reciente *Draconomicon*, que sería indudablemente una importantísima ayuda para cualquier DM que quiera emplazar sus aventuras en este escenario de campaña. El noveno y último capítulo se ocupa de la posibilidad de situar las partidas en eras diferentes a la actual; aunque hay que agradecer la inclusión de este capítulo en el libro, dudo que satisfaga las necesidades de aquellos cuyo principal interés en esta ambientación se origina en la lectura de las novelas más populares de *Dragonlance*, que narran el pasado de este mundo, tal como se plantea en el manual. Finaliza el libro una aventura corta.

Conclusiones

Si algo le queda a este *Dragonlance* 20 años después, es su personalidad. Es un mundo con muchas más excepciones y cambios a las reglas que los Reinos Olvidados; no es una nueva ambientación, con una geografía y unos cuantos monstruos nuevos, a la que trasladar tu campaña de siempre, sino todo un mundo lleno de particularidades que necesitarás estudiar en profundidad antes de dirigir en el tu primera aventura. Del mismo modo, no encajaría aquí cualquier tipo de personaje, tanto por las nuevas reglas como por la interpretación a la que se vería obligado el jugador. *Dragonlance* es sin duda un mundo de menos poder y personajes menos poderosos, en cuanto a estadísticas y números se refiere, que los *Reinos Olvidados*, pero es sin embargo una ambientación que encaja mucho mejor lo épico, las grandes hazañas que cambian de forma profunda las naciones, sus gentes, e incluso la misma geografía. Y, lo que es más importante, es un mundo donde se espera de los personajes jugadores que sean ellos los protagonistas de estas hazañas. Pero todo tiene un coste. Hay muchas novelas situadas en los *Reinos Olvidados*, así como *Dark Sun* en su momento, que relatan hechos de menos o mayor relevancia para estos mundos, pero en el caso de *Dragonlance* es la ambientación la que nace de las novelas, y eso se nota. Al tener una base literaria tan fuerte, la historia del mundo es mucho más relevante que en cualquier otro escenario de campaña que jamás haya salido para *D&D* en sus diversas ediciones. Esto tiene la ventaja de hacer el mundo mucho más vivo y emocionante si has leído las novelas; los jugadores que lo hayan hecho conocen en profundidad los lugares y las costumbres, así como los personajes más importantes, lo que sumado a la posibilidad

ilustración (c) Wizards of the Coast



de compartir con ellos sus aventuras, puede proporcionar una experiencia inolvidable para los verdaderos fans de estos libros. Sin embargo, también tiene sus inconvenientes. Leyendo este escenario de campaña, da la impresión de que se presupone del lector un conocimiento previo del mundo y su historia; es cierto que se dedican 12 páginas a una cronología de los hechos más importantes de todas las eras, pero dada la abundancia de novelas que vivió en su momento la división *Dragonlance* de TSR, y la relevancia que estos hechos tienen en el entorno de juego, parecen estar más como recordatorio para quienes ya conocían de antes parte de este material que como guía de uso para el novato. Otra desventaja del peso de las novelas en la ambientación es lo que podemos llamar "Efecto Señor de los Anillos"; a no ser que juguemos en los años más recientes y aún no novelas, con lo que se perdería gran parte las ventajas anteriormente mencionadas, nos encontraremos con que todas las gestas heroicas ya tienen protagonistas, con nombres y apellidos, y en esa situación a nuestros personajes no les quedará más lugar que el de comparsas. Por otra parte, dado los millones de palabras que han sido publicadas bajo la enseña de *Dragonlance*, el manual deja inevitablemente fuera mucha de la información relativa a diferentes aspectos de la ambientación, aunque es de suponer que vayan completando estas ausencias con los sucesivos suplementos de la línea. Lo que sí sorprende es que tanto la maqueta y, en mayor medida, las ilustraciones suponen una sorprendente

bajada de nivel con respecto a anteriores libros. Es curioso, porque tanto el resto de libros de Wizards, como los antiguos volúmenes de *Dragonlance* de la antigua TSR eran bastante más atractivos. Es posible que se haya intentado llegar a un término medio entre el enfoque gráfico del *Dragonlance* más clásico que muchos aficionados esperan encontrar, y el brillante y novedoso acabado, tanto en las ilustraciones como en la maqueta, del nuevo *Dungeons & Dragons*. Sea o no éste el propósito, el resultado es decepcionante. Todo el libro está maquetado a dos columnas, como viene siendo habitual en Wizards, pero tanto la elección de colores, como la estructura de texto del libro, o la disposición de las imágenes, están lejos de ser las más acertadas. En el terreno de las ilustraciones, si bien hay que reconocer un loable esfuerzo por renovar la iconografía, es necesario señalar la incapacidad para transmitir una sensación de identidad propia del mundo, tan necesaria en un libro que presenta una nueva ambientación. Además este libro goza del raro privilegio de incluir las primeras ilustraciones a color realmente nefastas que hemos podido ver en la última etapa de *D&D*, así como los primeros atisbos de un tono amerimanga que no beneficia en nada el enfoque visual del producto. Aparte de cuestiones formales, no es un mal libro, pero está inevitablemente limitado por el esforzado corsé de las novelas en las que se basa, y eso le pesa mucho. Por lo tanto, este *Escenario de Campaña de Dragonlance* saciará por fin las ansias de Krynn de muchos veteranos jugadores de *D&D*, y seguramente lo hará de forma satisfactoria, pero es poco probable que arrastre a muchos nuevos jugadores, para quienes este manual significa su primer contacto con *Dragonlance*, a caminar por las sendas de Ansalon que ya hollaron sus antecesores en el juego. **Darío Aguilar**



JUEGOS DE:

ROL

CARTAS COLECCIONABLES

FIGURAS

ESTRATEGIA

MERCHANDISE

ANIME

MANGA

COMIC

IMPORTACIÓN

" TU LUGAR DE ENCUENTRO FRIKI "

C/ Ercilla 44 Bj. 15 (Galerías Isalo)

48011 Bilbao

Tel.Fax: 94 4420158

e-mail: dland@iespana.es

www.dland.cjb.net

Dragonlance

Categoría: Básico

Juego: Dragonlance

Editorial: Devir Iberia

Páginas: 288 color

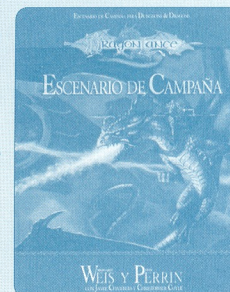
Encuadernación: Cartoné

Precio: 33 Euros

Lo que es: El manual básico del mundo de Krynn, actualizado para la tercera edición de *D&D*.

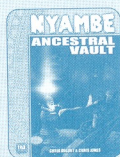
Lo mejor: Cubre un gran vacío para muchos jugadores veteranos.

Lo peor: No se han puesto todos los medios posibles para actualizar la ambientación, y no aporta herramientas para que los nuevos jugadores disfruten de toda la emoción y gloria que *Dragonlance* puede dar.



Ancestral Vault

Categoría: Suplemento • **Juego:** Nyambe
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: Un manual dedicado al equipo y los objetos mágicos de esta ambientación africana.



