

rpgmagazine 14

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Robin D. Laws

Entrevista en exclusiva con el autor de Feng Shui y HeroQuest

La Semilla de la Nueva Carne

El suplemento sobre el 2056 para Feng Shui

Adventure! D20

Revisión para D20 del juego pulp de White Wolf

Advanced Player's Guide

Más opciones todavía para el Sistema D20

ISSN 1579-7686



9 771579 768004

RPG MAGAZINE N.º 14 - Época II - Mayo 2004

EJEMPLAR GRATUITO

 *Legend of the
Five Rings*

¡por fin en castellano!

Edición Diamante

Diamond Edition

Reino de Sangre

Reign of Blood

Leyenda de los Cinco Anillos
El juego de cartas interactivo e histórico



distribuido en España por

millennium

www.millenniumdist.com/L5R

EL LOGO DE AEG, LEGEND OF THE FIVE RING, DIAMOND EDITION Y REIGN OF BLOOD SON MARCAS REGISTRADAS DE AEG. LA ILUSTRACIÓN ES DE ERIC POLAK.

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

CIUDADELAS ES UN INGENUOSO JUEGO DE BRUNO FAIDUTTI. © MULTISIM ÉDITION 2003. © EDGE ENTERTAINMENT 2003. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

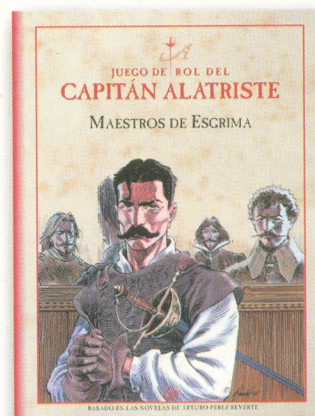
MAESTROS DE ESGRIMA

¡No queda sino batirse!

Puesto que la mejor medicina contra la bellaquería está destilada de acero, encuentren aquí los boticarios de la toledana un tratado de las redomas y compuestos con los que aliviar los ultrajes. Y sepan así cómo administrarla según enseñan las diferentes escuelas, que muchas artes hay para curar con el filo, aunque ninguna efectiva sin tiento y valentía.

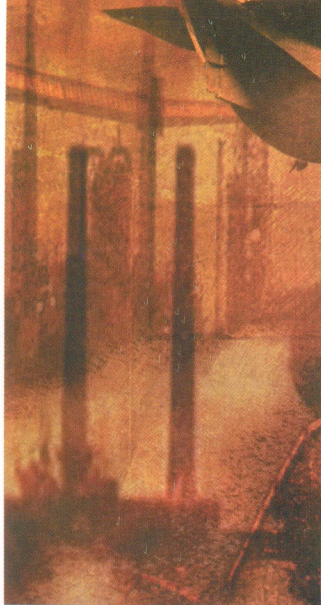


JUEGO DE ROL DEL CAPITÁN ALATRISTE



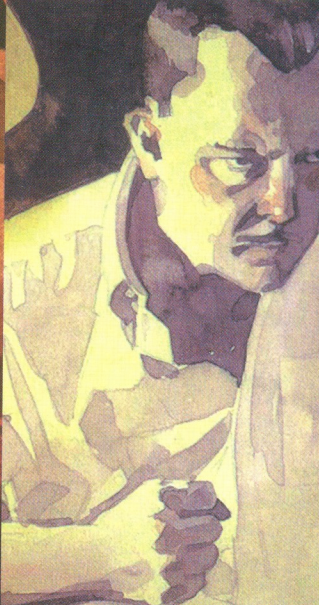
devir

www.devir.es



07

La Semilla de la Nueva Carne,
o Bienvenido al 2056



10

Adventure! D20,
Pulp Rol

sumario
número **14**

RPG magazine

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



12

Advanced Player's Guide,
un alternativa D20

MAGAZINE

05. Sumario. 07. La Semilla de la Nueva Carne. 8. Novedades en castellano. 9. Novedades D20 en castellano. 10. Adventure! D20. 11. Novedades D20 de Importación. 12. Advanced Player's Guide. 18. Terminal. 19. Novedades de Importación. 21. Perro Malo 22. Entrevista Robin D. Laws. 30. RPG museum: The World of Tank Girl. 34. Lo puto peor.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

Redactores: Miguel García, José Padilla, Juan Pedro Pérez, Jose M. Rey, Ángel Sánchez, Miguel A. Talha, José Luis Viruete, César Viteri, José Luis Herrera.

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, Jorge Romero, Fernando Torres, Antonio Rico, Juan Andrés Hurtado, José Antonio Andrés y Álvaro Gamon.

Portada: LSDLNC / Edge Ent.

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

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

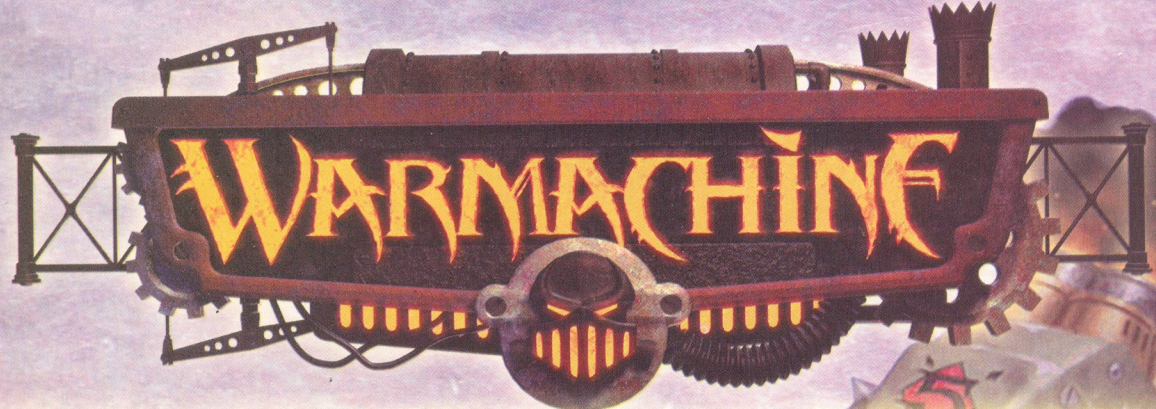
Editado por

edge

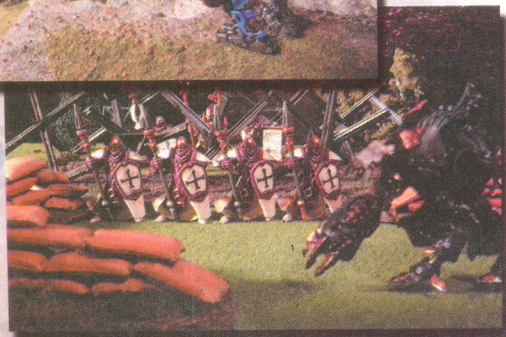
www.edgeent.com

Supuestamente, la editorial es un hueco en el que la redacción en pleno expresa alguna opinión sin firma, que queda considerada bajo la línea editorial. En muchas ocasiones nos resulta complicado rellenar estas pocas líneas, pues al estar esta publicación formada por un grupo de personas independientes de cualquier opinión editorial, nos cuesta ponernos de acuerdo sobre muchos de los temas que se deberían de comentar. Es por esto que hace un par de números ofrecimos la posibilidad de que enviándonos un correo a rpg@rpg-magazine.com pudieséis participar con vuestra opinión en este rincón. De momento hemos recibidos pocos correos, de los que básicamente podemos extraer estas frases: "Las fechas de las CLN y de las Gen Con están muy cerca. A ver si otro año se lo montan mejor" (Abigail, Gijón), "La calidad final de muchos libros de rol deja bastante que desear. ¿Acaso no se venden los suficientes ejemplares para pagar a una plantilla mayor y mejor de profesionales, y ofrecernos un producto final más atractivo y que permita que compremos más y más barato? Tal vez ese ciclo falta de calidad - menos ventas sea la pescadilla que se muerde la cola del mercado del rol" (Marcos Aguirre, Valencia). Esperamos que nos enviéis más opiniones. Hasta el mes que viene.

RPGMAGAZINEATORCE 5



COMBATE DE MINIATURAS STEAMPUNK



edge



¡MUY PRONTO EN CASTELLANO!

Feng Shui

La Semilla de la Nueva Carne

Ya tenemos aquí un nuevo suplemento de *Feng Shui*, apenas recuperados de la inyección de adrenalina que nos deparó hace unos meses *Ascensor al Inframundo*, el suplemento sobre el Reino Interior. En este caso, *La Semilla de la Nueva Carne* es el suplemento dedicado a la coyuntura del 2056. Un futuro en el que los Arquitectos de la Carne han triunfado y se han hecho con la mayoría de los lugares Feng Shui del mundo, y en el que no hay desigualdad (porque nadie puede destacar) ni hay paro (porque todos tienen un trabajo obligatorio); el consumismo salvaje es la norma de vida y en el que todas las libertades han sido anuladas.. Todo se resume en un ominoso "obedece, consume y cállate". Es un suplemento divertido (que no humorístico) que refleja una posible sociedad futura que es un reflejo oscuro de lo que podría llegar a ser la nuestra. Se divide en varias partes, que van desde una descripción de la sociedad del 2056 a un par de aventuras bastante desmadradas (que incluyen el uso de armas realmente grandes), pasando por una descripción de nuestra coyuntura desde el punto de vista de un miembro

productivo del 2056, nuevos arquetipos de personajes, montones de nuevos cacharritos futuristas para jugar con ellos, un quién es quién del 2056 y nuevos antagonistas (incluyendo a la policía, con una divertida referencia a cómo son las pelis de compañeros del 2056). Especial atención merece el capítulo *Reventando el 2056*, que describe los lugares más importantes del mundo, y en el que se presenta el "plató de las compras de combate", un divertido concurso mezcla de una tarde de compras y un combate de gladiadores cargados de armas e intentando matarse los unos a los otros. Todo está aderezado de un humor negro sutil (a veces no tanto) que recuerda a las flagrantes barbaridades del desaparecido *Paranoia* de West End Games, si a ello unimos el punto gamberro con el que suelen regalarnos los ojos y las neuronas los diseñadores de *Feng Shui* (en esta ocasión Greg Stolze, creador de *Unknown Armies*). Las ilustraciones interiores recorren todo el espectro que existe entre las palabras "bueno" y "malo", aunque ello se compensa con una impresionante portada de Alejandro Terán

que sustituye la infumable del suplemento original. En fin, que es un buen suplemento, indispensable para los DJ de *Feng Shui* que deseen potenciar el aspecto tecno-político de sus partidas en un futuro más que posible aunque algo salido de madre • José Luis Herrera



La Semilla de la Nueva Carne

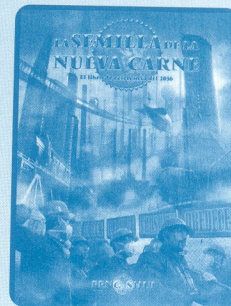
Categoría: Suplemento
Juego: Feng Shui
Editorial: Edge Entertainment

Páginas: 128 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 18,95 Euros

Lo que es: El suplemento sobre el 2056 y los Arquitectos de la Carne para *Feng Shui*.