Creature Collection III: Savage Bestiary

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 225 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Un nuevo compendio de monstruos, adaptado a la versión 3.5 de D20, y con más de 150 entradas.



Cry Havoc

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: Un manual sobre los aspectos de juego relacionados con la guerra, como en *Requiem por un dios*.



Decade Book: The 1960's

Categoría: Suplemento • **Juego:** Spycraft
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 240, b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 27
Lo que es: Un libro que nos permite llevar nuestras aventuras de *Spycraft* a unos 60 llenos de clichés.



EXCALIBUR

PRINCIPE DE VERGARA 82
 28006 MADRID

www.excaliburtienda.com



Dungeons & Dragons

Complete Warrior

Era inevitable. El nuevo suplemento de *D&D* de Wizards, *Complete Warrior*, abunda de nuevo en clases, dotes, y demás, pero esta vez sin excusa de peso alguna. El libro parte de la premisa de ser un manual de combate para todas las clases, y de este modo se vuelven a imprimir clases básicas, clases de prestigio, dotes, y el largo "etc" de siempre, ya vistos en gran parte en suplementos anteriores. Supuestamente, y en base a "comentarios de jugadores de *D&D* de todo el mundo", han adaptado las reglas ya vistas para que estén más equilibradas, lo que en el caso de las clases prestigio es más bien sinónimo de descafeinadas. Parece que la jugada de la 3.5 les ha salido bien, y están dispuestos a repetir la misma historia del "equilibrio" y los "comentarios" el número de veces que haga falta, o que puedan colar. Para que el libro abulte un poco más, cada clase de prestigio y cada "organización guerrera" van seguidas, como no, por un ejemplo de personaje completo, repitiendo una vez más la explicación de dotes que ya hemos visto en numerosas ocasiones... ¿hace falta de verdad que se vuelva a detallar la ráfaga de golpes del monje? Como únicos elementos sobresalientes del libro se pueden señalar la inclusión de magníficas ilustraciones a página completa... y una insólita falta de vergüenza que supera con creces la de aquella *Guía del creador de héroes*. Ciertamente también se incluyen nuevas reglas, pero éstas difícilmente justifican los 27 dólares del precio a ojos de quienes ya se han gastado un buen dinero en anteriores suplementos. Sólo recomendaría este libro a quienes sólo hayan comprado de momento los manuales básicos de la versión 3.5, y tampoco dispongan de mucho presupuesto • **José Padilla**

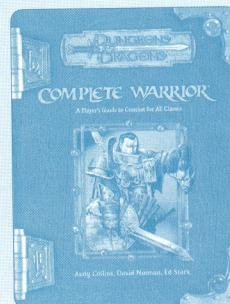
Complete Warrior

Categoría: Suplemento
Juego: Dungeons & Dragons
Editorial: Wizards of the Coast
Páginas: 160 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 27

Lo que es: Un suplemento de reglas genérico enfocado al combate.

Lo mejor: Las ilustraciones y que puede ser útil a quien quiera ampliar sus personajes y sólo haya comprado los manuales básicos.

Lo peor: Que mucho de su contenido ya ha sido publicado, y que apenas tiene interés para los fans de *D&D* que hayan comprado varios suplementos.



Novedades

Guilds

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: El libro más completo hasta la fecha sobre los gremios y sus posibilidades de juego.



Secrets of the Unicorn

Categoría: Suplemento • **Juego:** Aventuras Orientales
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Una guía sobre este clan, con información tanto para el sistema tradicional como para D20.



The Sidhe Book of Nightmares

Categoría: Suplemento • **Juego:** Swashbuckling Adventures
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Un bestiario Sidhe que también incluye reglas expandidas para jugar con estas criaturas.



Legends & Lairs: Elemental Lore

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 15
Lo que es: Un bestiario de criaturas elementales, que también proporciona clases de prestigio para éstas.



Mindshadows

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23
Lo que es: Una ambientación completa centrada en los poderes psíquicos y las artes marciales, muy oriental.



De freaks para freaks

Moria

Librería especializada

Adéntrate en las profundidades de Moria: Rol, Magic, Warhammer, Narrativa de fantasía y ciencia ficción, Cómic, Manga, Anime, Cartas, Campeonatos y demostraciones, Mesas de juego permanentes y mucho más...

Visita nuestra Web: www.minasdemoria.com

c/Tirso de Molina, 10
 Logroño (La Rioja)
 Tfno./Fax: 941 500 334
moria@minasdemoria.com

Gamma World D20

Gamma World PHB

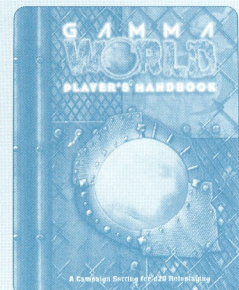
Se puede decir sin mucho riesgo a equivocarse que *Gamma World* es uno de los títulos más longevos de la historia del rol. Este juego, que ha pasado por numerosas encarnaciones, es el clásico de las ambientaciones postapocalípticas, y se presenta ahora en Sistema D20 (es necesario tener el *D20 Modern* o el *PHB 3.5* para jugar). Comparando con las anteriores ediciones, quizás se haya tecnificado en exceso, y perdido algo del espíritu de pura diversión y ligeramente *pulp* del que siempre ha hecho gala este mundo; se ha vuelto más serio (nada de descontrolados mutantes), pero esa seriedad no se ve respaldada después por un planteamiento trabajado y consecuente. A veces, las reglas resultan un poco confusas, y da la impresión de que la implementación del Sistema D20 no ha sido todo lo limpia y clara que se podría haber esperado. Tampoco se entiende qué hacen ciertas secciones, como el bestiario, en un libro supuestamente dedicado a los jugadores. En lo que algunos considerarán un ejercicio de vagancia, y otros un ejercicio de imaginación, se proporciona al DJ y a los jugadores (sí, también a los jugadores) las herramientas necesarias para construir un escenario de juego que sirva sus necesidades, en vez de presentar un mundo completo y cerrado. Un factor a su favor es que puede acoger las ideas de aventura, temática, y escenario postapocalíptico más descabelladas, sin que suponga un problema de incoherencia en cuanto a reglas o ambientación, lo que sin duda lo hará atractivo para los DJs más creativos. Aunque este *GMPHB* está muy lejos de ser un juego redondo, si las partidas al estilo de *El último hombre vivo* o *Mad Max 2* son lo tuyo, quizás pueda sacarle su jugo con un poco de esfuerzo • **José Padilla**

Gamma World PHB

Categoría: Básico
Juego: Gamma World D20
Editorial: White Wolf

Páginas: 246 b/n
Encuadernación: Cartóné
Precio: \$ 35

Lo que es: El manual del jugador del clásico de los juegos postapocalípticos, adaptado al D20.
Lo mejor: Que nos devuelve un mundo tan divertido como *Gamma World* con la perspectiva de juegos suplementos.
Lo peor: Sus reglas son algo confusas, incluye mucho material que debería estar en el manual del DJ, y le falta algo del espíritu de *Gamma World* original.



Novedades

The Earth Alliance Fact Book

Categoría: Suplemento • **Juego:** Babylon 5 RPG
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 200 color
Encuadernación: Cartón • **Precio:** \$ 35
Lo que es: Trasfondo de la Alianza Terrestre que detalla elementos como vehículos, armas o personajes.



The Quintessential Halfling

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: Una guía centrada en esta raza, que contiene tanto información de trasfondo como nuevas reglas.



Miniatures Handbook

Categoría: Suplemento
Juego: Dungeons & Dragons
Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 192 color
Encuadernación: Cartón
Precio: \$ 20

Lo que es: Una guía que proporciona nuevas reglas para jugar escaramuzas, combates en masa, y exploraciones de *dungeons*, y que también incluye 72 páginas de clases, clases de prestigio, dotes, conjuros y monstruos para el juego de rol clásico.

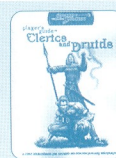
Lo mejor: Que hace posible un mayor y nuevo uso de las miniaturas que tenga el comprador (ya sean de *D&D*, de *Warhammer* o de lo que sea), y que puede usarse para resolver las batallas que a veces surgen en las campañas de rol.

Lo peor: Que mezcla en un mismo libro información difícilmente compatible (reglas de rol y de miniaturas sin relación alguna), contiene numerosas erratas, y sólo satisfecerá completamente a quienes jueguen tanto a rol como a combates de miniaturas.



Players Guide to Clerics & Druids

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24
Lo que es: Un manual para los clérigos y los druidas de cualquier ambientación medieval de Sistema D20.



Players Guide to Rangers & Rogues

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24
Lo que es: El cuarto libro de la serie *Players Guide*, dedicado a los exploradores y los pícaros.



Players Guide to the Wilderlands

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24
Lo que es: Un manual que actualiza esta antigua ambientación al Sistema D20.




NEXUS4
 nicolas salmeron a
 39009 santander
 tel. 942211934

Delicatessen
RPG & DVD Club
 Estas aburrido, buscas ocio...

**rol
 cine
 juegos
 cartas
 posters**

venta especializada de
 rol y cine por encargo

C/Gaona 1. Malaga Tlf: 952-225-417
rol@delicatessendvd.com
cine@delicatessendvd.com



■ Arcana Unearthed

The Diamond Throne

El libro que nos ocupa, *The Diamond Throne*, es el primer suplemento (después de las pantallas) de *Arcana Unearthed*, una versión alternativa del Sistema D20 creada por Monte Cook, que también compartió créditos en los básicos de la tercera edición de *D&D*, y viene a completar con un escenario de campaña las herramientas de juego que nos proporcionase el manual de *AU*. El libro se divide en cuatro capítulos: gentes y lugares, clases de prestigio, objetos mágicos, y criaturas, ocupando el primer capítulo la mitad de las páginas del total, aproximadamente. Dada la original variación de reglas de *AU*, el escenario de campaña no puede ser sino original, dentro de los límites de la fantasía medieval clásica; desgraciadamente, en sólo 44 páginas no se puede desarrollar todo un mundo, que promete, pero que no termina de convencer por su poca profundidad. Esta abundancia de zonas y fenómenos explicados a medias puede entenderse tanto como un fallo, o como una oportunidad para que cada uno cree algo propio sobre las bases que se ofrecen, pero sin duda dejan mucho, muchísimo del trabajo, en manos del DM. Los tres capítulos restantes son interesantes y útiles, pero sorprenden por superfluos cuando el escenario de campaña en el que se incluyen sólo ha sido levemente descrito. En cualquier caso, dada la escasez de productos de *AU*, este libro es casi imprescindible para quienes ya juegan a esta versión del *D&D* clásico y envidian la proliferación de manuales D20, y prácticamente inútil para quienes no compraron el *AU* ni piensan hacerlo de momento. Probablemente los DMs menos imaginativos aprecien la información que se proporciona en este libro; si bien es cierto que deja la mayoría del trabajo al DM, por lo menos da un punto de partida interesante y relativamente coherente. • **José Padilla**

■ The Diamond Throne

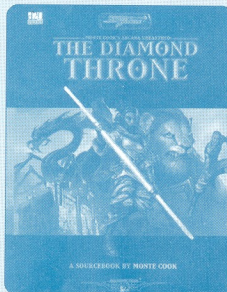
Categoría: Suplemento
Juego: Arcana Unearthed
Editorial: Malhavoc Press

Páginas: 94 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 19

Lo que es: El primer escenario de campaña para *Arcana Unearthed*, que incluye nuevas clases de prestigio, objetos mágicos, y monstruos.

Lo mejor: Que presenta una ambientación diferente, interesante, y adecuada a las reglas del manual que complementa.

Lo peor: Que no desarrolla casi ninguno de los conceptos que presenta, y ocupa páginas con reglas nuevas, innecesarias para un juego con tantas posibilidades.



■ Reinos Olvidados

Underdark

Dentro de la línea de suplementos regionales de los Reinos Olvidados, *Underdark* es sin duda uno de los más esperados. El libro se divide entre nuevas reglas (razas, dotes regionales, armas, etc), y geografía. El primer apartado cumple sobradamente su propósito, y se nota el esfuerzo que se ha hecho a la hora de adaptar los distintos elementos de reglas al entorno de la Infraoscuridad, aunque es de notar que la mayoría del contenido está destinado principalmente a los PNJs, a no ser que tu grupo sea *muy* extraño. También se incluyen nuevos elementos mágicos propios de esta región, como los nodos y las zonas de *faerzress*, que no ocupan mucho espacio en el libro, pero bastan para acentuar aún más las diferencias entre la Infraoscuridad y la superficie. En cuanto a la información geográfica, no tiene la profundidad de la caja de *Menzoberranzan* de la segunda edición de *AD&D*, pero sin embargo se ocupa de otros aspectos y razas de la Infraoscuridad que habían sido ignorados hasta el momento, y que hacen de esta parte de Faerûn algo más que el territorio propio y casi exclusivo de los drow (como ha sido presentado tantas veces), sin restarle un ápice de la terrorífica aura de peligro que siempre la ha caracterizado. Si algo se le puede achacar a este libro (excelente en todos los demás aspectos) es su falta de ideas de aventura o conceptos realmente novedosos, es decir, su predictibilidad; si ya conoces los productos de Wizards, ya te imaginas cómo puede ser este libro, ¿no? Pues así es, exactamente. Esto no es necesariamente un defecto, pero si quieres sorprender a tus jugadores (con algo más que nuevas dotes, monstruos, u objetos mágicos), mejor que les compres un huevo Kinder. • **Darío Aguilar**

■ Underdark

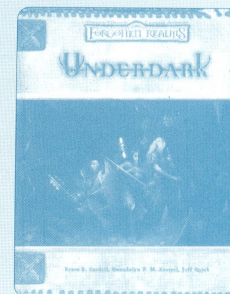
Categoría: Suplemento
Juego: Reinos Olvidados
Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 192 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 33

Lo que es: Una guía de la Infraoscuridad, que también abunda en nuevas dotes, equipo, dominios, conjuros, y demás.

Lo mejor: La adaptación a esta región de las reglas, lo abundante de su geografía, las horas de juego que puede proporcionar, y su sobresaliente aspecto gráfico.

Lo peor: La falta de ideas para aventuras diferentes, y de relación de la Infraoscuridad con el mundo de la superficie.