Lo mejor: Lo usable y completo del texto, y el tono general del libro. La portada es una pequeña gran obra de arte.

Lo peor: Algunas ilustraciones interiores que desmerecen un poco el buen nivel general del suplemento.



Novedades

El Rol de los Panchitos

Categoría: Básico • **Juego:** El Rol de los Panchitos
Editorial: JMV Cómics • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 6,95 Euros
Lo que es: El juego de rol basado en *El Señor de los Panchitos*, el cómic de Jesús Martínez del Vas que parodia *El Señor de los Anillos*.



Londres Nocturno

Categoría: Suplemento • **Juego:** EV: Vampiro
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 118, b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** ** Euros
Lo que es: Un completo manual sobre la historia, las intrigas, y los personajes más relevantes de esta ciudad para *Edad Victoriana: Vampiro* (ver *RPG magazine* #4).



ARMAGEDDON

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

PLZA. MARCELINO SOROA 2
 20011 SAN SEBASTIAN
 TLF: 943462782



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

www.atlanticajuegos.com

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

Novedades D20

Herejes y Renegados

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 72 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 15,60 Euros
Lo que es: Una guía de los grupos de poder que amenazan con subvertir el orden establecido de los Mundos Conocidos.



La estancia del Mago Arco Iris

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 78 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,85 Euros
Lo que es: Una aventura de corte clásico para personajes de 7º a 9º nivel en adelante.



La serpiente en nuestro seno

Categoría: Aventura • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 11,80 Euros
Lo que es: Una aventura para niveles 3º y 4º en la que los personajes tendrán que proteger una poderosa reliquia, el Ánfora de la serpiente.



Ateneo

ROL, COMICS, CARTAS, MINIATURAS Y MUCHO MAS...
 C/ SERRANO 10 TEL/FAX 965923040
 03003 ALICANTE ATE-NEO@TELELINE.ES

AMULETO

BUEN AIRE Nº2 11201 ALGECIRAS
 TEL : 956654842 / CÁDIZ
 Juegos & Cómics

■ Dungeons & Dragons

Draconomicón

Draconomicón, un título ya clásico para cualquier jugador de *Dungeons & Dragons*. Nada más tocar el libro, nos damos cuenta de que es uno de esos que te gustaría tener en tu estantería. Las ilustraciones, al estilo de los cuadernos de campo de los naturalistas, nos guían página a página por el mundo inexplorado de los dragones. Si te gustan los lagartos con alas, aquí los podrás observar en todo su esplendor. En las primeras páginas nos sumergiremos de lleno en la biología, sociología, historia, religión, etc. de los dragones. Una información que resultará útil si la campaña se centra fuertemente en estos bichejos, pero que será superflua si sólo son los monstruos de fin de dungeon.. A continuación, un muy detallado estudio de todos y cada uno de los dragones cromáticos y metálicos. Llegados a este punto todo suena muy familiar, muy bien recopilado e ilustrado, pero si has visto una gran serpiente roja, las has visto todas. Pues para que eso no ocurra, vienen en nuestra salvación las dotes y sus amigas las clases de prestigio. Dotes para hacer que tu dragón haga de todo, desde flotar como un colibrí hasta cavar como un topo, o cambiar el tipo de aliento. Todo sea por hacer más difícil la vida del personaje medio. A no ser que éste sea un dragón, pues el libro ofrece la posibilidad, aunque no es muy atractiva, ya que el ajuste de niveles es brutal. Para compensar a los jugadores el mal trago de la nueva versatilidad de los dragones, se ofrecen clases de prestigio para personajes lo suficientemente valientes (o locos) como para ser matadragones. El libro finaliza con un *Plug&Play* de dragones. Dragones ordenados por tipo, de todas las edades listos para entrar en acción, con sus estadísticas completas •

José Antonio Andrés

■ **Draconomicón**

Categoría: Suplemento

Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Devir Iberia

Páginas: 288 color

Encuadernación: Cartón

Precio: 33 Euros

Lo que es: La guía definitiva sobre los dragones para *Dungeons & Dragons*.

Lo mejor: La buena presentación del libro. La posibilidad de darle profundidad dramática y versatilidad al bicho de la cueva que está encima del tesoro.

Lo peor: Para amortizar el precio son necesarios muchos dragones, y si en tu campaña no los hay, no salen las cuentas.




cimmeria

C/ EL SALVADOR 14 AC.
03203 ELCHE
TEL: 965450803

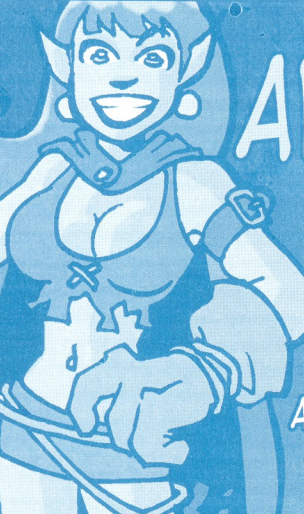


ROL CARTAS COMIC MERCHANDISING
GAMES WORKSHOP CONFRONTATION
HEROCLIX LIBROS ...

CONFEDERACIÓN RAPTORS
Paseo de los Tilos, 30
Málaga
Telf: 952 362 856
raptors@confederacion.com
www.confederacion.com

- TODO EN STOCK
- PRESENTACIONES
- CLASES DE PINTURA Y ESCENOGRFIA
- PARTIDAS DE ROL
- MESA DE MINIMATURAS
- TORNEOS DCI
- ZONA CYBER CON 49 ORDENADORES

ABRIMOS TODOS LOS DIAS, INCLUSO DOMINGOS Y FESTIVOS



AVALON
JUEGOS

AVALON BURGOS
C/ SAN JULIAN 5
TLF. 947201488

AVALON CIUDAD REAL
C/ BRUNETE 6 BAJO
TLF. 926224442

Adventure! D20

Adventure! D20

Ante la posibilidad de quedarse sin nuevos juegos que ofrecer entre la lenta y definitiva muerte del antiguo Mundo de Tinieblas y el nacimiento del nuevo Mundo de Tinieblas (anunciado para finales de Agosto), White Wolf se ha decidido por una campaña de lanzamientos poco arriesgada, pero que supone la publicación de tres manuales básicos. El poco riesgo se debe a que tanto *Adventure!*, como *Aberrant* y *Trinity*, ya fueron editados anteriormente, aunque con el Sistema Narrativo de White Wolf. Los tres juegos compartían la cronología y el desarrollo de la ambientación, el Universo Trinity, aunque eran independientes entre sí y cada uno apuntaba a un género diferente: *Adventure!* era un juego *Pulp*, *Aberrant* era un juego de superhéroes, y *Trinity* (llamado en un principio *Aeon*) era un juego de ciencia ficción. La novedad de estos (re)lanzamientos veraniegos es su adaptación al omnívoro Sistema D20, y con este distintivo en portada llega el primero de ellos, *Adventure! D20*. Los cambios con respecto a la antigua edición son aparentes incluso antes de abrir el libro, ya que donde antes encontrábamos pasta blanda y un tamaño similar al de las antiguas revistas *Pulp*, ahora vemos pasta dura y las dimensiones habituales de los libros del sector; una mejora sólo aparente, ya que elimina uno de los aciertos del antiguo manual (su capacidad para evocar el género propio del juego), y eleva en diez dólares el precio. También se ha pasado de las amarillentas y bastas hojas del primer *Adventure!* (otro toque *Pulp*) al papel y la impresión habituales en White Wolf. A excepción de estas diferencias técnicas, las

primeras cien páginas de
ambos libros son
prácticamente
iguales. En
ellas,
por

medio de relatos, recortes de prensa, extractos de diarios, cartas e informes, se presenta el mundo en el que se van a desarrollar las aventuras, así como el tono del juego y se explica también el nacimiento y papel de la Sociedad Aeon, de la que formarán parte los personajes jugadores. El resultado es muy sugerente, entretenido de leer, y prácticamente impecable. A partir de este punto empiezan las reglas y, por lo tanto, las diferencias. Aquí los PJs combinan una de las tres plantillas de 1 ó 2 niveles iniciales, que marcan el tipo de características extraordinarias que van a tener, con una de las seis clases básicas de este juego. Las primeras dividen a los PJs entre individuos con una suerte excepcional, con poderes



mentales, o con capacidades sobrehumanas, y las segundas entre aristócratas, artistas del espectáculo, investigadores, estudiosos, bribones, y guerreros. También se presentan nueve clases prestigio. A continuación, y a lo largo de cinco capítulos, se ofrecen todos los poderes y habilidades necesarios para hacer extraordinarios a los PJs, y todos los mecanismos necesarios para representar sus aventuras. La amplitud de posibilidades del juego es enorme y el reglamento se adapta bien a éstas, aportando también su granito de emoción, aunque no es perfecto. Su principal problema reside en que los autores de esta versión de *Adventure!* no han elegido crear un juego *Pulp* de Sistema D20 que conservase la ambientación de la antigua edición, sino que se han esforzado en traducir a D20, casi palabra por palabra, el antiguo mecanismo de juego, y el resultado sufre en parte por esta decisión. Mientras que en algunos aspectos particulares, como los del Montaje Dramático (que permite a los jugadores alterar el curso de la partida) o las dotes, la conversión es perfecta, el proceso general de la creación de personajes resulta un tanto confusa y la elección de clases demasiado rígida. Las últimas 30 páginas del libro se dedican, como siempre en los manuales de WW, a dar consejos sobre cómo dirigir *Adventure!* y a los PNJs más importantes de la ambientación. En definitiva, *Adventure! D20* es un buen manual básico que puede hacer realidad tus ansias de participar en las aventuras de personajes como Doc Savage, el hombre de bronce, la Sombra, o incluso la Liga de los Caballeros Extraordinarios (con algunos cambios en la ambientación), pero que no llega a la altura de su predecesor, más recomendable (y más barato) para los que aún sean capaces de disfrutar del rol sin ayuda de los dados de veinte caras • **José Padilla**

Adventure! D20

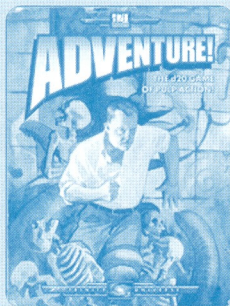
Categoría: Básico
Juego: Adventure! D20
Editorial: White Wolf

Páginas: 230 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 34,99

Lo que es: Un juego de Sistema D20 que incluye todo lo necesario para jugar en cualquier posible ramificación del género *Pulp*.