Ravenloft Players Handbook

Categoría: Básico • **Juego:** Ravenloft
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 35
Lo que es: Una guía que actualiza este mundo a la edición 3.5 de D20, e incluye nuevas reglas.



The Faithful and the Forsaken

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 122 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: El manual de referencia sobre los elfos y enanos de las Tierras Heridas.



Vigil Watch: Secrets of the Asaatthi

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: Una nueva guía de la serie *Vigil Watch*, esta vez dedicada a la raza Asaatthi.



Warcraft: Manual of Monsters

Categoría: Suplemento • **Juego:** Warcraft RPG
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Un bestiario que presenta 200 criaturas, algunas procedentes del videojuego y otras totalmente nuevas.



Novedades importación

Character Dossier

Categoría: Accesorio • **Juego:** Shadowrun
Editorial: Fantasy Productions • **Páginas:** 16 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 5
Lo que es: Un librito de 16 hojas para anotar todo lo imaginable sobre los personajes de *Shadowrun*.



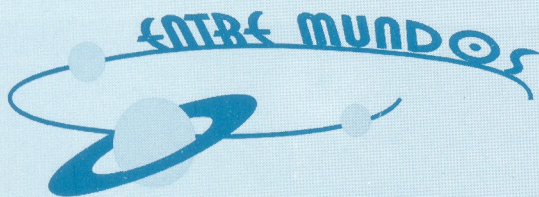
Guide to the Hulk & The Avengers

Categoría: Suplemento • **Juego:** Marvel Superheroes
Editorial: Marvel • **Páginas:** 96 color
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Nuevo suplemento para Marvel Superheroes sobre Hulk y los Vengadores



LIBRERÍA
SAGA
 LIBROS ROL COMICS

SANTA TERESA 28 - TLF 976 353 104
 50006 ZARAGOZA sagacomic@jazzfree.com



ENTRE MUNDOS
 C.C. Málaga Plaza, Local A-13
 29007 - Málaga
 Tlf y fax: 952 615 322

www.entre-mundos.com
entre-mundos.com@entre-mundos.com

imágenes

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

SHOP

Todos los juegos que buscas...
 Cómic, cine, merchandising,
 ciencia-ficción, fantasía...
 Esto y más en 200 m²

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

COMICS

Confrontation, Magic, Juegos de rol y
 el mayor stock de comics,
 nacionales y de importación.



Novedades

■ GURPS Faerie

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23
Lo que es: Una guía sobre el mundo feérico, para usar en la creación de personajes y como trasfondo.



■ GURPS Covert Ops

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23
Lo que es: Una ayuda para introducir asesinos, saboteadores y terroristas en cualquier ambientación.



■ Dark Ages: Mage Grimoire

Categoría: Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Mago
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: Una ampliación del libro básico, con más información general sobre esta ambientación.



■ The Red Sign

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: La mascarada
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Un primer acercamiento al futuro del MdT que combina trasfondo de Vampiros y Magos.



TAJ MAHAL

JUAN PABLO BONET 16 · 50006 ZARAGOZA
 TÉL. Y FAX. 976 37 95 97 · www.tajmahalcomics.com



JOKER

En Bilbao

TODO SOBRE JUEGOS

C/ Fernandez del campo 28
 Tlf: 94 443 92 97
 Rol nacional e importacion
 Juegos cartas (Magic, Vampire, L5R...)
 Figuras plomo, tablero, estrategia...
 Campeonatos, mesas de juego

TODO SOBRE COMIC

C/ Bertendona 2
 Tlf: 94 415 91 27
 Segunda mano
 Comic importacion
 Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
 Merchandising

... y ahora tambien en Castro Urdiales

C/ Leonardo Rucabado 18
 Tlf: 942 870 116

MAZINGER

"SIN JUEGOS
NO HAY FUTURO"

A CORUÑA
 Barcelona 93B
 981 277 093

OVIEDO
 Silla Del Rey 15
 985 255 449

OURENSE
 Progreso 89-91
 988 250 659

VIGO
 Torrecedeira 9
 986 441 684

La Oregua

juegos de estrategia ~ hobbies

tarjeta joven

Avda. Pablo Ruiz Picasso 5
 50015 Zaragoza - Tfno 976 520 234

www.laOregua.net



Novedades

■ **Tribebook: Stargazers Revised**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hombre lobo: El Apocalipsis
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: Un nuevo repaso a esta tribu y sus características, tras su marcha de la Nación Garou

■ **Tradition Book: Verbena Revised**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mago: La ascensión
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: Un suplemento que pone al día esta tradición, y que también puede resultar de utilidad para Edad Oscura.

■ **Houses of the Fallen**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Demonio: La caída
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Un detallado estudio de las siete Casas, que también explica el papel que jugaron en la caída.

■ **Shades of Grey**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Orpheus
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: El tercer libro de la serie *Orpheus*, que desarrolla un poco más la línea argumental de este juego.

■ **Book of Hod**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Brujería/Armageddon
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23
Lo que es: Un suplemento que explica en detalle el mundo de los sueños para estos dos juegos.

■ **Vampire by Gaslight**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mind's Eye Theatre
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: Un manual para adaptar tus partidas en vivo de *Vampiro* a la época victoriana.



RYPLEY, WE HAVE TO TALK
THEY'VE LOST CONTACT WITH
THE COLONY ON LEVEL 426.

CARTER BURKE

NOSTROMO
JUEGOS • COMICS • CINE

CARLOS CAÑAL 24 LOCAL
41001 SEVILLA • ESPAÑA
TELÉFONO 954211818
WWW.LEVEL426.COM

SERVIMOS POR CORREO
A TODO EL PLANETA

universal

JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
y todo lo que hace falta para jugar...

RONDA SAN ANTONI 9
08011 BARCELONA
TEL: 934 43 32 68
libunivers@eresmas.net

Pide lo que necesites
y te lo llevamos a casa.



y se hizo la luz

m

entiría si dijese que la impresión ha sido la misma que cuando *Dungeons & Dragons* se quedó (temporalmente) sin editorial o cuando la serie de *Squad Leader* dejó de ser propiedad de Avalon Hill, pero debo reconocer que el anuncio de White Wolf me ha sorprendido: el Mundo de Tinieblas se acaba. Muere. Esos anuncios de "las noches finales" y la "Gehenna" siempre me han parecido una versión rolera y adolescente del cuento de Pedro y el lobo. Así que ahora, cuando parece que realmente viene el lobo (blanco), no me lo creo. Una empresa que ha sido capaz de vender como caro *merchandising* basura de todo a 1 euro (gorras de DJ, gafas protectoras para el éter, y cuchillos de mentira) con sólo imprimirle un logo de la casa no va a cerrar su principal fuente de ingresos únicamente porque lleve doce años anunciándolo. Pero después de esos *liftings* de dudosa utilidad y vergüenza que son las edicio-

los antiguos juegos, cambiando cuatro cosas con la excusa del "Fin del Mundo de Tinieblas", y volverán a sacar más de lo mismo, o se reinventarán totalmente, creando un juego tan innovador como *Vampiro* lo fue en su momento? ¿Habrán muerto el MdT sólo para dar paso a una serie de juegos postapocalípticos, con hombres lobo a lo *Mad Max*, vampiros con colmillos ciberimplantados y magos radioactivos mutantes? ¿Le quedarán a alguien ganas de jugar a la serie de Edad Oscura, cuando ya saben lo que *inevitablemente* pasará después? ¿Seguirán usando el nefasto sistema de reglas que asoma con sus afamados circulitos negros desde la hoja de personaje en todos los libros con reglas propias de la casa o se tomarán la molestia de crear otro que sí funcione? ¿Qué les sucederá a esos cándidos hijos de la noche whitewolfiana, seguidores hasta la no-vida de los juegos del Mundo de Tinieblas,