Lo mejor: Que recupera un buen juego, y que abre la posibilidad de que se publiquen los suplementos que éste nunca tuvo.

Lo peor: Que se haya perdido el aspecto *Pulp* de la anterior edición, y que la conversión al Sistema D20 esté tan encorseada por las antiguas reglas..



Novedades

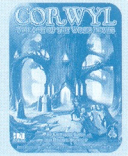
Bestiary of Krynn

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dragonlance
Editorial: Sovereign Press • **Páginas:** 160 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,99
Lo que es: El manual de monstruos para Dragonlance, que detalla a las criaturas más importantes de este mundo, desde los dragones hasta los muertos vivos.



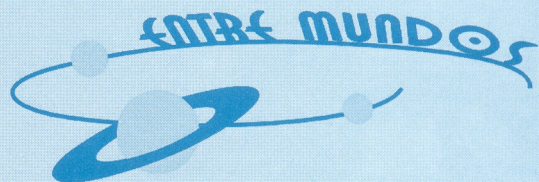
Corwyl: Village of the Wood Elves

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Un libro de ambientación que detalla una población de elfos del bosque, y que acompaña a la perfección a otro libro de la misma editorial, *Bow & Blade*.



Edge of Infinity: The Scarred Planes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23,99
Lo que es: Un libro de referencia sobre los planos de existencia que rodean a las Tierras Heridas.



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

■ Legacy of the Dragons Bestiary

Categoría: Suplemento • **Juego:** Arcana Unearthed
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23,99
Lo que es: El manual de monstruos de AU, con 50 criaturas desde VD 14 hasta VD 20, además de nuevas dotes, armas, conjuros y más.



■ Magic Item Creation

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Un manual dedicado por completo a la creación de objetos mágicos, con variantes de reglas, e incluso nuevas clases de prestigio.



■ Map Folio One

Categoría: Accesorio • **Juego:** Dungeons & Dragons
Editorial: Wizards of the Coast • **Páginas:** 32 color
Encuadernación: N/a • **Precio:** \$ 9,95
Lo que es: Una colección de 32 mapas a todo color, que detallan templos, torres, dungeons, y todo tipo de escenarios.



■ Sistema D20

Advanced Player's Guide

Siguiendo la estela del *Unearthed Arcana* (reseñado en profundidad en *RPG magazine* #12), la gente de Sword & Sorcery Studios saca ahora a la calle su *Advanced Player's Guide*, un (otro) manual de reglas alternativas para *Dungeons & Dragons*. Según se nos indica en la introducción, se han seguidos tres premisas básicas para la creación de estas reglas: que afecten a mecanismos básicos de juego que se vayan a usar a menudo, que sean de fácil aplicación y respeten el equilibrio entre personajes, y que sugieran nuevas posibilidades de juegos y vayan acompañadas de ideas para aventuras, un punto éste en el que el enfoque (en teoría) difiere significativamente del que vimos en *Unearthed Arcana* y que suponía una de sus mayores faltas; desgraciadamente, una vez visto el texto, hay que decir que esta interesante premisa se queda sólo en eso, en mera declaración de intenciones. El primer capítulo está dedicado a la creación de personajes e incluye una regla para compensar los atributos muy altos o muy bajos con defectos y méritos respectivamente (no veo a muchos jugadores pidiendo su aplicación), y otra para sumar pequeños modificadores a los personajes dependiendo de su raza y de la clase que escojan. El segundo capítulo está dedicado a las clases de personaje; se incluyen aquí seis clases de prestigio bastante rutinarias, y se introduce el concepto de clases de élite. Las clases de élite están a medio camino entre las clases de prestigio y las clases épicas, y exigen unos requisitos sólo al alcance de personajes de 12º-15º nivel; en la práctica, no aportan mucho al esquema de clases ya existente. Termina el capítulo la extensión hasta 30º nivel de las clases básicas épicas que vimos en el *Manual de niveles épicos*. El tercer capítulo, dedicado al combate, parece bastante más trabajado y sí presenta alternativas de reglas de peso: tres nuevos métodos de llevar la iniciativa, sendos sistemas de pifias y críticos (con sus tablas), un nuevo sistema de resolución de acciones (parecido al estilo de juego *ciego* de algunos *wargames*), modificadores de velocidad para armas, un sistema de daño para armaduras, un nuevo sistema de defensa, y un sistema de niveles de herida. Nada especialmente espectacular ni revolucionario. El siguiente capítulo, dedicado al lanzamiento de conjuros, presenta sólo dos variantes de reglas; la primera es la habitual conversión a puntos de *mana*, y la segunda, más interesante, supone la conversión de la capacidad de lanzar conjuros en una habilidad, con sus críticos y pifias correspondientes. El quinto capítulo expone cuatro nuevos estilos de magia, complementarios con el arcano y el

Imágenes

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

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

SHOP

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

COMICS



divino, acompañados de las correspondientes clases de personaje y un puñado de nuevos conjuros. De estos, sólo el *Aethercraft* (la magia entendida como ciencia, enfocada hacia la construcción de máquinas) y el *Soulcrafting* (la magia centrada en el uso y abuso de almas ajenas) resultan interesantes, aunque son más simples excusas para presentar un par de nuevas clases que verdaderos sistemas alternativos. El último capítulo, *Castle and Keep*, estudia las posibilidades de tratar los castillos, y sobre todo las comunidades que los rodean, como personajes, con sus características, habilidades y dotes, de forma similar a la presentada en el manual básico de *Gamma World*, y aunque estas reglas sí son originales (si no tienes GW, claro) y pueden tener su utilidad, no se entiende muy buen qué hacen aquí, en una guía para jugadores. Y eso es todo. Si bien este *Advanced Player's Guide* no es un absoluto fracaso, hay poco aquí que no hayamos visto antes, o que no pueda hacer cualquier grupo de jugadores con algo de tiempo libre. Por otra parte, si no se tiene tiempo libre, resulta más recomendable el *Unearthed Arcana* de Wizards (más páginas, más densidad de texto por página, mejores ilustraciones, color en vez de blanco y negro, y el mismo precio) o incluso esperar al *Advanced Player's Manual* (anunciado para septiembre de este año) de Green Ronin, que siempre se ha distinguido por la gran calidad media de su productos • Darío Aguilar

Advanced Player's Guide

Categoría: Suplemento

Juego: Sistema D20

Editorial: White Wolf

Páginas: 198 b/n

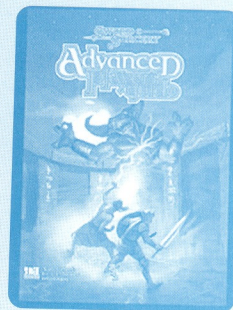
Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 34,99

Lo que es: Una colección de reglas alternativas para *Dungeons & Dragons*.

Lo mejor: Que las reglas más complejas se acompañan de ejemplos, algo que no es tan común como debería.

Lo peor: Que algunas de las reglas están ya muy vistas, y que el *Unearthed Arcana* ofrece más por el mismo dinero



Novedades

Nocturnals: A Midnight Companion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mutants & Masterminds
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 160 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Un manual con todo lo necesario para llevar a la mesa de juego la acción de este popular cómic de Dan Brereton.



The Bonegarden

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,99
Lo que es: Una aventura de Necromancer Games para personajes de nivel 16+ que transcurre íntegramente en un enorme cementerio.



The Book of the Sea

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: Un libro de referencia para todo aquello relacionado con el mar que pueda pasar en una partida de Sistema D20.



The Slayer's Guide to Lizardfolk

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 9,95
Lo que es: El nuevo tomo de la serie *Slayer's Guide*, dedicado en esta ocasión a las criaturas reptiloides.



The Technomages

Categoría: Suplemento • **Juego:** Babylon 5 RPG
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Un manual centrado en la creación y desarrollo como personajes jugadores de los miembros de esta misteriosa orden.



EXCALIBUR

PRINCIPE DE VERGARA 82
 28006 MADRID

www.excaliburtienda.com



JOKER

En Bilbao

TODO SOBRE JUEGOS

C/ Fernandez del campo 28
 Tlf: 94 443 92 97
 Rol nacional e importación
 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
 Como importación
 Ciencia ficción, novela gótica y pulp
 Merchandising

... y ahora también en Castro Urdiales

C/ Leonardo Rucabado 18
 Tlf: 942 870 116




NN COMICS

C/ Tirso de Molina 13
 04005 ALMERIA
 Tlf. 950 082 363

De freaks para freaks

 Librería especializada

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

Adéntate 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

Dungeons & Dragons

Expanded Psionics Handbook

Sólo con la fuerza de mi mente dominaré un imperio. Bien. Pero si usas este libro, que el imperio sea pequeño. Wizards sigue sin atreverse a dotar a los psiónicos de un poder comparable a las otras clases. Es más, nos proponen dotes que en vez de mejorar al poseedor malogran las habilidades del enemigo, siempre y cuando este enemigo posea poderes psíquicos. Pero lo peor es que se sigue sin dotar a la psiónica de un sistema propio, independiente del sistema de magia. Comparándolo con la versión anterior, esta edición gana de calle. Al fin y al cabo, no es difícil mejorar a un hechicero venido a menos o a un clérigo que cambia hechizos por dotes. Destacable es la muerte por falta de uso del sistema de combate psíquico, RIP. Los modos de ataque y defensa ahora son poderes. Mejor aún es hacer la mayoría de los poderes escalables, lo cual no los hace inútiles cuando subes de nivel, como en la versión anterior. Cuestión de gustos es la transformación de la clase de prestigio *Soulknife* en clase básica o la introducción de la nueva clase básica de *Wilder*, algo así como: "tengo poderes mentales...y la fuentes de estos son la ira, el odio, la agresividad... ooh-aaa! (jadeo tras la máscara)". En cuanto a las dotes, son prácticamente las mismas (sin contar las anti-psiónicas), aunque ya no necesitan una reserva de puntos de poder o gastar estos para que funcionen; ahora el psiónico deberá tener su mente "focalizada" para usar algunas, y gastar este foco para usar otras. Algunos poderes desaparecen y aparecen nuevos, y en el cambio se sale ganando. Algunos monstruos y referencias a la psiónica épica completan el libro. Las ilustraciones son prácticamente las mismas, aunque se incluyen algunas nuevas que no están mal. Tapa dura, papel de calidad. No hará feo en tu colección de libros de rol • **José Antonio Andrés**

Expanded Psionic Handbook

Categoría: Suplemento

Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 224 color

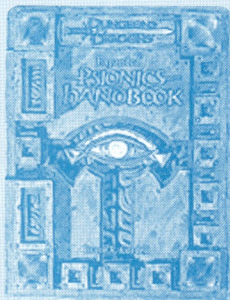
Encuadernación: Cartón

Precio: \$ 34,95

Lo que es: La versión 3.5 del *Manual de psiónica*, que modifica seriamente y amplía el contenido de este libro.

Lo mejor: El psiónico es ahora jugable, no se equipara a un mago, pero calienta a un bardo. La escalabilidad de los poderes.

Lo peor: Se sigue tratando a la psiónica como la hermana pequeña, pobre y de bajo presupuesto de la magia. Se sigue soltando ectoplasma por las orejas.



MAZINGER
"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

A CORUÑA
Barcelona 93B
981 277 093

OVEDO
Silla Del Rey 15
985 255 449

OURENSE
Progreso 89-91
988 250 659

VIGO
Torrecedeira 9
986 441 684

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



NEXUS4

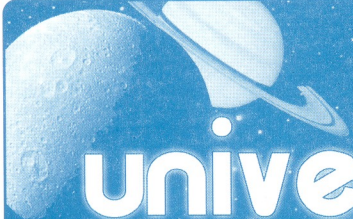
nicolas salmeron 2
39009 santander
tel. 942211934

LIBRERÍA

SAGA

LIBROS ROL COMICS

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

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.

Call of Cthulhu 6th Edition

Call of Cthulhu 6th Edition

Supongo que *Dungeons & Dragons* le ganará (por aquello de la veteranía y las ganas de sacar dinero), pero no se me ocurre otro juego con más ediciones que *La llamada de Cthulhu*. También es cierto que no se me ocurre otro juego en el que las diferentes ediciones difieran menos entre sí, principalmente porque los señores de Chaosium tienen una política diferente a la de la mayoría de editoriales en cuanto respecta a las reimpresiones y ediciones: cuando se les agota la (larga) tirada del manual básico, no lo reimprimen, sino que editan una nueva edición, en la que incluyen parte del nuevo material que ha sido publicado para este juego entre la anterior edición y la nueva, y corrigen los errores que han encontrado. El libro reseñado, *Call of Cthulhu 6th Edition*, es el mejor ejemplo de esta política. El texto es idéntico al de la versión 5.5, aunque han adoptado la maqueta de la edición de lujo que publicaron con motivo del 20 aniversario del juego, y han vuelto a la pasta dura de las primeras ediciones. Hay que decir, para los que no conozcan esta versión del libro, que la maquetación es bastante más bonita que la usada en la versión 5.5, mucho más actual y más fácil de leer. Sólo echamos en falta el tono sepia (qué tono iba a ser si no, tratándose de Cthulhu) de la edición de lujo, aunque sólo hace falta comparar precios (unos 100 euros por el mismo texto y una encuadernación en piel contra los 40 euros de ésta nueva edición) para abrazar con una sonrisa en los labios y un billete en la mano este nuevo libro... si es que no lo tenías ya, o si el antiguo ha dejado de funcionar • **Sergio Cáceres**

Call of Cthulhu 6th Edition

Categoría: Básico

Juego: La llamada de Cthulhu

Editorial: Chaosium

Páginas: 320 b/n

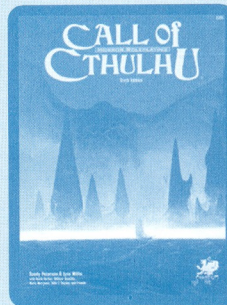
Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 39,95

Lo que es: La nueva edición del manual básico de *La llamada de Cthulhu*.

Lo mejor: Que ahora podamos tener una edición de *La llamada* que no parezca (y sea) de otro milenio, sin tener que gastarnos 100 euros en ella.

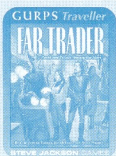
Lo peor: Que tiene el mismo texto que la anterior edición y que no va a hacerle ninguna gracia a los que se compraron la versión de lujo.



Novedades

Far Trader

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS Traveller
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: La reedición del manual sobre mercaderes independientes de *GURPS Traveller*.



Martial Law

Categoría: Suplemento • **Juego:** HARP
Editorial: Iron Crown Enterprises • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: El primer suplemento de *HARP*, destinado a ampliar las posibilidades del combate con nuevas tablas, críticos y estilos de lucha.



GURPS Greece

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: La reedición de este clásico volumen de *GURPS*, dedicado a la Grecia clásica, tanto desde un punto de vista histórico como mitológico.



Midnight Realm

Categoría: Suplemento • **Juego:** Talislanta
Editorial: Shooting Iron Design • **Páginas:** 152 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Una ambientación completa de fantasía oscura diseñada para usar con *Talislanta*, pero fácilmente adaptable para otros juegos..



GURPS Low-Tech

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: La reedición del manual de *GURPS* dedicado a todos los aspectos de juego de las épocas que van desde la prehistoria hasta la Edad Media.



Motor Pool

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: El catálogo definitivo sobre los vehículos de combate de la 2ª Guerra Mundial para esta línea de *GURPS*.



La taberna del Dragón verde



El lugar donde las leyendas
se hacen realidad

CONCEJAL ALBERTO JIMENEZ BECERRIL S/N
SEVILLA



Cadáveres exquisitos

Un día de estos me arrancaré el rabo de pura desesperación. Los señores de Atlas Games llevan meses callando como zorras la ausencia de nuevos lanzamientos para *Unknown Armies*. Lo que en principio surge como una decisión provisional del editor J. Nephew ante el bajo nivel de ventas de este juego frente a los más rentables productos d20, se convierte en algo terriblemente parecido a lo que sucedió en su día con el llorado *Kult*. Sin duda, hay más margen de beneficio en juegos coleccionables como *Lunch Money* o rarezas de tablero del estilo de *Cults Across America*, así como en la explotación de productos para licencias ajenas. En cualquier caso, los perjudicados somos los de siempre. El telón caerá para los aficionados españoles en cuanto Edge Entertainment traduzca los cuatro textos que aún permanecen en inglés. ¿Y luego qué? De momento, parece ser que ni los de Atlas tienen planes muy claros: se rumorea que

encontrar a alguien que encaje a la perfección con este perfil en un fandom tan bien representado por estrictos adeptos de la fantasía medieval sin pretensiones y post-adolescentes aficionados a las cuitas góticas del difunto MdT. Lo fácil es matar orcos o soñarse criatura de la noche; *Unknown Armies* era un entretenimiento tan sumamente fallido que obligaba a pensar a sus jugadores, aún más a sus directores.

¿Hasta qué punto el inesperado giro contra-rol en la carrera del reverendo John Tynes le pone un tapón en el culo a una gallina que hubiese podido poner unos huevos, si no de oro, al menos de doble yema? El co-autor de *UA* reconduce su trayectoria profesional hacia intereses que supone más lucrativos, verbigracia el cine, la literatura y los videojuegos. Nadie puede culparle por ello, ante todo hay que buscar el boniato. ¿Querrá la cúpula de Atlas Games darle continuidad al tema antes de

“Amenazo con someter a mis jugadores a una campaña donde descubren que la Diosa Desnuda en realidad se llamaba Conchi”

pretenden sacar ediciones especiales de los libros en formato PDF, con algún material inédito de apoyo al que suponemos desecho de tiente. Lo único que va a reeditarse es la segunda edición del manual básico, que parece que sale a cuenta. ¿Son los suplementos los que no se venden o es algo generalizado a todos los libros? Como pretendía negar nuestro redactor jefe en aquel sembrado número 2 de la *RPG*, *Unknown Armies* se reafirma en un juego de culto. ‘Juego de pocas ventas, y pocos jugadores, aunque fanáticos’, definía el payo. ¿Cuáles son las causas del pinchazo editorial de una línea de calidad, tan compleja y profunda? A diferencia de otros básicos como *El Señor de los Anillos* o *Star Wars*, las referencias y alusiones de *UA* no son tan inmediatas y asequibles. A sus DJs se les recomienda que estén familiarizados con media docena de novelas del estilo de *Neverwhere* o *La Última Partida*, cómics diversos de Moore o Morrison, así como conocer y apreciar películas como *Magnolia*, *El Elemento del Crimen*, *El Señor de las Ilusiones* o *Carretera Perdida*. No es fácil

un par de años? ¿Aguantaremos sus fans tanto tiempo sin inventar soluciones para los interrogantes que nos han planteado? Amenazo con someter a mis jugadores a una campaña donde descubran que La Diosa Desnuda en realidad se llamaba Conchi. Amenazo con inventar la Bustamancia. Amenazo con decírselo todo a Tim Powers, con revelar los plagios y préstamos uno a uno. No se nos puede hacer esto, hombre. ¿Será todo una estrategia editorial para potenciar las ventas antes de publicar *Unknown Armies: The Battle for Ascension* o similar? ¿Crearán los frikis españoles un suplemento en la línea de *Piel de Toro* para *Cthulhu*? ¿Qué sucedería si alguien se animase a publicar material gratuito de excelente calidad como los chicos de The Abyss en www.kult-rpg.org? ¿Resucitaría eso nuestro juego? ¿Dejará John Tynes de caminar en pos de esos estúpidos horizontes creativos para reconocer que su deber es morir pobre en un apartamento alquilado de Seattle? ¡Nos perteneces, reverendo! • Terminal

Novedades

Naruni Wave Two

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rifts

Editorial: Palladium • **Páginas:** 96 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 13,95

Lo que es: El octavo libro de dimensión de *Rifts*, dedicado a los Naruni y su increíble armamento transdimensional.



Star Mercs

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS Traveller

Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95

Lo que es: La reedición del manual para el combate y la vida militar de *GURPS Traveller*.