« ¿Habrán muerto el Mundo de Tinieblas sólo para dar paso a una serie de juegos postapocalípticos, con hombres lobo a lo *Mad Max*, vampiros con

nes revisadas hacía falta algo más que cirugía estética, hacía falta una operación a corazón abierto en toda regla, que diese nueva vida a ese apestado cadáver viviente del rol que es el Mundo de Tinieblas. Aunque nadie lo hubiese creído hace cinco años, el aspecto del *D&D* actual es mucho más novedoso y más acorde con los tiempos que esta macrolínea de juegos; lo que en su momento fue lo último de lo último, como suele suceder, es lo que antes pasa de moda. Ha envejecido mal, y los tiempos lo han dejado atrás, como ya le sucediese a *Cyberpunk* o *Traveller*, así que ha llegado la hora de quemar los últimos cartuchos, editando una nueva serie de libros (¿o creíais que a esto no le iban a sacar también dinero?) que explican el fin del mundo y que cierren una etapa dentro de la historia (me niego a decir "evolución") de los juegos de rol. Sobre la nueva etapa que se abra, sólo cabe hacerse ciertas preguntas. ¿Les darán un lavado de cara a

cuando se queden sin juego al que seguir, sin modelos a los que emular, sin batallitas que contar? ¿O quedarán quienes se empeñen en seguir jugando en una ambientación ya extinta? ¿Exigirán una consideración especial, una medalla de "Verdaderos Jugadores del Mundo de Tinieblas", por su resistencia? Sea como sea, siento una perversa curiosidad por ver el aspecto de una tienda de rol sin productos de MdT en sus estanterías. A los huérfanos roleros que deja esta ausencia, sólo decirles que vuelvan a sus raíces roleras, que den fin al sueño interpretativo y despierten a la nueva gloria de los dragones y las mazmorras, aunque sea para jugar con siniestros y centenarios elfos con problemas psicológicos, que hayan pasado previamente por la plantilla de "vampiro". Hagamos uso de nuestra disciplina de Quietus, guardemos un respetuoso silencio, y dejemos que el Mundo de Tinieblas descansa en paz, para siempre (por favor) • Perro Malo

"...como si la muerte que debería haberle llegado hace siglos se hubiese impuesto por fin y dicho en voz alta "¡Aquí estoy!"

Drácula
Bram Stoker



IAN

Ian Sturrock nació en Liverpool, Gran Bretaña. Cursó estudios de Lengua Inglesa en la Universidad de Manchester, y se quedó por allí unos diez años, dirigiendo una librería esotérica, trabajando sobre zancos de forma profesional, transportando vegetales orgánicos en bicicleta, y llevando a cabo otras valiosas y no tan valiosas actividades. Actualmente vive en el campo, en el norte de Gales, con su mujer Bridie y su hijo Kyle. Trabaja como escritor *freelance*, pero hasta hace poco trabajaba a tiempo completo para la editorial inglesa Mongoose Publishing. Entre otros títulos, ha escrito *Sláine RPG* y *Armageddon 2089*, libros que han sido aclamados y galardonados con varios premios, así como *Conan RPG*, de próxima publicación. Ian lleva jugando a rol, tanto en mesa como en vivo, desde hace más de 20 años, y espera seguir haciéndolo durante al menos otros 200 años, dados los avances previstos en la tecnología dedicada a la extensión de la vida

Sturrock

SLÁINE

RPG: Para una persona que lleva tan poco tiempo como profesional en el mundo del rol, no sólo has escrito ya una cantidad impresionante de libros, sino que además te han puesto al frente de licencias tan importantes (y posiblemente caras) como las de Sláine y Conan. ¿Cuál es el secreto?

Ian Sturrock: Bueno, durante el tiempo en el que estuve trabajando para Mongoose, se esperaban de cada escritor 128 páginas de material publicable al mes. Se puede escribir esa cantidad de páginas si te lo tomas como un trabajo a tiempo completo; eso no tiene secreto alguno. Dicho esto, si haces 128 páginas al mes, no tienes mucho tiempo para comprobar que todo esté bien, o para reescribir alguna parte, algo que me gustaría haber hecho para asegurarme de que todo mi trabajo tenía la máxima calidad posible. En cuanto a las licencias, supongo que fue sobre todo una cuestión de estar en el lugar correcto en el momento adecuado. Me uní a Mongoose justo después de que consiguiesen la licencia de Sláine, y sabía del cómic, y también de historia celta y mitología, más que ninguna otra persona de la oficina, así que conseguí el encargo de escribir el juego. Mi trabajo fue lo suficientemente bueno como para que también me encargasen el juego de Conan cuando lo pedí.

RPG: ¿Cuáles han sido los aspectos de la obra original más difíciles de llevar a las reglas de *Sláine RPG*?

IS: Probablemente, lo más difícil fue establecer cómo funcionaban en el juego los espasmos de furia. Conseguir que fuesen equilibrados y al mismo tiempo fieles al cómic fue muy complicado. El equilibrio entre las clases que lanzan conjuros y las que no lo hacen también fue difícil, porque aunque las clases de guerrero y ladrón eran similares a las de sus antecedentes de *D&D*, la bruja y el druida eran algo completamente nuevo.

RPG: ¿Crees que el Sistema D20 ha sido el ideal para llevar este cómic a la mesa de juego, o se habría beneficiado notablemente *Sláine RPG* de un sistema propio?

IS: No estoy seguro de que haya un sistema ideal para ningún juego de rol. Como casi todos los escritores, soy un perfeccionista, pero no creo que la perfección sea un objetivo alcanzable en el mundo real. Hay ciertos aspectos de *Sláine* que hubiesen encajado mejor en un sistema menos estructurado, pero pienso que en general el D20 funciona tan bien como cualquier otro sistema.

RPG: En el *D&D* estándar ya hay bárbaros, brujos, monstruos y druidas. ¿Qué podrán hacer los jugadores de *Sláine RPG* que no hayan podido hacer antes en *D&D*?

IS: Bueno, enfrentarse a ejércitos enteros y salir victorioso es algo con lo que la mayoría de guerreros y bárbaros de *D&D* sólo pueden soñar, pero que un *warped one* puede hacer habitualmente. Los druidas y las brujas son bastante diferentes de sus equivalentes en *D&D*. Tienen unas inmensas posibilidades de juego, ya que pueden ser desde consejeros orientados a las relaciones sociales, con casi tanto poder como los reyes a los que sirven, hasta fanáticos religiosos, medio locos y sedientos de sangre. Pero quizás lo más importante es que *Sláine* proporciona una inmersión total en la ambientación de carácter celta y

casi prehistórica de los cómics, con guerreros para quienes la posición social y el honor personal es mucho más importante que la cantidad de monstruos que han matado, o que los artilugios mágicos que han conseguido.