Toxic Memes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Transhuman Space

Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 144 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95

Lo que es: El libro de referencia de TS sobre memética, la ciencia del análisis, fabricación y manipulación de ideas.



cyberkomic

c: pintor sorolla 8, local 5
28770 colmenar viejo, madrid
telefono: 91 845 78 38
cyberkomic@terra.es



MINIATURAS
JUEGOS
CARTAS
COMICS
ROL

WARHAMMER
40,000

MAGIC
CONFRONTATION

d · e · a · t · h · m · a · t · c · h

C/ Colón, 12 · Cáceres tlf: 927-227572

Delicatessen

RPG & DVD Club

Estás 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

D·LAND

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

FENG SHUI

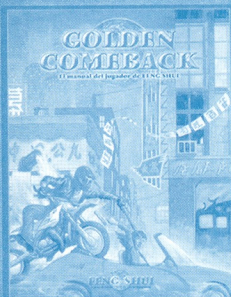
El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

GOLDEN COMEBACK

EDG 4002

ISBN 84-95830-16-7

EL MANUAL DEL JUGADOR DE
FENG SHUI



FENG SHUI

EDG 4000

ISBN 84-95830-04-3

LIBRO BÁSICO

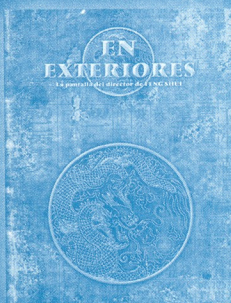


EN EXTERIORES

EDG 4007

ISBN 84-95830-23-x

LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE
FENG SHUI



BURNING SHAOLIN

EDG 3400

ISBN 84-95830-11-6

UNA AVENTURA DE SISTEMA DUAL
FENG SHUI / D20 SYSTEM



ASCENSOR AL INFRAMUNDO

EDG 4003

ISBN 84-95830-28-0

EL LIBRO DE REFERENCIA DEL
REINO INTERIOR



Piratas de aguas binarias (1)

Posiblemente será uno de esos engaños de la memoria, pero recuerdo con cierto cariño las fotocopias: La saturación de tinta en los encabezamientos de capítulo, las palabras que se deslizaban malévolamente hacia el margen, la página rebelde que no se dejaba copiar ni respetaba su lugar correcto en el libro, los renglones torcidos, la desastrosa encuadernación que siempre cedía su lugar a una carpeta azul del instituto, y la cara de la señora fotocopista al ver cómo su preciada máquina escupía ilustraciones de dragones y demonios mientras los chavales que habían traído el libro hablaban tranquilamente de matanzas y saqueos. Así que en mi última partida, cuando vi una de esas espirales negras asomando entre la montaña de manuales, la nostalgia y la curiosidad me dieron fuerzas para levantarme del cómodo sofá y llegar hasta el libro en cuestión. Un simple vistazo a la primera página puso inmediatamente el freno a mi autocomplaciente viaje al pasado. El índice era difícilmente legible, no encontraba por ninguna parte el negro recuadro que siempre

recalentar en el microondas un excelente, cremoso y delicado café Blue Mountain: los degrada, los vulgariza, disminuye el placer o utilidad que podemos obtener de su uso o contemplación, insulta a quienes los crearon y les extirpa supreciado componente de objeto de lujo. Son simulacros de libros de rol. Al menos las fotocopias, que también eran un barato y cutre sustituto, conservaban una *honradez* básica, ya que no aspiraban siquiera a acercarse al original, y al fin y al cabo nacían de una copia original que algún conocido había adquirido legalmente. Nacían normalmente del respeto por los libros de rol, y no de la ausencia de éste. Eran una *copia de seguridad* de algo que ya se tenía y no se quería estropear con el trasiego propio del uso rolero (manos ajenas, incómodos viajes en apretadas mochilas, manchas de ignota procedencia), o que se quería duplicar para mayor comodidad del mismo grupo de jugadores que lo había comprado. Esto nos lleva directamente al delicado y complejo tema de la legalidad. No puedo asegurarlo, pero hasta donde he

“Hacer pasar por la impresora bellezas como el básico de *Mutant & Masterminds* o el *Magic of Faerûn* es como sacar copias en yeso de *La Victoria de Samotracia*”

había marcado los límites del papel, y el aspecto general era... *extraño*. Entonces no sabía aún qué era, pero sabía que no se trataba de una fotocopia. Una hora de charla después, mis jóvenes compañeros de juego me habían llevado ya hasta el más oscuro rincón del curioso y (al menos para mí) nuevo mundo de los *pdf*, los programas *Peer to Peer* (creados para el intercambio de todo tipo de ficheros informáticos), y el pirateo rolero en general. Entiendo ahora que no estaba rodeado de un encubierto grupo de innovadores programadores, sino que era yo el anticuado. Aunque no por mucho tiempo. Guiado por una máxima, “*Soy jugador, nada del rol me es ajeno*” y por una insaciable curiosidad, pregunté, exploré y medité sobre el tema. Mi primera conclusión había sido ya avanzada por el decepcionante encuentro que relataba al principio de este texto: los libros impresos a partir de *pdfs*, con mínimas excepciones, son muy feos. Hacer pasar por la impresora a bellezas como el básico de *Mutants & Masterminds* o el *Magic of Faerûn* es como sacar copias en yeso de *La Victoria de Samotracia* o como

averiguado en mi investigación, descargar de internet la copia en formato electrónico de un libro que se vende pero que no hemos comprado, es ilegal. Tanto da que esté descatalogado, que no se venda en tu país, que sea muy caro o muy malo: si alguien conserva los derechos de reproducción y venta de la obra, es ilegal. Pero claro, esa misma ilegalidad la comparten las copias de discos o películas que un amigo graba para nosotros y aún no he conocido a nadie a quien esta práctica le parezca inmoral. Porque, aparte de las cuestiones meramente estéticas que ya traté anteriormente, eso es lo que (a mí me) importa, la moral o ética de esta forma de pirateo. Mientras no se presenten en mi casa las Fuerzas Especiales de Lucha Contra la Piratería, y me esposen, juzguen y encarcelen por poseer una copia ilegal del *Oráculo* de Joc Internacional, me es indiferente lo que digan al respecto leyes escritas por personas que no se molestaron en preguntarme qué pensaba yo de este tema. Lo importante, repito, es si está bien o está mal poseer ese archivo. De ello hablaré el mes que viene. • **Perro Malo**

“Ya que me había convertido en un pirata, quería serlo del modo más humanitario que me fuera posible, y no deseaba un innecesario derramamiento de sangre.”

Piratas de Venus
**Edgar Rice
Burroughs**

entrevista

Robin D. Laws

Café

B.O. Licen

nt Gourm

"Incluso lo gustos más comerciales se quedan viejos"

Hablar de Robin D. Laws es hablar de innovación en el rol, y también de la profesionalidad del *freelance* llevada a su máxima expresión, dos conceptos que difícilmente se aúnan en una misma persona. Aunque podemos encontrar su nombre ligado a actividades como autor de una obra de teatro para niños, guionista ocasional de *Iron Man*, o codiseñador del juego de cartas coleccionables *Shadowfist*, así como en la portada de novelas como *Pierced Heart* o *The Rough and the Smooth*, y su propia guía sobre dirección de partidas, *Robin's Laws of Good Game Mastering*, Robin D. Laws es, sobre todo, un magnífico diseñador de juegos de rol. A él debemos manuales como los de *Rune*, *Dying Earth RPG*, *Star Trek Roleplaying Game*, *Over the Edge*, y también *Feng Shui* y *HeroQuest*, editados en nuestro país por Edge Entertainment. Sobre estos juegos, y alguna cosa más, charlamos con él en la siguiente entrevista en exclusiva.

RPG magazine: De los diferentes juegos que has escrito, el primero en ver la luz en España fue *Feng Shui*. ¿Qué recuerdas de su proceso de creación?

Robin D. Laws: En 1986 fui a las Asian Horizons, un programa de cine asiático ahora legendario del Festival Internacional de Cine de Toronto que hizo mucho por presentar estas películas, las de Hong Kong particularmente, a una audiencia occidental. Entre las películas que vi se encontraba *A Better Tomorrow* de John Woo. Con los años me convertí en un gran fan de este cine y empecé a buscar más películas de Hong Kong, tanto en los siguientes festivales como en las salas de cine chinas del centro de Toronto. A mediados de los '90 trabajé para una editorial llamada Daedalus Games, encargándome de parte del texto de su efímero juego de rol *Nexus: The Infinite City*. Presentía la inminente irrupción del cine de Hong Kong en la cultura de masas norteamericana, así que le presenté la idea de *Feng Shui* al mandamás de Daedalus, Jose Garcia. Le intrigó lo que le conté, y accedió a publicar el juego, especialmente después de que se diese cuenta de que también podía usarlo como base para un JCC. El juego de cartas, *Shadowfist*, salió antes que el juego de rol, aunque el juego de rol se diseñó en primer lugar. Jose quería que las reglas de *Feng Shui* usaran la mecánica base de *Nexus*; con estos elementos, perfeccioné las reglas y las adecué a un juego rápido de acción en el que los personajes pudiesen aguantar unos cuantos impactos de bala y seguir disparando.

RPG: ¿De qué aspecto de las reglas o de la ambientación estás más orgulloso?

RDL: De los aspectos menos tangibles del juego, de su tono y de los consejos para los DJs. La forma en la que se anima a usar un estilo de juego rápido y cómodo en el que se le permite a los jugadores añadir elementos de atrezzo a las escenas de combate, y cosas así. A lo largo de estos años le he oído decir a mucha gente que este juego ha cambiado la forma en la que dirigen todos los juegos de rol, y eso me hace extremadamente feliz.

RPG: Desde que lo escribiste, el estilo de las escenas de acción de las películas de Hong Kong se ha incorporado casi totalmente al cine occidental más comercial, revalorizando la actualidad de este juego. ¿Qué piensas de esta "Hongkongnización" definitiva de Hollywood?

RDL: Me alegro de que las escenas de lucha sean ahora mejores de lo que eran. Si observas lo rígida y pesada que resulta la pelea final de, por ejemplo el *Batman* de Tim

Burton, y la comparas con la secuencia equivalente de un gran éxito de taquilla de la actualidad, está claro que se ha mejorado mucho en cuanto a estilo y emoción. Es una pena que sólo unos cuantos directores y actores de Hong Kong hayan conseguido usar la maquinaria de Hollywood para crear películas que sean inconfundiblemente suyas. Me encanta *Cara a cara*, que es la única película post-Hong Kong de John Woo que muestra realmente su espíritu así como su técnica como director. Es una pena ver a un director tan increíble como Ringo Lam relegado a hacer películas de Jean Claude van Damme, o a Jet Li encasillado en películas que son meros vehículos para el lucimiento de raperos famosos.