RPG: En comparación con otras licencias de cómics, como la del juego de rol *Marvel Superheroes*, no hay muchas páginas publicadas de las que sacar información. ¿De qué otras fuentes te has nutrido para suplir esta falta en *Sláine RPG*?

IS: Siempre tuve la intención de hacer las reglas de *Sláine* de tal modo que no hiciese falta modificarlas demasiado para utilizarlas en una ambientación celta genérica, y que por lo tanto pudiesen usarse para jugar aventuras de la Irlanda del Alto Medioevo, de los galos en su lucha contra los romanos, o incluso aventuras sacadas de historias artúricas del Mabinogion. Con esto en mente, y sabiendo que los cómics no podían ofrecerme por sí solos toda la información que necesitaba sobre el mundo de Sláine, tuve que complementar el juego con algunos detalles provenientes de otras fuentes. Así que investigué todo lo relacionado con esta época, desde la primeras leyes irlandesas hasta la mitología celta, en libros de historia, arqueología, y leyendas, para conseguir el equilibrio que necesitaba. De todos modos, nunca perdí de vista mi objetivo principal, que era conservar tanto la letra como el espíritu de los cómics. Una de las cosas más agradables que me pasaron el año pasado fue ver a Pat Mills, el creador de Sláine, halagando el juego, y en particular mi estudio de las páginas del *Judge Dredd Magazine*. *Sláine* ha sido siempre uno de mis cómics preferidos, desde que apareció en el *2000 AD* hace veinte años, y eso significó mucho para mí.

RPG: Ya han salido, aparte del libro básico, un libro sobre el mundo de Sláine, una campaña, y tres libros de tribus. ¿Cuáles serán los próximos lanzamientos? ¿Hacia dónde se dirige la línea de *Sláine*?

IS: Desafortunadamente, no sé la respuestas a esas preguntas. Teníamos planeados unos cuantos suplementos, incluyendo el manual sobre los *Fomorians*, los *Drunes*, los *Norsemen*, y *Dunas Emrys*, pero no tengo ni idea de si llegarán a salir, o de cuándo lo harán. Creo que Mongoose tiene planes de apoyar la línea de juego con su revista, *Signs & Portents*, y yo ya he escrito un par de artículos de *Sláine* para que los publiquen en ella. *Sláine* necesita mucha más información sobre «los malos» de la ambientación, y también estaría bien que sacasen algo sobre aventuras históricas, y esas cosas requieren más espacio del que se le puede dar en una revista.

RPG: Las obras en las que se basan *Sláine RPG* y *Conan RPG* tienen características similares, como el bajo nivel de magia, lo rudimentario de armas y armaduras, y el enfoque básico de la ambientación (la fantasía heroica de tipos musculosos en taparrabos vs. la fantasía medieval de raíces tolkenianas habitual en *D&D*). ¿Cómo has diferenciado entre ambas ambientaciones y reglas, aparte de lo meramente geográfico?

IS: Aunque existen similitudes, Sláine está basado principalmente en la cultura celta, mientras que el mundo de la Era Hiboria es una especie de mezcla de diferentes culturas y entornos. Tal como yo lo veo, ninguna de estas dos ambientaciones tienen un nivel bajo de magia en términos literarios, aunque sí en términos de

juegos de rol. Sin embargo, los sistemas de magia son muy diferentes, al centrarse el de *Conan* en la nigromancia y la demonología. En ambos sistemas la magia puede hacerse más poderosa gracias a los sacrificios humanos, pero el sistema de *Conan* también permite realizar preparaciones de lotos para potenciar los conjuros que uno lanza. Otra diferencia es cómo se ha tratado el tema de las criaturas convocadas: los druidas y las brujas de *Sláine* pueden llamar a enormes ejércitos de bestias, mientras que los hechiceros de *Conan* tienden más a convocar a un solo demonio o elemental cada vez, y a usarlos para derrotar a ejércitos enteros. Las criaturas convocadas de *Conan* también suelen tener sus propios intereses.

RPG: ¿Cuál de los juegos tiene más posibilidades en tu opinión?

IS: Todo depende de lo que quieras hacer. *Conan* tiene la virtud de que puedes correr aventuras en un subcontinente fantástico altamente civilizado de estilo hindú una semana, visitar una tierra mítica de hielo y vikingos en la siguiente, y volver después a un entorno parecido a la Europa medieval. *Sláine*, por su parte, ofrece la oportunidad de concentrarse únicamente en la inmersión en su entorno celta. No sé, quizás *Sláine* es mejor para jugar aventuras épicas, y *Conan* es mejor para jugar aventuras de carácter más episódico.

RPG: Aunque el tirón comercial de los juegos de rol basados en licencias es obvio, ¿piensas que su capacidad para atraer a nuevos jugadores a esta afición justifica, en cuanto a la «salud» del mundo del rol, la limitación creativa que impone a los autores de juegos como tú?

IS: La verdad es que, personalmente, no veo ninguna limitación creativa. Me gusta mucho trabajar con licencias como *Conan* o *Sláine*, ya que para mí es una verdadera satisfacción y todo un logro llevar a los personajes, la ambientación, y el tono de una obra a un juego, para que todo el mundo pueda jugar con ella. Si alguna vez se me ocurriese una idea para un mundo y unos personajes totalmente nuevos, creo que intentaría convertirla en un guión para el cine o en una novela, y licenciarla después para que hiciesen un juego de rol. Creo que en los juegos de rol de *Conan* y *Sláine* hay algo más que pura imitación. Ambos personajes son inmensamente poderosos, y hay espacio de sobra para que en tu partida consigas triunfos personales de poca importancia, que poco a poco lleven a tu personaje al nivel de poder de *Conan* o *Sláine*. Las historias originales de *Conan* de R. E. Howard eran especialmente episódicas; incluso podrías interpretar a *Conan* en una partida, y jugar muchas aventuras que pueden tener lugar antes, entre, o después de los relatos originales.

CONAN

RPG: ¿El juego de rol de *Conan* se basa sólo en la obra de R. E. Howard, en la obra de todos los que han escrito aventuras de este personaje, o en todo lo creado sobre él, incluyendo cómics y películas? ¿Crees que tu adaptación dejará satisfechos a los fans de *Conan* más puristas?