**“Cuando tengas alguna duda,
ve al reproductor de DVD, mete
tu película de Hong Kong
preferida y empápate de
inspiración”**

RPG: Ahora que se han cubierto todas las facciones de la Guerra Secreta, ¿qué suplementos añadirías a la línea de *Feng Shui*?

RDL: He hablado de este tema con el actual desarrollador de la línea, el inagotable Will Hindmarch, y creo que a partir de ahora veremos más libros de ambientación de uso general, que se podrán usar para campañas de acción de todo tipo, ya sean con Guerra Secreta o sin ella. En su momento, el plan original era ir alternando libros genéricos de reglas, con suplementos de localizaciones (la serie *Blowing Up...*), y con libros de ambientación que le fuesen dando forma al mundo de juego. Con un calendario de lanzamientos menos ambicioso, lo más sensato es centrarse en el material de la ambientación, pero ahora la línea de juego va desarrollarse de nuevo en el sentido opuesto.

RPG: ¿Algún consejo para los DJs de *Feng Shui*?

RDL: Cuando tengas alguna duda, ve al reproductor de DVD, mete tu película de Hong Kong preferida, y empápate de inspiración. Si estás buscando buenas películas de Hong Kong, que te devuelvan a los gloriosos días de finales de los '80 y principios de los '90, échale un vistazo a las recientes *P.T.U.* y *Infernal Affairs*. Tampoco dejes pasar la

nueva versión de *Zatoichi*, del maestro de la ultraviolencia inexpresiva, Takeshi Kitano. Corea del Sur es el nuevo Hong Kong. Insiste en tu videoclub habitual hasta que traigan copias de *Musa the Warrior* o de la perturbadora *Sympathy for Mr. Vengeance. Save the Green Planet* también es alucinante.

RPG: El siguiente de tus juegos en salir en España ha sido *HeroQuest*, que a pesar de su original mecánica de juego, se sitúa en Glorantha, uno de los mundos más antiguos del mercado. ¿Qué aspectos consideras los más innovadores de su mecánica de juego? ¿Qué podemos hacer en *HeroQuest* que no podamos hacer en ningún otro juego?

RDL: Posiblemente, lo más innovador es el uso de un sistema que no sólo resuelve todas las acciones, incluyendo el combate, del mismo modo, sino que también te permite aplicar el mismo grado de suspense y complejidad a las escenas climáticas de debate, seducción o regateo, que los juegos de rol normalmente sólo aportan en las escenas de combate. Las habilidades autodefinidas ya se habían visto antes en *Over the Edge*, de la mano de mi amigo Jonathan Tweet, pero estoy muy contento con el método de creación de personajes de 100 palabras, que nos acerca a la fusión de las técnicas de los escritores de ficción con las propias de los jugadores de rol.

RPG: Además de los anteriores juegos, también has diseñado *Rune*, *Dying Earth RPG*, *Star Trek RPG*, y *Over the Edge*. Todos tienen sistemas muy diferentes entre sí y muy diferentes a la mayoría de juegos. ¿Cómo te enfrentas a la tarea de diseñar una nueva mecánica de juego?

RDL: Cuando tengo que empezar de cero, lo primero que hago es preguntarme cuáles son los objetivos de ese diseño de reglas. ¿Cuál es público objetivo? ¿Queremos algo innovador y diferente o algo que se acerque más lo que la gente ya conoce y comprende? Cuando es posible, busco un enganche emocional y lo intento integrar tan profundamente como pueda en la mecánica de juego. En los libros de *Dying Earth (La Tierra Moribunda)*, por ejemplo, los personajes se ven sacudidos por el destino y experimentan todo tipo de rachas de suerte. El mecanismo de repetición de tiradas que hay en el núcleo del sistema de juego es un intento de recrear la sensación que transmiten las historias de Jack Vance.

RPG: Eres el epítome del escritor *freelance* del mundo del rol, y tus trabajos suelen estar ligados a juegos escritos por otras personas y licencias de productos de otros medios.

¿Hasta qué punto te sientes ligado emocionalmente con el material que escribes?

RDL: En cualquier trabajo *freelance*, ya sea para cómics, para juegos o para novelas que transcurren en una ambientación ya existente, como las novelas de Angelika Fleischer que escribo para *Warhammer*, o para lo que sea, tienes que involucrarte emocionalmente todo lo que puedas, pero también tienes que estar dispuesto a abandonar ese vínculo emocional y pasar a otra cosa en cualquier momento. Mis clientes pagan mis servicios para que me apasione con lo que estoy haciendo para ellos, pero también para que no me apasione tanto como para que empiece a comportarme como una diva y me olvide de la naturaleza esencial de lo que es un contrato de *freelance*.

RPG: ¿No sientes la necesidad de crear más juegos que sean totalmente originales, creados exclusivamente por ti?

RDL: Lo importante es si los jugadores sienten la necesidad de jugar a un juego totalmente original, creado exclusivamente por mí. Hay demasiado autores de juegos que crean empresas para publicar sus propios juegos y conservar el control creativo sobre ellos, pero el mercado no necesita realmente tantos juegos nuevos. Especialmente cuando los que llegan a publicarse no se distinguen tanto de los que ya existen, o se basan en conceptos tan abstrusos que sólo los franceses juegan a ellos. Y los franceses son muy capaces de crear juegos maravillosamente abstrusos sin ayuda de nadie. Si se me ocurriese un concepto de juego tan increíblemente original que los jugadores fuesen a venir corriendo a buscarlo, debería estar en situación para encontrar a un editor que reconociese lo brillante de su diseño y me pagara para que lo escribiese.

RPG: ¿De todos los juegos para los que has escrito material, con cuál te ha resultado más difícil trabajar?

RDL: La verdad es que *Rune* era demasiado trabajo para un solo escritor *freelance*. Necesitaba todo un equipo de trabajo de desarrolladores y jugadores de prueba.

RPG: Si tuvieses un presupuesto ilimitado, ¿qué obra de ficción (cine, novela, cómic, videojuego...) licenciarías para basar en ella un juego de rol?

RDL: Si no importasen las ventas, me encantaría hacer un juego basado en esa obra maestra del cine surrealista que es *Charisma*, de Kiyoshi Kurosawa. Creo que lo comprarían unas tres personas.

RPG: Si a finales de los '90 parecía que la tendencia era la simplificación de los sistemas de juego, la llegada del Sistema D20 y su popularidad parecen haber cambiado el sentido de esa tendencia. ¿Crees que en el futuro los sistemas de juego serán más o menos complejos?

RDL: El Sistema D20 ha apartado al mercado de lo que los autores de juegos quieren escribir, y lo ha llevado hacia lo que la mayoría de jugadores, al menos los norteamericanos, quieren jugar. Me encantaría ver cómo un sistema de reglas se convierte en el sistema por defecto de los jugadores más interesados por la narrativa, del modo en el que el D20 es el sistema por defecto de los jugadores a los que les gustan los números. Me encantaría especialmente que ese sistema fuese el de *HeroQuest*.

RPG: ¿Crees que el campo de expansión e innovación de los JDR es infinito?

RDL: Creo que el crecimiento potencial de todos los medios creativos es infinito, pero incluso los gustos más comerciales se quedan viejos. Ahora mismo nos encontramos en una fase de reducción de gastos, pero antes o después el péndulo volverá a moverse en el sentido contrario. Quizás el siguiente gran éxito en el mundo de los juegos de rol atraerá a un público totalmente nuevo, como gente con inclinaciones artísticas a los que le interese la ficción experimental, por ejemplo. *Pokemon* le ha mostrado a toda una generación de jóvenes que este tipo de juegos puede ser divertido. Si los juegos de rol capturan la atención de una mera fracción de estos chicos, cuando lleguen a la edad adecuada veremos un enorme salto en el tamaño del mercado y en la popularidad del rol.

RPG: Últimamente hemos visto como muchos autores famosos de juegos de rol se han pasado a otros mercados, como el de los videojuegos, de forma aparentemente definitiva. Tú mismo ya has participado en la creación de un videojuego y comentas en internet tu interés por publicar una novela sin relación alguna con los juegos de rol. ¿Tienes intención de dejar los juegos de rol?

RDL: Ahora mismo estoy volviendo a trabajar para el sector de los juegos después de un par de años escribiendo ficción y guiones de cómics. Voy cogiendo encargos conforme van surgiendo, y sé lo suficiente sobre los altibajos de la vida profesional de cualquier escritor como para no quemar ningún puente. Tengo a demasiados amigos en el mundo de los juegos como para darle la espalda totalmente.

RPG: ¿Se trata esta huida de autores exclusivamente de una cuestión de dinero?

RDL: En lo que a mí concierne, las nuevas oportunidades creativas son siempre más importantes que el dinero. Si sólo me interesase el dinero, estaría escribiendo manuales técnicos o discursos para ejecutivos. Por otra parte, es muy difícil ganarse la vida escribiendo juegos de rol. Aunque también es cierto que la industria de los videojuegos puede ser bastante estresante y poco segura.

RPG: Si no lo necesitas para conseguir dinero, ¿seguirías escribiendo de vez en cuando algún juego de rol?

RDL: Si de repente adquiriese una absoluta independencia económica, me concentraría en la ficción literaria, y quizás pisaría de vez en cuando el terreno de los juegos.

“En lo que a mí concierne, las nuevas oportunidades creativas son más importantes que el dinero”

RPG: ¿En qué estás trabajando ahora?

RDL: Estoy trabajando en una parte de un libro de *Wizards of the Coast* que aún no se ha anunciado. Aparte de esto, he hecho como todo el mundo y he empezado a dejar sentir mi presencia en internet, para popularizar sutilmente mis productos y mi capacidad como profesional. De momento sólo tengo una página de Livejournal, pero la actualizo de forma regular con palabras inventadas, extrañas observaciones, agudos comentarios de política de salón, y una tira cómica protagonizada por un elenco de pájaros psicológicamente inestables. La dirección es http://www.livejournal.com/users/robin_d_laws/.

RPG: ¿Sigues jugando a rol habitualmente?

RDL: Si estás escribiendo juegos de rol, tienes que jugar, porque siempre hay algo nuevo que aprender. Nuestra comprensión de las técnicas de dirección de juego están aún en estado embrionario. Ahora mismo estoy jugando a una partida semanal en la que los personajes son héroes míticos y semidioses, aparte de algún bicho raro, en una Grecia clásica alternativa. Estoy usando el reglamento de *HeroQuest* con una variante extendida de la mecánica de pruebas de este juego • Entrevista: RPG Magazine

GEN CON

BARCELONA 2004

Las Gen Con ya están aquí. Tras meses de preparación, rumores y anuncios, la convención más importante del mundo del rol llega finalmente a nuestro país. Se celebrará del 1 al 4 de julio en el Palau Sant Jordi de Barcelona, y serán cuatro días de partidas, mesas redondas, presentaciones y campeonatos que ningún aficionado debería perderse. Si todavía te queda alguna duda, seguro que este adelanto de actividades termina de darte el empujón final.

Ilustración © Wizard of the Coast

BARCELONA

GEN CON
¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!

Empezamos con lo que ya podemos confirmar sobre las conferencias. El jueves, a las 10:15, J. C. Herreros y Ricard Ibáñez se reunirán en torno a una mesa para comentar en público los entresijos de la creación de un juego de rol. A lo largo de ese mismo día también habrá una charla sobre el rol en las ludotecas, a las 11:15, y más tarde, a las 13:00, otra de sugerente título: "D20 ¿Negocio o revolución?". El día termina con la presentación, a las 18:00, de las novedades de Devir, que estará a cargo de los mandamases de la editorial. El viernes se inicia a las 10:15 con una nostálgica mesa redonda sobre los 30 años de historia del rol. Ya a las 11:30 tendrá lugar uno de los platos fuertes de las jornadas, la rueda de prensa de las Gen Con, que contará con la presencia de un invitado de excepción, Peter Adkinson, antiguo director de Wizards of the Coast y actual gestor de las diferentes Gen Con que se organizan cada año en todo el mundo. Justo después, a las 12:25 dará comienzo otra charla llena de nostalgia, dedicada en este caso a *La bola de cristal*, emblemático programa juvenil de los '80; para esta especial ocasión, que se complementa con la exposición de objetos relacionados con el programa, acudirán a la mesa Lolo Rico, directora de *La bola de cristal*, y Javier Gurruchaga, famoso *showman*, que también colaboró en el espacio con su propia sección, *La cuarta parte*. Al principio de esa misma tarde del viernes tendrá lugar la conferencia "Fabula Arcana", que contará con la presencia de Joaquín Dorca, director de Devir Iberia, y Juan Eslava Galán, autor de obras como *Guadalquivir* o *En busca del Unicornio* (Premio Planeta 1987). Cierra el día, a las 19:00, una conferencia a cargo de la Asociación Española de Go. El sábado se abre también a las 10:15, con una mesa redonda sobre "Los mil mundos de D&D", aunque la verdadera estrella del día se podrá escuchar en la siguiente conferencia: Paul Naschy, ese icono español del género de terror también conocido como Jacinto Molina, nos hablará sobre el terreno que comparten el rol y el cine. Poco antes de la hora del almuerzo, y de forma paralela a la mesa redonda sobre rol del viernes, se cele-

brará una charla en la que se comentarán los 10 años de existencia de los juegos de cartas coleccionables. A las 18:00 tendrá lugar la presentación de novedades de La Factoría de Ideas, que correrá a cargo de la cabeza visible de la editorial, Juan Carlos Poujade. Una hora después, miembros de Devir Iberia y Juan Eslava Galán pondrán nombre al ganador del premio de novela de aventuras Argonauta 2004, creado por esta misma editorial. En cuanto a charlas y conferencias refiere, el día lo cierra a las 19:30 Pablo Giménez, que nos hablará de Ayudar Jugando, una asociación de aficionados al rol, la simulación y la estrategia que dedican parte de su tiempo libre a la ayuda a los más necesitados. Para el último día, el domingo, hay preparados diferentes eventos cuyos contenidos e invitados está aún por confirmar, a excepción de la mesa redonda de clubes, que dará comienzo a las 13:00.

Aparte de todo esto, y de las partidas y demostraciones que ocuparán los cuatro días de convención, se cuenta con la presencia de dos invitados de lujo: Randy Gallegos, ilustrador de *Magic: The Gathering* y portadista de libros como el *Arms Law* de *Rolemaster*, y Ciruelo Cabral, famoso ilustrador especializado en la representación de dragones y otras criaturas fantásticas.

Si ya te hemos convencido, y piensas asistir a estas Gen Con, no olvides ahorrar algo para los numerosos *stands* que diferentes tiendas y editoriales montarán en las jornadas: allí tendrán su rincón Norma Editorial, Ediciones Sombra, Central de jocs, Carta Mundi, Metrópolis, The Catalan Wargames Resource, Perra Cómic, Fuzztoons, Millennium, Edge Entertainment, Games Workshop, *Confrontation*, *RPG magazine*, la Asociación Española de Go, COM ràdio, Upperdeck Europe, Interkits, Timún Mas, La Factoría y Devir Iberia.

¡Allí os esperamos!

Para más información: <http://www.devir.es/eventos/gen-con/inicio/index.htm>

Jueves, 1 de julio

10.00 – 20.00 H Yu Gi Oh!

 Torneo – *Upper Deck Entertainment*

10.00 – 20.00 H VS System

 Torneo – *Upper Deck Entertainment*

10.00 – 20.00 H Dungeons & Dragons

 Torneo – *Devir Iberia*

10.00 – 20.00 H Warhammer / Blood-bowl

 Partidas de iniciación – *Kaburi*

10.00 – 20.00 H Warhammer

 Cursos de pintura – *Kaburi*

10.00 – 20.00 H Go

Partidas abiertas y demostraciones

 – *Federación Española de Go*

10.00 – 20.00 H Leyenda de los 5 anillos

 Demostraciones – *Freakland*

10.00 – 20.00 H Civilization / Ciudades

 Partidas abiertas – *Edge Entertainment*

10.00 – 20.00 H Confrontation

 Demostraciones – *Kaburi*

10.00 – 20.00 H Rol - Varios

 Partidas abiertas – *Edge Entertainment*

11.00 – 20.00 H Mage Knight

 Clasificatorio Nacional – *Devir Iberia*

11.00 – 20.00 H Magic: The Gathering

 Clasificatorio Nacional – *Devir Iberia*

16.00 – 20.00 H Chariot Race

(carreras de cuadrigas al arco de Cartago)

 Partidas de iniciación – *The Catalan Wargames Resource*
Viernes, 2 de julio

10.00 – 20.00 H HeroClix

 Torneo Presentación Ultimates Galactus – *Devir Iberia*

10.00 – 21.00 H Yu Gi Oh!

 Torneo – *Upper Deck Entertainment*

10.00 – 21.00 H VS System

 Torneo – *Upper Deck Entertainment*

10.00 – 22.00 H Warhammer 40.000

 Torneo – *Kaburi*

10.00 – 22.00 H Dungeons & Dragons

 Torneo – *Devir Iberia*

10.00 – 22.00 H Go

Partidas abiertas y demostraciones

 – *Federación Española de Go*

10.00 – 22.00 H Civilization / Ciudades

 Partidas abiertas – *Edge Entertainment*

10.00 – 22.00 H Rol - Varios

 Partidas abiertas – *Edge Entertainment*

10.00 – 22.00 H Confrontation

 Demostraciones – *Kaburi*

10.00 – 22.00 H Leyenda de los 5 anillos

 Demostraciones – *Freakland*

11.00 – 20.00 H Mechwarrior

 Clasificatorio Nacional – *Devir Iberia*

11.00 – 22.00 H Magic : The Gathering

 Clasificatorio Nacional – *Devir Iberia*

16.00 – 20.00 H ROC – Jeu de la croisade des

Albigenis (Juego temático de la cruzada de los cátaros)

 Partida de iniciación – *The Catalan Wargames Resource*

17.00 – 22.00 H A Game of Thrones CCG y A Game of
 Thrones Strategy Game

Partidas abiertas & demostraciones

 – *Club Night's Watch Barcelona*

Sábado, 3 de julio

- 10.00 – 20.00 H Mage Knight
Campeonato Nacional 2004 – *Devir Iberia*
- 10.00 – 21.00 H Yu Gi Oh!
Torneo – *Upper Deck Entertainment*
- 10.00 – 21.00 H VS System
Torneo – *Upper Deck Entertainment*
- 10.00 – 22.00 H Go
Torneo – *Federación Española de Go*
- 10.00 – 22.00 H Warhammer Fantasy
Torneo La Tormenta del Caos - *Kaburi*
- 10.00 – 22.00 H Dungeons & Dragons
Torneo – *Devir Iberia*
- 10.00 – 22.00 H Leyenda de los 5 Anillos
Torneo – *Millenium - Barna Alliance*
- 10.00 – 22.00 H Magic: The Gathering
Torneo Tipo 1 Circuito Ibérico – *Devir Iberia*
- 10.00 – 22.00 H Civilization / Ciudades
Partidas abiertas – *Edge Entertainment*
- 10.00 – 22.00 H Rol - Varios
Partidas abiertas – *Edge Entertainment*
- 10.00 – 22.00 H Confrontation
Demostraciones - *Kaburi*
- 10.00 – 22.00 H Dungeons & Dragons 3.5 y D20
Moderno Partidas abiertas – *Club Necronomicon's*
- 16.00 – 20.00 H Fire and Fury (Wargame con miniaturas de la Guerra Civil Americana)
Partidas de iniciación – *The Catalan Wargames Resource*
- 16.00 – 22.00 H Septimo Mar y Elric RPG
Partidas abiertas – *Club Middle Herat Warriors*
- 17.00 – 22.00 H A Game of Thrones CCG y A Game of Thrones Strategy Game
Partidas abiertas & demostraciones
– *Club Night's Watch Barcelona*