IS: Bueno, eso depende de lo que cada uno considere que es ser purista de *Conan*. Siempre quise hacer una adaptación de *Conan* a los juegos de rol basándome únicamente en lo escrito por Howard, ya que no creo que ninguno de los demás autores le

igualen en calidad, o incluso en su forma de presentar a *Conan* como personaje. Aun así, supongo que los puristas más estrictos rechazarán cualquier juego de rol sobre *Conan* que no haya sido escrito por Howard en persona, así que no dejaré satisfecho a todo el mundo, lo que es normal. Para el manual básico sólo he tomado como referencia las historias originales de Howard. Creo que sólo he usado otras fuentes para algún detalle ocasional en el que Howard mencionaba algo, pero no le daba un nombre; la Ciudad de los Ladrones, por ejemplo, se llama Arenjun, que es un nombre inventado por de Camp y no por Howard, pero me pareció que tenía más sentido usar el nombre de de Camp que inventarme yo uno, ya que Howard nunca nos dijo cómo se llamaba la ciudad. Lo que no he hecho ha sido prestarle atención a los intentos de de Camp y Carter de crear una cronología y un mundo más coherente. No tienen por qué ser coherentes. Para mí, parte del encanto de las aventuras en la Era Hiboria es que la mayor parte del mundo sólo está descrito parcialmente; para los hiborios, Kush es un vasto continente de junglas, praderas y desierto, lleno de misterio, y no un lugar del que hay guías o mapas que se puedan consultar. Dicho esto, el manual básico ya usa la mayoría de información que hay en los relatos de Howard, así que para los suplementos se tendrá que crear más material, o se tendrá que acudir a nuevas fuentes. Este proceso ya ha empezado, hasta cierto punto, con el siguiente libro de la línea, *Book of Skelos*, pero me he asegurado de incluir únicamente material que encaje con el estilo de Howard. Aunque de Camp y Carter introdujeron en el mundo de *Conan* los conjuros de teleportación instantánea, por ejemplo, yo no los he incluido en el juego; en las historias de Howard, si querías llegar rápidamente a un lugar, convocabas a una extraña entidad extraplanar para que te llevase sobre su lomo. De todas formas, no voy a escribir ningún libro más de esta línea, así que no sé cómo ni cuánto usará *Mongoose* de los demás relatos de *Conan*. Uno de los editores en un gran fan de de Camp y de Carter.

RPG: Deberías estar dando los últimos retoques al libro básico de *Conan RPG*, si es que no lo has terminado ya. En estos momentos, ¿de qué parte del libro, tanto de reglas como de ambientación, te sientes más orgulloso?

IS: Mi intención fue integrar reglas y ambientación en un todo sin fisuras, así que de lo que estoy más orgulloso es de los pequeños detalles que convierten elementos de la ambientación en reglas, como por ejemplo el hecho de que existan diferencias entre el temperamento y las estadísticas de juego de un caballo de guerra hiborio, y el temperamento y las estadísticas de un caballo de guerra bhalkaniano, o un semental del desierto turaniano. O las nuevas maniobras de combate, que están basadas en lo que hacía *Conan* en los relatos de Howard, como coger a un enemigo y partirle el brazo con las manos, o usarlo como escudo humano, o cortarle la mano cuando intenta golpearte con su espada. Aunque lo que más me gusta de todo el juego es el título del capítulo de combate en masa, que es «Alrededor de sus pies protegidos por el hierro nació un anillo de cadáveres hechos pedazos». Al final, tuve que meter buena parte de los conjuros y los monstruos que en un principio iban a estar en el manual básico en *Book of Skelos*, que es básicamente una expansión del sistema de magia, que también introduce en el juego algunos estilos de magia especialmente poderosa, como la Hechicería Cósmica, o la Inmortalidad.

RPG: Parece que la línea de cómics de Conan se relanza, y también hay ya en producción una nueva película sobre este personaje. ¿Se editará una nueva versión del juego de rol o un suplemento específico cuando se estrene la película?

IS: No sé mucho sobre los planes de Mongoose, y probablemente tampoco los conocería aunque siguiese trabajando para ellos. Como gran fan de R. E. Howard que soy, no me interesaría demasiado hacer otro juego de Conan, que no se basase estrictamente en las historias originales.

SISTEMA D20 Y MONGOOSE PUBLISHING

RPG: Como autor de numerosos libros de Sistema D20, ¿no ves el mercado saturado de estos productos? ¿Crees que la abrumadora presencia de los libros de este sistema puede tener algún efecto negativo a largo plazo, o por el contrario piensas que está abriendo el mercado a nuevas editoriales que no tienen que luchar por vender su sistema de juego y que por lo tanto es positivo?

IS: Hay gente que trabaja en esta industria que se ha quejado de la saturación que comentas, pero es extremadamente difícil conocer todos los aspectos de esta situación, por ejemplo los relativos a las ventas. Creo que, en general, la creación del Sistema D20 es algo bueno para la industria del rol, por la razones que tú mismo citas. Las nuevas editoriales pueden entrar en el mercado sin tener que desarrollar sus propios sistemas, y si producen material de buena calidad, o material que muchos jugadores necesitan, prosperarán.

RPG: Hemos leído que ya no trabajas para Mongoose Publishing a tiempo completo, aunque parece que te llueven las ofertas. ¿Cómo ha sido trabajar en una editorial con tanta producción como Mongoose?

IS: Creo que a veces ese exceso de producción les ocasiona ciertos problemas. Casi todas las reseñas que se hacen sobre los libros de Mongoose en estos momentos señalan la existencia de numerosos fallos de edición y corrección, algunos de ellos tan importantes como para hacer que el libro resulte menos útil. Yo mismo me he sentido frustrado a veces al ver que el proceso de edición añadía errores que ni siquiera estaban ahí cuando entregué el texto. Por otra parte, publicar tantos suplementos genéricos de *D&D* les proporciona el dinero y la fama suficientes para dejarme trabajar en proyectos de ensueño como los de *Sláine* y *Conan*.

RPG: ¿Te está resultando muy duro vivir de los juegos de rol?

IS: No es difícil ganarse la vida como escritor de plantilla, aunque se puede hacer más dinero en total como *freelance*, y por supuesto como escritor en otra industria. Como *freelance* el principal problema es el tiempo de espera entre la entrega del material y el recibo el pago, que a veces puede ser de hasta seis meses. Ahora mismo quienes trabajan como *freelance* en Europa están pasando por un momento especialmente duro, ya que el Euro y la Libra Esterlina están muy fuertes frente al Dólar, y todas las empresas dedicadas a los juegos de rol pagan en moneda norteamericana, incluso las europeas, así que un trabajo de 10.000 palabras, a 4 centavos la palabra, sólo llegará hasta las 230 libras

(330 euros aproximadamente), mientras que hace unos años podrían haberse pagado 285 libras (405 euros aproximadamente) por el mismo trabajo.

RPG: ¿Qué le recomendarías a quienes quieren ganarse la vida con esto?

IS: Entrar en la industria de los juegos de rol, hasta cierto punto, es fácil. Hay que escribir buen material, y enviarlo a las editoriales. Lo difícil es escribir buen material. Para mí, es importante que el nivel de redacción sea alto, así como los conocimientos sobre el juego, aunque cada editorial valora estos dos factores de forma diferente.

PERSONAL

RPG: ¿Hay escrito algún juego, que no esté publicado, al que hayas jugado con tu grupo?

IS: Como casi cualquiera que se tome en serio el rol, tengo un montón de juegos a medio terminar, y por lo tanto no se puede jugar a casi ninguno de ellos por falta de material. Creo que llegamos a jugar un par de partidas de uno de ellos, que era algo así como una variante celta de *RuneQuest*, y un antecedente de *Sláine* en cierto sentido. También dejé casi terminado un juego postapocalíptico centrado en los coches, al estilo de *Mad Max*, pero eso es todo.

RPG: ¿Hay algún juego de rol basado en una licencia que te encantaría escribir o te has cansado ya de trabajar sobre material ajeno?