Domingo, 4 de julio

- 10.00 – 14.00 H Principles of War
(wargame con miniaturas históricas)
Play-testing abierto – *The Catalan Wargames Resource*
- 10.00 – 18.00 H Septimo Mar y Elric RPG
Partidas abiertas – *Club Middle Herat Warriors*
- 10.00 – 20.00 H Go
Torneo – *Federación Española de Go*
- 10.00 – 20.00 H Dungeons & Dragons
Torneo – *Devir Iberia*
- 10.00 – 20.00 H Leyenda de los 5 Anillos
Torneo – *Millenium - Barna Alliance*
- 10.00 – 20.00 H Yu Gi Oh!
Torneo – *Upper Deck Entertainment*
- 10.00 – 20.00 H VS System
Torneo – *Upper Deck Entertainment*
- 10.00 – 20.00 H Mechwarrior
Campeonato Nacional 2004 – *Devir Iberia*
- 10.00 – 20.00 H Magic: The Gathering
PTQ Columbus – Block Constructed – *Devir Iberia*
- 10.00 – 20.00 H Warhammer
Macrobatalla - *Kaburi*
- 10.00 – 20.00 H Civilization / Ciudades
Partidas abiertas – *Edge Entertainment*
- 10.00 – 20.00 H Rol - Varios
Partidas abiertas – *Edge Entertainment*
- 10.00 – 20.00 H Confrontation
Demostraciones - *Kaburi*
- 10.00 – 20.00 H Dungeons & Dragons 3.5 y Star Wars RPG
Partidas abiertas – *Club Necronomicon's*
- 11.00 – 20.00 H Los Colonos de Catan
Campeonato Nacional 2004 – *Devir Iberia*
- 17.00 – 22.00 H A Game of Thrones CCG y A Game of Thrones Strategy Game
Partidas abiertas & demostraciones
– *Club Night's Watch Barcelona*

Masterbook

The World of Tank Girl

Tras el tímido paseo por la gran pantalla de la película de extraña acabado de *Tank Girl* que nos brindó la Universal, en el '95 West End Games editó el juego de rol basado en esta película y los cómics del mismo nombre. Desde luego, todo empezó con los geniales comics de Jamie Hewlett que con su enfermiza visión de un futuro post-apocalíptico nos presentaba una nueva era donde los mutantes son canguros y las chicas son guerreras. El juego estaba obviamente orientado a crear un personaje mutante (ya sea canguro, koala o dingo) o sobre todo alguna chica punkie con ganas de destrozarlo todo a su alrededor. Si no conocéis esta más que recomendable serie de cómics y tampoco habéis visto la indescriptible película que antes os mencioné, la ambientación de este juego se resume en pocas palabras: un desesperanzador futuro en el 2029 donde la Tierra es un pedazo de basura radiactiva, maltrecha tras el choque de un meteorito que causó un invierno nuclear. En este inhóspito entorno los mutados supervivientes luchan por el bien más preciado: el agua. Mención aparte merece la siniestra megacorporación de Water & Power, que amarga la vida de los habitantes de este vertedero con sus maquinaciones. Aunque estéis pensando en *Mad Max*, tanto los cómics como la película (y por lo tanto este juego) rebosan humor negro y presentan un universo bastante más desenfadado. *The World of Tank Girl* usaba el sistema Masterbook que, como explicamos en el número anterior, es un sistema muy similar al conocido *Sistema D6* presentado en la antigua edición de Star Wars, pero con dados de 10 caras. Este libro se presentó en dos ediciones: El libro de ambientación y personajes sueltos o el libro de *Tank Girl* más el libro de Masterbook con la baraja de cartas de Masterdeck que usaba este sistema de juego y unos par de dados de 10,

todo en una bonita caja. Obviamente, este juego sólo es recomendable si eres fan de esta ambientación o de los cómics de Hewlett, o si te gusta hacer el café con adolescentes gamberras, rippers (canguros mutantes), o cualquier otra salvajada como repartidores de pizza armados hasta los dientes, koalas mutantes motoristas que te patearán el culo, traficantes de chatarra amantes de Elvis o soldados de fortuna que eliminan a cualquiera por un sorbo de agua. Falta comentar que el juego incluye reglas opcionales para Masterbook que servirán para cualquier ambientación cyberpunk y un estupendo sistema de combate de vehículos incluso con fichas para pasarlo a tablero. Si os mola *Tank Girl* es imprescindible que alguna chica de vuestro grupo lleve entre las piernas un tanque, o en su defecto algún otro vehículo para hacer el macarra. También incluye todas las armas, vehículos, implantes cibernéticos y gadgets que se ven en la película, además de otros que son imprescindibles en una ambientación como ésta. Si a todo esto le unimos que la aventura incluida está bastante conseguida, tenemos como resultado un juego muy interesante en el caso de que no tengas complejos a la hora de llevar un personaje cuyo sujetador son dos cabezas de misiles y cuyo pensamiento más elevado a lo largo del día es joder a la corporación, coger un ciego y pasar todo el día de parranda. Si es que esta juventud... • **José M. Rey**

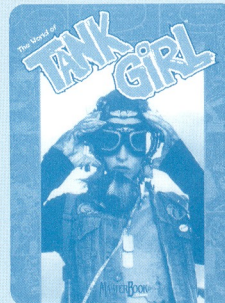
The World of Tank Girl

Juego: The World of Tank Girl**Editorial:** West End Games**Temática:** Acción**Autor:** Bill Olmesdahl**Año de edición:** 1995**Colección:** 1

Lo que es: El juego de rol basado en los cómics y la película *Tank Girl*.

Lo mejor: Lo original y lo divertido de la ambientación y personajes, y lo completo que resulta el juego.

Lo peor: Que si no te comprabas la caja completa, necesitabas tener el libro de Masterbook, lo que suponía un gasto excesivo para un básico.



TAJ MAHAL

JUAN PABLO BONET 16 · 50006 ZARAGOZA

TÉL. Y FAX. 976 37 95 97 · www.tajmahalcomics.com

HEROQUEST

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA ÉPICA EN EL MUNDO DE GLORANTHA

edge

ISSARIES



Todo el mundo es un héroe en HeroQuest

www.edgeent.com

Edición en castellano © 2004 Edge Entertainment. HeroQuest, Hero Wars y Glorantha son marcas registradas de Issaries Inc. Edición original © Issaries Inc.
Todos los derechos reservados

suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2...B - 41002 Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com. Las suscripciones son de 12 números y se pagan en la primera entrega mediante transferencia bancaria a: Edge Entertainment, Banco Sabadell, 0081 0225 17 0001131833 (enviar comprobante o aviso.) Tus datos deben ser: **Nombre y apellidos, Dirección postal, Localidad, Código postal y provincia, Teléfono de contacto, E-mail.**

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

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



[] nº1



[] nº2



[] nº3



[] nº4



[] nº5



[] nº6



[] nº7



[] nº8



[] nº9



[] nº10



[] nº11



[] nº12



[] nº13



[] nº14

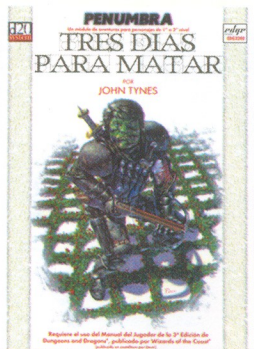
Sectaros a la carrera...

POR ALVARO GAMON

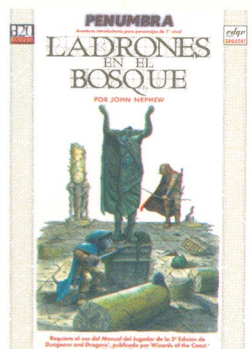


PENUMBRA

d20
system



EDG3200
TRES DÍAS PARA MATAR

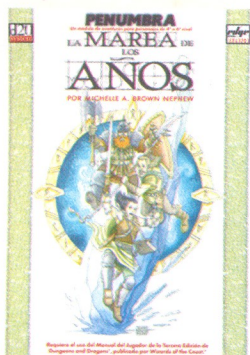


EDG3201
LADRONES EN EL BOSQUE

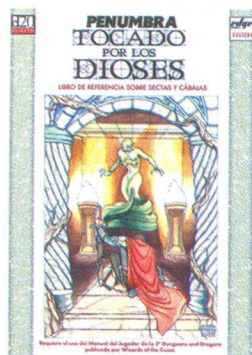


EDG3202
EN EL VIENTRE DE LA BESTIA

DINASTÍAS Y DEMAGOGOS

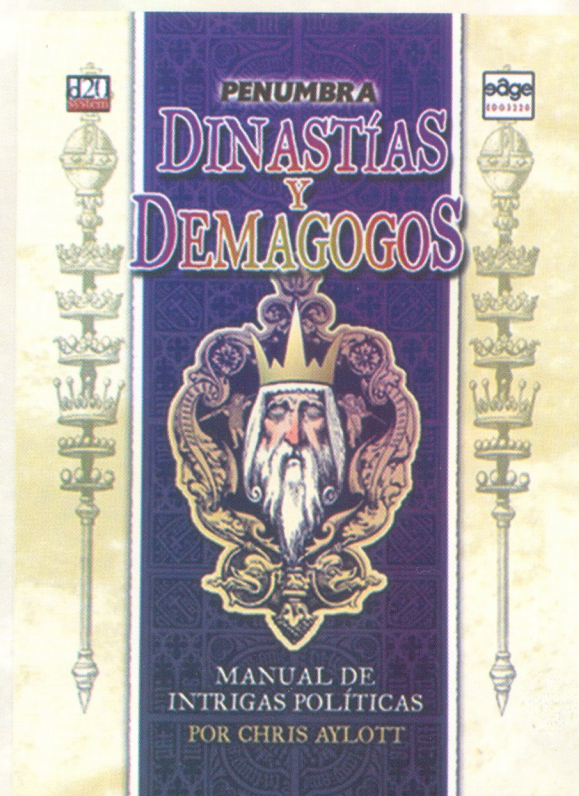


EDG3203
LA MAREA DE LOS AÑOS



EDG3204
TOCADO POR LOS DIOSES

AVENTURAS Y AYUDAS DIFERENTES PARA SISTEMA D20



GEN CON BARCELONA 2004

¡Que comiencen los juegos!

Ven a las jornadas más importantes del mundo de juegos de rol, tablero, cartas coleccionables, miniaturas y consolas. Nunca antes el Palau Sant Jordi de Barcelona acogió tantas competiciones simultáneas...

Visita la Gen Con Barcelona del 1 al 4 de Julio, y disfruta de cuatro días llenos de partidas, torneos, subastas, proyecciones de películas, exposiciones, seminarios, demostraciones, sorteos...

Un fin de semana increíble en el que podrás encontrarte con aficionados de todo el mundo y disfrutar con ellos de los juegos más apasionantes, así como poner a prueba tus habilidades y conocer a muchos invitados de cine.

Información: gencon@devir.es

Dragón, fragmento
puerta en hierro forjado.
Finca Güell. Antonio Gaudí

VENDA D'ENTRADES



ServiCaixa
902 33 22 11
servicaixa.com

devir

www.devir.es

BARCELONA

GEN CON
¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!