IS: Me gustaría trabajar con otras licencias, aunque sospecho que la mayoría de ellas nunca tendrán adaptación al rol, como la serie de ciencia ficción *Dr. Who* o *Los 7 de Blake*, por ejemplo. En cuanto a literatura y cómics, no estaría mal hacer una adaptación de los libros de Iain M. Banks o de los cómics de *Hellblazer* de Vertigo.

RPG: ¿Qué juegos te han impresionado a lo largo de tu vida?

IS: Para mí, *Amber Diceless* es el juego de rol definitivo. La ambientación es increíble, las reglas son casi perfectas, y las partidas pueden llevar a los juegos de rol a otro nivel, con los jugadores y el DJ adecuados. *Warhammer Fantasía* y *La llamada de Cthulhu* me han inspirado mucho, ya que para esos juegos se han escrito algunas de las mejores campañas épicas jamás creadas, como son *El enemigo interior* y *Las máscaras de Nyarlathotep*. Cuando me senté a escribir la campaña épica de *Sláine*, *Horned Lord* and *Moon Sow*, busqué los factores que hacían tan buenas esas campañas e intenté incorporarlas a la mía. *Nobilis* también es un juego maravilloso. Aún no he tenido oportunidad de jugar, pero lo haré algún día. En términos de redacción, ilustraciones, y maqueta, ha elevado el nivel para los juegos de rol en general; simplemente, aún no ha sido igualado.

RPG: ¿A qué juegas actualmente, si es que te queda tiempo?

IS: Como era inevitable, últimamente suelo jugar a juegos de D20, aunque sólo una vez al mes. •

RPG museum

Aliens Adventure Game

This Time It's War. ¡Qué bien sonaba!... Todos estábamos dispuestos a pasar otro glorioso día en el Cuerpo de Marines Coloniales. Justo cuando se estrenaba en nuestro país *Mutantes en la Sombra*, en el 91, los americanos de Leading Edge nos regalaban un juego de rol más de su línea de juegos basados en películas, y bajo un formato parecido al de *The Lawnmower Man* (El cortador de césped), *Terminator 2* (que era más bien un juego de miniaturas) o el *Drácula* de Coppola. Pero el caso que ahora nos ocupa es el de *Aliens*. Aquello de que en el espacio nadie podía oír tus gritos se veía reflejado en este juego de rol, que si bien trataba el universo de *Aliens* con más amplitud de la esperada, nos enrolaba sin opción en el Cuerpo de Marines Coloniales; pero vamos, por mí encantado.

«Hey, Vazquez, ¿nunca te confundieron con un hombre?...»
«NO, ¿y a ti?»

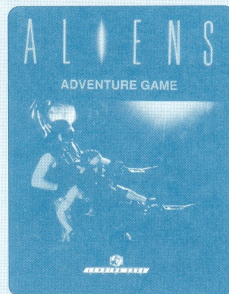
Un día en el Cuerpo de Marines es como un día en el campo. Cada comida es un banquete. Cada paga una fortuna, cada formación un desfile. ¡Me encanta el Cuerpo! El único volumen de este juego (también hubo un juego de tablero de la misma editorial, pero eso es otra historia) nos presentaba un sistema de juego algo encorsetado, que podría calificarse de resumen del *Phoenix Command*. *Phoenix Command* era el sistema de juego de Leading Edge y se trataba de un sistema de combate para rolear que entre sus reglas avanzadas incluía mecanismos hasta para determinar cómo afectaba el viento a la desviación de un disparo. Era prácticamente un wargame, ya que incluso tenía fichas para jugarlo en tablero en la mayoría de sus suplementos. El sistema resultaba bastante feo y tenía una tediosa creación de personaje, ideal para dislocarte la muñeca a base de tirar dados de 10, sobre tablas de historia pasada y del resultado de tu alistamiento en los marines. Recordaba mucho a esos personajes muertos antes de jugar de *Traveller*. Pero todo eso daba igual, o te apañabas con el pseudo *Phoenix Command*, o jugabas con el sistema de *Cyberpunk*, o de lo que fuese. Lo importante eran los detalles y especificaciones del universo de *Aliens* que contenía. Aparte de estar plagado de citas de *Aliens* el regreso, mostraba el dificultoso camino que debe sufrir un verdadero Marine Colonial. Hey, Vazquez, ¿nunca te confundieron con un hombre?... NO, ¿y a ti? El grupo estaba

hecho, el sargento, el artillero de smartgun, el piloto de la dropship, el piloto de APC, el agente de la compañía. ¡Sargento, cogerá cáncer de labios fumando eso! Sólo quedaba disfrutar. *Let's rock!* El libro nos ofrecía más de lo que necesitábamos e incluso de lo que se ve o intuye en las películas. El peligro de inventar material es que no case con la concepción de la película, pero aquí no se dio ese caso. La inmejorable descripción de los mundos del universo de *Aliens* nos facilitaba el planteamiento del juego mucho más de lo que se podía imaginar, y sí, incluía Acheron en el nivel 426. Descripción completa del sistema y colonias, breve historia y qué podemos encontrar allí: información sobre terraformaciones, industria, etc. ¿Hay alguna especie como este organismo hostil en LV-426? No. Es una roca. No hay vida indígena. Se incluía también un capítulo completo sobre nuestros xenofórmos favoritos: los *Aliens*. Su ciclo de vida y sus especies, así como detalles descriptivos de la cámara de la reina o su metabolismo. El capítulo de equipo también estaba estupendo, incluyendo con detalle todo lo que se apreciaba en la película, desde el soldador portátil al localizador de movimiento. No se olvidaban tampoco en este capítulo de todas las armas, los sintéticos y los vehículos, desde el APC hasta las naves espaciales, que tenían su propio sistema de combate. Por último, el útil capítulo para el director de juego, que incluía las clásicas ideas para misiones y ayudas para pasarlo todo al verdadero *Phoenix Command*. En resumen, un libro que, pasado el amargo gusto que nos deja su pesado sistema de juego, podremos disfrutar como uno de los mejores universos de ci-fi jamás ideados: la *Space Opera* Horror de *Aliens*. **José M. Rey**

Aliens Adventure Game

Juego: Aliens Adventure Game
Editorial: Leading Edge
Temática: Space Opera de Terror

Autor: David McKenzie
Año de edición: 1991
Colección: 1



Lo que es: El juego de rol basado en la película *Aliens*, el regreso.
Lo mejor: Los reveladores detalles que muestra del universo de *Aliens*, así como lo completo de lo relativo a los Marines Coloniales.
Lo peor: El sistema de juego le gusta a muy poca gente y es muy restrictivo si quieres llevar un personaje que no pertenezca al Cuerpo de Marines Coloniales.

Sláine

el juego de rol
de los héroes celtas

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

edge
entertainment



120
system

REBELLION

2000
AD

ASCENSOR AL INERAMUNDO

El libro de referencia del Reino Interior



¿Subes o bajas?

FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

FENG SHUI ES UNA MARCA REGISTRADA DE ROBIN D. LAWS. UTILIZADA BAJO LICENCIA. FENG SHUI ESTÁ PUBLICADO POR EDGE ENTERTAINMENT Y TRIDENT LTD. W/TAH ATLAS GAMES. UNO LICENCIA. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS