

rpg magazine 12

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Conan

La Era Híboria vuelve a los juegos de rol,
ahora bajo la enseña del D20

Time of the Judgement

Apocalipsis para Hombre Lobo,
Ascensión para Mago y otros
finales para el Mundo de Tinieblas

Unearthed Arcana

Nuevas opciones para D&D

Cthulhu Dark Ages

Primigenios en la Edad Media

ISSN 1579-7686



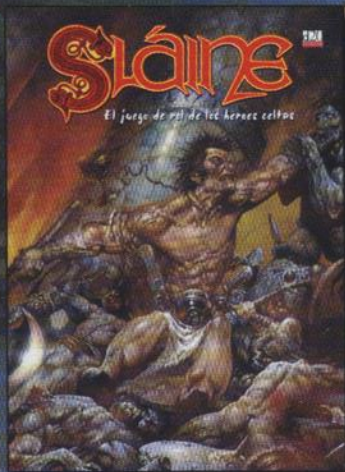
12

RPG MAGAZINE Nº12 - Época III - Marzo 2004

EJEMPLAR GRATUITO

¡Bésame mi Hacha!

SLÁINE
ISBN 84-95830-30-2



Tir Nan Og

La Tierra de los Jóvenes

Nuevo suplemento ya disponible

REBELLION



edge

www.edgeent.com

WitchCraft

BRUJERÍA

Escudo del Cronista

La pantalla de Brujería,
aventuras, nuevas reglas
y un relato

¡Ya disponible!

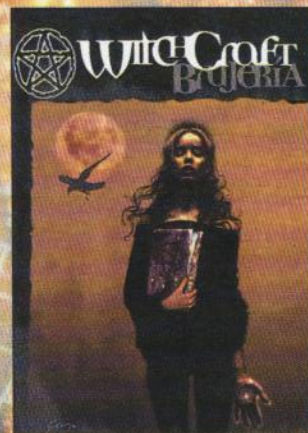
BRUJERÍA
ISBN 84-95830-27-2

edge

www.edgeent.com

EDEN
STUDIOS INC

www.edenstudios.net

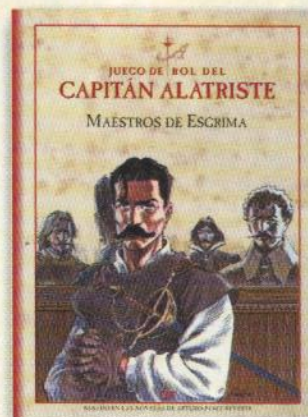


MAESTROS DE ESGRIMA

¡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



06

Conan, el rol
en la Era Hiboria

12

Uearthed Arcana, reglas
alternativas para D20sumario
número 12

RPG magazine

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

28

Stéphane Gesbert, o la
Edad Oscura de Cthulhu

MAGAZINE

05. Sumario. 06. Conan. 08. Novedades en castellano. 10. Novedades D20 en castellano. 12. Uearthed Arcana. 14. Importación D20. 18. Apocalypse. 18. Terminal. 19. Novedades Importación. 20. a|state. 22. Cthulhu Dark Ages. 24. Acension. 27. Laika. 27. Perro Malo. 28. Entrevista: Stéphane Gesbert. 30. RPG museum: Mutant Chronicles. 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, Aitor Solar, Jorge Romero, Fernando Torres, Antonio Rico, Juan Andrés Hurtado, José Antonio Andrés, Álvaro Gamon.**Portada:** Conan / Mongoose Publishing

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

Un mes más nos encontramos ante la difícil tarea de rellenar este espacio de letras, a sabiendas de que aquellos que las leéis esperaréis encontrar algo medianamente inteligente. Todos los meses se nos hace cuesta arriba el poder hablar de un tema en tan poco espacio que tenga un mínimo de interés. Además lo dejamos para el final, con lo cual se hace doblemente difícil. A pesar de que este recuadro pueda ser pequeño, esta revista es devorada por un buen puñado de centenares de aficionados. Es por esto que queremos dar voz en este púlpito a aquellos que os molestáis en leer estas líneas invitando a escribir 200 palabras donde denunciéis, comentéis, afirméis, vociferéis, protestéis, lloréis, contéis aquello que os preocupa del mercado de los juegos de rol que nos reúne en estas páginas mensualmente. Ya estamos cansados de lanzar preguntas al aire y disertar de forma hueca sobre jornadas y futuras publicaciones. Nos da la sensación de ser uno de los patéticos participantes del *Castillo de las Mentes Prodigiosas* intentando adivinar qué nos deparará lo próximo de nuestra afición. Así que para no desaprovechar la editorial mes tras mes, os invitamos a compartirla con nosotros, enviando las 200 palabras indicadas a rpg@rpg-magazine.com. Os rogamos la ausencia de faltas ortográficas. Muchas gracias.

CONAN

THE RÔLEPLAYING GAME

Madre mía. Tengo entre mis manos el juego de rol de Conan. Trescientas cincuenta y seis páginas a todo color, y un grafismo al que no nos tiene acostumbrado Mongoose. La portada es una declaración de intenciones. Conan, con su espada atlantea y su escudo, en guardia. A sus pies yacen varios enemigos muertos. Y junto a él, armada y peligrosa, con escasos ropajes y situada por la composición a los pies del bárbaro, una hermosa guerrera rubia de generoso escote. Abro el libro y me encuentro ante un mapa a todo color del continente Thurio, obra además de Jesús Barony, antiguo colaborador de *RPG magazine*. Ay, qué sensación. Allí están, esos reinos hibernos que tantas veces hemos visto en la primera página de *La Espada Salvaje de Conan*. Por aquí, Aquilonia y Nemedia. Por allá, Hyrkania y Turán. Y en la página 5, después de los créditos, comienzan esas líneas de Robert E. Howard que estaba esperando leer desde que el libro cayó en mis manos. "Sabe, oh príncipe, que entre

los años en que los océanos anegaron Atlantis y las ciudades brillantes y la venida de los hijos de Aryas, existió una era no soñada...". Bueno, admito que me he dejado llevar por mi lado sentimental, pero es que *Conan* es una de las ambientaciones más esperadas por nosotros los frikis. Existieron otros intentos de llevar el mundo de nuestro cimmerio favorito a las mesas, constituidos por una serie de libros de TSR y el *GURPS Conan* de Steve Jackson Games. Ninguno llegó masivamente al gran público, y en España mucho menos. Ahora Mongoose tira la casa por la ventana, y nos presenta un *Conan* para Sistema D20 que además exhibe el logotipo de OGL (Open Gaming License) que últimamente muestran los productos de la editorial, como *OGL Cybernet* y *OGL Horror*. Según dicen las malas lenguas (y las no tan malas), el libro no luce el famoso logotipo de D20 porque en el marco de todas las páginas aparece un pezón.

Parece que la Janet-Jackson-manía llega incluso al mundillo rolero. Hablando del marco, es una magnifi-



ca ilustración, realizada por Alejandro Villén (otro antiguo ilustrador de *RPG magazine*) que da consistencia al libro. Hay que destacar que el libro es un juego completo. No se necesita el *Manual del Jugador* de *Dungeons* ni el OGL. El sistema es una variación del D20 OGL, con los cambios necesarios para sumergirnos de lleno en la salvaje Era Hiboria. Las clases de personaje varían por completo con respecto a los presentes en el básico del *Dungeon*, y son bárbaro, noble, hombre de la frontera, nómada, pirata, erudito, soldado y ladrón. Como veis, una amplia panoplia de futuros PJs. Entre todos ellos destaca el bárbaro (como no podía ser de otra manera en un juego llamado *Conan*). Tenemos también a nuestra disposición toda una serie de variantes raciales del ser humano (desde cimmericos a estigios, pasando por hiborios, aesires, khitanos, etc.) que proporcionan modificadores a las características y habilidades, según el lugar de procedencia (aviso a los *Power Gamers* que, como era de esperar, el combo bárbaro-cimmerio es una estúpida elección para vuestros, chicos y chicas). Después, tenemos las consabidas secciones de habilidades y dotes de cualquier juego D20 (ay perdón, OGL), también adaptadas a la ambientación. El juego presenta un sistema de puntos de des-

«Según dicen las malas lenguas, el libro no luce el famoso logotipo de D20 porque en el marco de todas las páginas aparece un pezón.»

tino (podéis pensar en ellos como vidas extra y/o mejoras a las tiradas) y de códigos de honor (no existe ningún tipo de alineamiento) que introducen una variante divertida a los caóticos neutrales de toda la vida. Además, los personajes gozan de una estadística nueva denominada Reputación, y que mide (adivinadlo) la fama y renombre que los personajes van adquiriendo a lo largo de sus andanzas por el continente Thurio. La descripción y presentación de la sección de armamento y equipo es muy buena, con unos hermosos dibujos de armas ensangrentadas que harían las delicias de cualquier experto en *Hack & Slash* (la ley corruera de los *dungeons*, para el que no lo sepa). El combate sigue las pautas habituales de los juegos de este sistema, aunque introduciendo algunos cambios significativos. Los personajes tienen diferentes valores de defensa según decidan parar o esquivar (se introducen bonos a la armadura por parada o esquiva) y las armaduras actúan como un elemento reductor de daño (en lugar de sumarse a la clase de armadura). El umbral de daño masivo es más bajo que en el D20 normal (20 puntos de daño en lugar de 50), lo que permite unos combates más cortos y salvajes. En el capítulo de Magia es donde se introduce la mayor variación con respecto al Sistema D20 de *D&D*. La magia es sólo para unos pocos y

su uso suele ser perjudicial para la salud (física y mental) del usuario, así como llevar a la corrupción y la locura, muy al estilo de la magia en *La llamada de Cthulhu*; personalmente considero un acierto este cambio, teniendo en cuenta las conexiones vitales entre Robert E. Howard y H.P. Lovecraft. Los conjuros son diferentes a los de los manuales básicos de *D&D* y representan con fidelidad las invocaciones y el tipo de magia que observamos en los malvados hechiceros de los cómics. Además tenemos una impagable sección de materiales para cualquier brujo maligno o benigno que se precie, en la que encontramos sustancias tan famosas o apreciadas como el jugo de loto negro o el polvo de tumba estigio. Tras el capítulo de brujería, descubrimos una impagable sección de historia de la Era Hiboria (original de Robert E. Howard) en la que se describe ésta desde el hundimiento de la Atlántida hasta el principio de nuestra propia Historia. Y a continuación un útil diccionario geográfico, en el que se describen las naciones y pobladores de los Reinos Hiborios con suficiente profundidad para que incluso los neófitos en este mundo (¿pero existe alguien de verdad que sea neófito en Conan?) puedan engancharse sin problemas a la ambientación. En algunas de las naciones se ofrecen incluso algunas ideas para posibles aventuras. El juego se completa con una sección de religión, un bestiario bastante completito y un apartado que ofrece consejos sobre cómo dirigir partidas en esta ambientación.

Ahora vamos con lo malo. Normalmente solemos despotricar contra los juegos de Mongoose por la desidia con la que están hechos, pero no es éste el caso, aunque la maqueta adolece de algunos fallos como el recorte de los marcos. Pero hay que reconocer que esta vez los chicos han mejorado. El problema de esta edición es su precio, 49,95 dólares de vellón. Sí, es cierto que son 356 páginas a color, pero es bastante doloroso para el bolsillo. Eso sí, si os lo podéis permitir, es una buena inversión que os garantizará horas de buena diversión • José Luis Herrera

Conan: The Roleplaying Game

Categoría: Básico

Juego: Conan: The RPG

Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 356 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 49,95

Lo que es: El juego de rol OGL basado en la Era Hiboria, el mundo creado por Robert E. Howard en sus novelas protagonizadas por Conan.

Lo mejor: Refleja con mucho acierto las particularidades de la ambientación y la calidad del libro mejora bastante con respecto al nivel usual de Mongoose.

Lo peor: El precio, que es bastante elevado para lo que se estila por estos lares.



Novedades

El Rey de Chicago y el secreto de Marsella

Categoría: Aventura • **Juego:** La llamada de Cthulhu
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 54 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 14,33 Euros
Lo que es: Una aventura para *La llamada de Cthulhu*, que conjuga la violencia de la mafia con la maldad de los Mitos.



Más lugares míticos

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ars Magica
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 60 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 14,33 Euros
Lo que es: Una colección de cinco lugares feéricos detallados, con multitud de ideas para aventuras.



Pantalla del Cronista

Categoría: Accesorio • **Juego:** Brujería
Editorial: Edge Entertainment • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: N/A • **Precio:** 12,95 Euros

Lo que es: La pantalla de Brujería, con una interesante aventura introductoria más reglas y ayudas, que incluyen hojas extra de personaje, consejos sobre campañas de terror y reglas adicionales.

Lo Mejor: La pantalla es muy grande, las ilustraciones de la misma magníficas, y el material adicional es muy completo e interesante.

Lo Peor: Las reglas adicionales no están mal, pero son escasas.





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

atlántica juegos

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

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

www.atlanticajuegos.com

Hombre lobo: El Apocalipsis

Rabia en los Cielos

La Factoría de Ideas nos ofrece ahora en castellano el suplemento para *Hombre Lobo*, *Rabia en los Cielos*, coincidiendo con la publicación a nivel mundial de los libros dedicados al fin del Mundo de Tinieblas. *Rabia en los Cielos* merece nuestra atención no sólo por proporcionarnos detalles acerca de la cosmología de los Garou, sino porque además, y aunque está englobado en la serie de libros del Año de la Venganza, presenta una historia, *Anthelios Furioso*, que preludia los acontecimientos de *Apocalypse*. Es una interesante aventura, que dependiendo de las preferencias y la habilidad del Narrador, puede desembocar en una trama mesiánico-apocalíptica, o en una inquietante venida de un "anticristo" lupino muy al estilo de *La maldición de Damien*. El resto del libro está dedicado a un estudio de la Umbral del sistema solar, desde un original punto de vista astrológico. Se detallan los Incarnae de cada uno de los diferentes planetas y accidentes espaciales, sus relaciones y sus peligros. A continuación encontramos una sección de astrología umbral, tanto desde la perspectiva occidental como de la astrología oriental. Si a esto unimos una sección sobre profecías e interpretación de signos y portentos, y una extensa sección de méritos y defectos, dones y fetiches relacionados con la astrología, nos encontramos con uno de los suplementos más psicodélicos y eclécticos de los últimos tiempos, muy adecuado para esta era de Acuario que prácticamente acabamos de comenzar. Un libro de interés para todos aquellos que quieran integrar elementos astrológicos en sus partidas de *Hombre Lobo*, y para aquellos jugadores que deseen probar un primer sorbo de *Apocalypse* • **José Luis Herrera**

Rabia en los Cielos

Categoría: Suplemento
Juego: Hombre Lobo: El Apocalipsis
Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 122 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 24,49 Euros

Lo que es: Un suplemento de *Hombre lobo* sobre la cosmología Garou.

Lo mejor: Contiene una interesante aventura que preludia el Apocalipsis.

Lo peor: Puede resultar un poco extraño por su temática, y se pierda un poco entre el terremoto creado por la *Gehenna*, *Apocalypse* y el fin del Mundo de Tinieblas.



Dragonlance

La Era de los Mortales

Empecemos diciendo que, aunque porta el sello de Wizards, *La Era de los Mortales* ha sido diseñado por el equipo de Sovereign Press, la editorial que ya se encargó de resucitar *Dragonlance* a la tercera edición. La etiqueta de Wizards sólo nos dice que ellos han aprobado su contenido. Recogemos el testigo que nos había dejado el *Escenario de Campaña: Dragonlance (RPG magazine #9)* y abordamos una de las épocas históricas que sugería como escenario para tus partidas —la Era de los Mortales— que aquí se expande durante 224 páginas, que traen lo de siempre: razas (dos nuevas), clases de prestigio (y una clase básica, la de marinero), conjuros, objetos mágicos, monstruos y PNJs; a destacar lo original de las clases de prestigio y la poca vergüenza que tienen con las dotes. Lo fuerte, tanto en calidad como en cantidad, es la ambientación. Hay muchos datos de tipo geográfico, cultural, religioso e histórico, y lo único que se le puede achacar es que en algunas ocasiones se repite un poco. Ofrece una línea temporal con sucesos que provocan grandes cambios en el entorno y que ofrecen unas posibilidades de ambientación muy variadas para tus partidas sin salir del mismo escenario. Posiblemente, ésta sea la reacción a las acusaciones de encorsetamiento que siempre recibió la época clásica de la Guerra de la Lanza. La maquetación sigue el patrón del *ECD*, ligeramente mejorado, aunque la calidad media de los dibujos aumenta notablemente. Concluyendo, si eres fan de *Dragonlance*, no te va a decepcionar. Si te quedaste en las primeras novelas, te puede servir para averiguar cómo ha evolucionado el asunto y proporcionarte algunas reglas que utilizar en tus partidas, siempre que el precio se ajuste a tu presupuesto. Si nunca te interesó la *Dragonlance*, seguramente este libro no te vaya a hacer ver la luz • **Miguel García**

La Era de los Mortales

Categoría: Suplemento
Juego: *Dragonlance*
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 224 color
Encuadernación: Cartón
Precio: 32 Euros

Lo que es: Una ampliación del *Escenario de Campaña: Dragonlance* para jugar en la Quinta Era.

Lo mejor: Que ofrece entornos para partidas extraordinariamente variados sin salir del escenario de campaña.

Lo peor: Los 40 dólares, que se convierten en 32 euros en la versión en castellano, son muchos por 224 páginas.



Reinos Olvidados

Razas de Faerûn

Al igual que hizo *Magia de Faerûn* en su momento, *Razas de Faerûn* sirve como ampliación del *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados*. El tratamiento es en este caso mucho menos diverso, ya que el libro se estructura en siete capítulos dedicados a cada una de las razas principales para PJs (enanos, elfos, gnomos, semiellos, orcos y semiorcos, medianos y humanos), un capítulo dedicado a los diferentes tipos de planodeudos (aasimar, fey'ri, genasies, tanarukk y tiffin), otro dedicado a las razas menores (aarakocras, centauros, y siete más), y un apéndice. Cada uno de los capítulos dedicados a las razas principales estudia las diferentes subrazas existentes en Faerûn (elfos semiacuáticos, medianos piesligeros, etc) mediante apartados de historia, perspectiva, sociedad, lenguaje y literatura, características y rasgos raciales, magia y conocimientos, deidades, relaciones con otras razas, equipo, y regiones habitadas; los planodeudos y las razas menores se tratan del mismo modo, aunque sin ocuparse de las subrazas. Se da así una buena idea de la realidad de los 50 grupos étnicos más importantes, aportando una información muy valiosa para los jugadores que más disfrutan sumergiéndose en este mundo y en la interpretación precisa de los seres que lo habitan. Como era inevitable, en el apéndice se amontonan un buen puñado de nuevas dotes, objetos mágicos, conjuros, monstruos y clases de prestigio, sin los que cualquier libro de *D&D* parece quedar huérfano, aunque en el caso de este libro hay que reseñar que están mayoritariamente ligadas de forma exclusiva a una de las razas presentadas en las páginas anteriores. Si bien no es un libro brillante ni indispensable, *Razas de Faerûn* está por encima de lo mínimamente exigible y es una buena contribución a la biblioteca de cualquier fan de los Reinos Olvidados • **José Padilla**

Razas de Faerûn

Categoría: Suplemento
Juego: *Reinos Olvidados*
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 192 color
Encuadernación: Cartón
Precio: 25 Euros

Lo que es: Una ampliación del *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados*, que abunda en las diferentes razas que los habitan.

Lo mejor: Que permite definir aún más los PJs y su procedencia, ayudando a los jugadores a sumergirse en este mundo y sentirlo como más real.

Lo peor: Que, debido al número de razas y subrazas tratadas, no se profundiza realmente en ninguna de ellas.



Novedades

El Este Inaccesible

Categoría: Suplemento • **Juego:** Reinos Olvidados
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** 28 Euros
Lo que es: La guía a una de las zonas más peligrosas de Faerûn, hogar de los magos rojos y otros peligros (reseña en RPG magazine #9).



Guía del Lado Oscuro

Categoría: Suplemento • **Juego:** Star Wars
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 160 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** 25 Euros
Lo que es: El libro de referencia sobre el reverso tenebroso de la fuerza, para crear los PJs más malvados y temibles.



ARMAGEDDON

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

PLZA. MARCELINO SOROA 2
 20011 SAN SEBASTIAN
 TLF: 943462782



AVALON

JUEGOS

AVALON BURGOS
 C/ SAN JULIAN 5
 TLF. 947201488

AVALON CIUDAD REAL
 C/ BRUNETE 6 BAJO
 TLF. 926224442

Sláine

Tir Nan Og

Este suplemento, dedicado a la tierra y gentes de *Sláine*, está dividido en tres partes claramente definidas. En la primera encontramos una descripción de las Tribus de la Diosa Tierra: los Sessair, los Finianos, la Tribu de las Sombras y el Dominio del Abeto. Se incluyen aquí las grandes ciudades y los personajes importantes aparecidos en los cómics, así como nuevos estilos de lucha y nuevas dotes, entre otras cosas. A continuación viene el atlas, en el que se describen algunas localizaciones importantes e información sobre tribus o razas como los titanes, los vikings o los demonios de los mares. También encontramos aquí la descripción de unidades mercenarias, aderezadas con nuevas habilidades de lucha específicas de esas tribus, armas y demás detalles. Entre los lugares descritos cabe destacar la Fortaleza Eterna, las Tierras de los Lores Druenes, la Cueva de las Bestias, o el Seminario de Druidas de Durrington. Por último, al final del libro se incluyen ideas para aventuras y encuentros. En general el libro es muy útil, por no decir obligatorio, para aquellos que quieran adentrarse en la Tierra de los Jóvenes, ya que la información que incluye es imprescindible para dirigir aventuras debido a la escasa información que se incluía al respecto en el libro básico. Como punto débil cabe destacar que la próxima aparición de los libros de tribu hará que aproximadamente la mitad de este libro sea inútil, debido a que cada tribu será descrita por separado en un libro completo, lo que sin duda proporcionará más trasfondo y detalle del incluido aquí. Sin duda ese espacio habría estado mejor aprovechado incluyendo más detalles sobre la historia y los lugares que pueblan este reino celta, profundizando en los lugares descritos o ampliando la descripción de algunas criaturas que, en algunos casos, quedan bastante "cojas". • Ángel Sánchez

Tir Nan Og

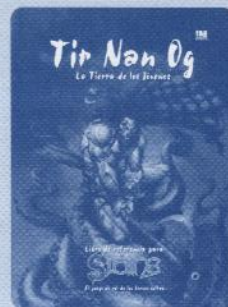
Categoría: Suplemento
Juego: *Sláine*
Editorial: Edge Entertainment

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

Lo que es: Una guía del mundo de *Sláine*, las Tierras de los Jóvenes, y de sus habitantes.

Lo mejor: Que amplía mucho la visión del mundo y las posibilidades de aventura del manual básico.

Lo peor: Que parte del material quedará desfasado cuando salgan nuevos suplementos, y que algunos de los lugares y criaturas que se mencionan no se tratan con toda la profundidad que sería deseable.



Novedades

Realms of Norrath: Forests of Faydark

Categoría: Suplemento • **Juego:** EverQuest RPG
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24
Lo que es: El último libro de la serie *Realms of Norrath*, que detalla las regiones centrales del continente de Faydwer.



Player's Guide to Monks & Paladins

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 134 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,25
Lo que es: Un libro que amplía las opciones (clases de prestigio, dotes, etc) para monjes y paladines.



Secrets of the Shadowlands

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rokugan D20
Editorial: Alderac Entertainment Group • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Una guía sobre las tierras más peligrosas de Rokugan y sus habitantes.



Psychic's Handbook

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17
Lo que es: Un manual con nuevas reglas para personajes psiónicos y un nuevo sistema para estos poderes.



Haunted House

Categoría: Aventura • **Juego:** Fright Night
Editorial: Hogshead Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16
Lo que es: Una aventura de terror para Sistema D20 que se desarrolla en una mansión encantada.



cimmeria
 C/ EL SALVADOR 14 AC.
 03203 EL CHE
 TEL: 965450803

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

cyberkomic
 c: pintor sorolla e. local 5
 28778 colmenar viejo. madrid
 telefono: 91 845 78 38
 cyberkomic (a) terra.es

D-LAND

JUEGOS DE:	MERCHANDISE
ROL	ANIME
CARTAS COLECCIONABLES	MANGA
FIGURAS	COMIC
ESTRATEGIA	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

Dungeons & Dragons

Unearthed Arcana

A la lista de míticos títulos, como *Fiend Folio* o *Book of Vile Darkness*, rescatados de los antiguos libros de *Dungeons & Dragons* para dar nueva vida, esplendor, y ventas a la tercera edición (punto cinco), se suma ahora *Unearthed Arcana*. Al igual que el libro original de la primera edición de *AD&D*, su propósito es ofrecer reglas opcionales de todo tipo. Aunque en un principio pueda parecer que, con el número de suplementos de *D&D* existente, si algo no le faltan a este juego son opciones, lo cierto es que es *variedad* (de clases, de razas, de dotes, de conjuros, de todo) lo que le sobra, pero no opciones de reglas. Tal como se señala en la introducción, este manual no ha sido escrito para que se incorporen todos sus mecanismos a las partidas en curso, al igual que no se pretende que ningún PJ mago lance jamás todos los conjuros de un nuevo libro. No estamos, por lo tanto, ante la edición 3.5.2 de *D&D*, sino ante un compendio de nuevas reglas, independientes entre sí, y aplicables por separado a diversos aspectos del juego, en la cantidad que cada uno estime necesario. Estos nuevos mecanismos han sido agrupados temáticamente en diferentes capítulos: Razas, Clases, Creación de personajes, Aventuras, Magia, y Campañas. Si bien en la contraportada se nos informa de que esta nueva fuente de reglas es "inagotable", una sencilla cuenta del índice nos revela que se trata de unas cincuenta variantes de reglas completas, a las

que hay que sumar breves notas auxiliares en las que notables autores de libros de *D&D* comentan sus propias reglas caseras, así como revelan el razonamiento que hay detrás de algunos de estos mecanismos, en textos que a veces resultan realmente interesantes. En cualquier caso, son demasiadas variantes como para estudiarlas caso por caso, por lo que a continuación se resaltan únicamente las más interesantes. El primer capítulo es el menos llamativo del libro, siendo la regla más interesante la de las líneas de sangre, que trata la influencia de otras razas (desde la celestial hasta la yuan-ti, pasando por muchas otras) sobre las características iniciales de los PJs. El siguiente capítulo, dedicado a las clases, resulta bastante más imaginativo y comienza con la descripción de dieciséis nuevas clases, variadas y bastante sensatas, como el bardo sabio o el hechicero de batalla. Estas clases son un buen ejemplo del enfoque general del libro y de su principal defecto, en cuanto presentan reglas bien explicadas y fáciles de incorporar a nuestras partidas, pero que carecen de un marco definido dentro del juego, de un texto de apoyo que las sitúe en el contexto de una hipotética ambientación, les dé *sabor*, y las haga atractivas para los jugadores por cuestiones diferentes a las meramente numéricas. Así mismo, este capítulo incluye una de las variantes más potentes del libro, que consiste en crear personajes que toman las características de dos clases diferentes cuando suben de nivel, eligiendo los mejores aspectos de cada una. El siguiente capítulo, dedicado a la creación y crecimiento de los personajes, empieza

con tres variantes de reglas para el uso de habilidades. Las dos primeras variantes simplifican la elección de habilidades, y la tercera incorpora el concepto de prueba de habilidad compleja, a usar cuando la acción a realizar es muy complicada o necesita de mucho tiempo para llevarse a cabo, y puede aplicarse al juego como añadido al sistema normal, sin reemplazar a éste. Estas tres variantes son una prueba de que este libro no ha sido diseñado como una herramienta con la que maximizar la efectividad en combate de los PJs, sino con la que realmente mejorar y modificar el juego, algo que se agradece y que no entraba en las previsiones de muchos. El capítulo se completa con reglas de rasgos para personajes (una especie de dotes con beneficios y desventajas), defectos (lento, débil, etc) intercambiables por dotes, dotes especiales que tienen como requisito haber sufrido los efectos de algún conjuro, una nueva división de las dotes de armas (hachas, arcos, etc), nuevas reglas para la creación de objetos, y un sistema de trasfondo bastante limitado para determinar la vida del personaje antes de primer nivel. En el capítulo de Aventuras se presentan numerosos sistemas alternativos para determinar la CA y para determinar los puntos de golpe y su pérdida (incluido un sistema de niveles de salud y el propio de *Star Wars D20*), que si bien hacen posibles otros estilos de juego, no están todo lo bien resueltos que cabría esperar. Tras unas breves reglas para incluir el viejo concepto de "puntos de acción", se trata en



Dungeons & Dragons

profundidad el encaramiento en combate y el uso de tableros de juego hexagonados, lo que hará felices a los estrategas del grupo, así como la posibilidad de cambiar el dado de 20 por tres dados de 6, y de que sean los jugadores quienes hagan todas las tiradas del combate. El capítulo dedicado a la magia es el más extenso del libro, así como el más interesante, y presenta un buen número de reglas relacionadas con todos los elementos de este aspecto del juego. A destacar la opción que propone usar otros componentes en el lanzamiento de un conjuro para que estos obtengan beneficios mágicos de forma inmediata, y la regla que permite considerar los objetos mágicos como familiares. El sexto y último capítulo recoge diferentes conceptos comunes a otros juegos, como los de contactos, reputación, o honor, aunque sin la extensión y profundidad que serían deseables. También se incluye un nuevo sistema de puntos de experiencia, que es sin duda el más decepcionante de todo el libro; la asignación de puntos de experiencia fuera del combate sigue siendo, a pesar de los esfuerzos realizados tanto en este libro como en los manuales básicos, la asignatura pendiente de la tercera edición. Como excepción a esta norma, se dedican unas dieciséis páginas a las reglas de cordura; aunque eso permite

que estas reglas resulten muy completas, es una pena que no se haya dedicado este

espacio a otro elemento más fácil de

introducir en juego. En el

aspecto gráfico, este libro

termina de confirmar el

nuevo estándar de calidad

de las ilustraciones de

D&D, sensiblemente inferior

al inicial de la línea, pero bastante

elevado en comparación con

la media de los libros de rol que se

publican cada mes. Una pena, en

cualquier caso. Hay que señalar

que gran parte de las "nuevas"

reglas son en realidad traslacio-

nes a *D&D* de las reglas propias

de los demás juegos de

Wizards, y de los antiguos libros

de la serie *Player's Option* de la

segunda edición del juego,

mientras que

otras han sido

publicadas ya en

la revista *Dragon*.

Aunque no se cum-

pla aquí esa máxima

de "un libro bueno y original, en el que lo bueno no es original, y lo original no es bueno", sí es cierto que este reciclaje hace que a veces el texto recuerde demasiado a otras cosas ya vistas y leídas, lo que no ayuda a la sensación de sorpresa que un libro como éste, en teoría repleto de nuevas ideas, debería quizás proporcionar. En general, estas reglas no están restringidas por el difuso concepto de "Equilibrio" que, con más o menos acierto, ha permeado las nuevas opciones (razas, clases y demás) presentados en las diferentes líneas de *D&D* de Wizards, y que supuestamente evita que los personajes sean más mortíferos por usar en su creación o crecimiento nuevos libros de reglas; es decir, con ayuda de estas reglas se pueden crear PJs sustancialmente más poderosos de lo que hemos visto hasta el momento. Pero no hay que olvidar que estas reglas tienen un carácter universal, por lo que también deben aplicarse a los PNJs, con lo que este factor de desequilibrio se ve eliminado totalmente, siempre, claro está, que el DM esté dispuesto a pasar tanto tiempo adaptando sus personajes a las nuevas reglas como los jugadores para los que arbitra. A pesar de sus defectos, es un gran libro para quienes creen que las reglas básicas se pueden mejorar, y estén dispuestos a emplear un poco de tiempo en ello, o para quienes tengan en mente una ambientación propia que necesite de ciertos cambios en la mecánica de juego; con una buena combinación de las reglas de *Unearthed Arcana*, apoyada por supuesto en el reglamento básico, se abre enormemente el abanico de mundos posibles en los que correr aventuras sin cambiar de juego. Lo más importante: Todo esto puede hacer que algunos DMs, ya cansados del *D&D* de siempre, vuelvan a sentir ilusión por las posibilidades del juego, renovando unas fuentes de creatividad *dungeonera* que creían exhaustas, y eso no tiene precio • José Padilla

Unearthed Arcana

Categoría: Suplemento

Juego: Dungeons & Dragons

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 224 color

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 34,95

Lo que es: Un compendio de reglas alternativas para *D&D*.

Lo mejor: Que ofrece numerosas reglas opcionales que pueden renovar o mejorar tus partidas de *D&D*, y que hacen este juego mucho más fácil de adaptar a ambientaciones alternativas.

Lo peor: Que muchas de las reglas están bastante vistas y son dinámicas en manos de un *Powergamer*, y que no se ofrecen marcos de juego en las que usarlas.



Novedades

The Quintessential Fighter II

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un nuevo compendio de reglas para los guerreros del Sistema D20.



Munchkin Monster Manual 2.5

Categoría: Suplemento • **Juego:** Munchkin D20
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 48 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Nueva edición del manual de monstruos para esta parodia de *Dungeons & Dragons*.



Weapons Locker

Categoría: Suplemento • **Juego:** D20 Moderno
Editorial: Wizards of the Coast • **Páginas:** 192 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Una magnífica guía sobre armas de fuego, que incluye más de 500 armas detalladas e ilustradas.



The Book of Hallowed Might 3.5

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 13,99
Lo que es: La edición revisada para 3.5 de este manual dedicado a la magia, que también incluye lo necesario para usarlo con *Arcana Unearthed*.



The Book of Fiends

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: Un libro de referencia sobre los demonios y su mundo, con fichas de más de 130 criaturas.



Adventure I

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment Group • **Páginas:** 288 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Una recopilación y revisión de 24 aventuras, que ahora pueden jugarse como campaña, llevando a los personajes desde 1º a 13º nivel.



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

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

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

ABRIMOS TODOS LOS DIAS, INCLUSO DOMINGOS Y FESTIVOS

MINIATURAS
JUEGOS
CARTAS
COMICS
ROL

WARHAMMER
WARHAMMER
40,000
MAGIC
CONFRONTATION

d·e·a·t·h·m·a·t·c·h

C/ Colón, 12·Cáceres tlf: 927-227572

Novedades

Love & War

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 140 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Un manual de la prestigiosa serie Penumbra, dedicado a los caballeros medievales.



Aasimar & Tiefling

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: Una guía sobre personajes planodeudos, que incluye todo tipo de nuevas reglas.



Echoes of the Past: The Slarecian Legacy

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: White Wolf • **Páginas:** ** b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23,99
Lo que es: El libro de referencia sobre esta poderosa raza y su terrible legado.



Chaositech

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,99
Lo que es: Un manual sobre una extraña forma de magia que combina el caos y la tecnología.



False Gods: The System Lords

Categoría: Suplemento • **Juego:** Stargate SG-1
Editorial: Alderac Entertainment Group • **Páginas:** 176 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: El manual sobre la raza alienígena de los Goa'ulds, que una vez caminaron como dioses por la Tierra.



EXCALIBUR

PRINCIPE DE VERGARA 82
 28006 MADRID

www.excaliburtienda.com

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



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

Moria

Librería especializada

De freaks para freaks

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

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

■ Hombre lobo: El Apocalipsis

Apocalypse

Ha llegado el Apocalipsis. Como ya sucediera con *Vampiro* el mes pasado, la línea editorial de *Hombre lobo* se cierra definitivamente con este suplemento, llamado simplemente *Apocalypse*. A simple vista se puede observar que su esquema es el mismo que el de *Gehenna* y *Ascension*, el último suplemento de *Mago*, tal como podíamos esperar. El libro empieza con un relato que ayuda a marcar el tono de todo el volumen, incluso antes del índice. A éste le sigue la introducción, que explica las razones del fin de *Hombre lobo*, y que también se ocupa de la posible continuación del juego después de este libro y el tratamiento que se le ha dado a la "metatrama" en estas páginas. Llama la atención la explicación del cierre de esta línea, que da como argumento la imposibilidad de seguir sacando suplementos sin que estos empiecen a dedicarse a temas ya ridículos. Además de un breve repaso a la posibilidad de mezclar varios de los escenarios que se presentan y de comentar la relación entre este Apocalipsis y los finales de las diferentes líneas del Mundo de Tinieblas, la introducción incluye el apartado de "Cómo usar este libro" al que ya estamos acostumbrados, que en esta ocasión es bastante más amplio. El primer capítulo del libro propiamente dicho trata los últimos sucesos "oficiales" del mundo de *Hombre lobo*, ya que a partir de ellos cada Narrador deberá decidir cómo quiere que transcurra el Apocalipsis. Para crear el marco de referencia en el que tendrá lugar el final elegido por el Narrador de los cuatro que se proponen, se estudian las míticas profecías, así como se relata el resultado de varias de las tramas generales que los diferentes libros de

esta línea han ido proponiendo a lo largo de los últimos años. Hasta se reserva un apartado para el guiño cómplice y el final de la editorial *Black Dog Games*, tras el lanzamiento de su último juego, *Fiend: The Pacting*. En resumen es un buen capítulo que cierra las líneas argumentales más importantes, y que ayuda a transmitir la sensación de "vivir en los últimos días", tan necesaria para crear el ambiente propio de los escenarios que componen la mayor parte del libro. El primero de estos es *The Last Battleground*. El argumento se centra en la invasión de la Penumbra por un incommensurable número de perdiciones liderado por danzantes de la espiral negra, a quienes sigue el Wyrn encarnado dispuesto a derrotar al espíritu de Gaia definitivamente. De todos los ofrecidos, se trata del Apocalipsis menos "dañino" para el mundo físico, ya que transcurre casi íntegramente en la Umbra. Más que una aventura en el sentido clásico de la palabra, en la que "A lleva a B que lleva a C", *The Last Battleground* describe los diferentes sucesos que conducen a la batalla final y cómo se libra ésta, ocupándose de la posible intervención de los PJs en notas auxiliares. También se echa en falta un apartado dedicado a lo que sucede después de la batalla final. Es un escenario con potencial, pero al que sólo le podrán sacar partido los Narradores más experimentados y trabajadores. El siguiente escenario es posiblemente el más original y el que aporta más oportunidades de interacción y decisiones importantes por parte de los PJs; se titula *A Tribe Falls*, y se centra en un Apocalipsis provocado desde dentro, tras la corrupción de una de las tribus. En esta ocasión no se ofrecen



taberna del Dragón verde

El lugar donde las leyendas
se hacen realidad

CONCEJAL ALBERTO JIMENEZ BECERRIL S/N
SEVILLA

Hombre lobo: El Apocalipsis

siquiera una serie de sucesos que lleven a la batalla final, sino sólo las herramientas para que el Narrador cree la historia, protagonizada por la tribu que vea más conveniente para su grupo de juego. Eso sí, estas herramientas son abundantes y ocupan 40 páginas, llenas de todo tipo de consejos y posibles vertientes de la aventura. El tercer escenario propuesto es *Weaver Ascendant*. En éste, la Tejedora, y no el Wyrm, surge como antagonista de los PJs, haciéndose con el control de Pentex y sus subsidiarias. Aquí se intenta dar una especial relevancia a los Fera, involucrando a tantos PJs ya creados como sea posible, pero quizás se intente abarcar demasiado, y se apriete poco, ya que dada la escala a la que se presenta este escenario, se terminan dando pocas indicaciones sobre la dirección que deben llevar las partidas. Aunque hay elementos interesantes, y es encomiable el hecho de tener en cuenta el Apocalipsis a nivel global, se antoja muy difícil trasladar todo esto de forma coherente a la mesa de juego. El cuarto escenario, apropiadamente llamado *Ragnarok*, es el fin más obvio del mundo de *Hombre lobo*, pero por eso mismo merece un lugar en *Apocalypse*. En él se plantea el enfrentamiento directo de las hordas del Wyrm contra los Garou, tal como se venía anunciando a lo largo de los años, y de la forma más brutal posible: asteroides que chocan contra la Tierra, ciudades en llamas, y todos los demás elementos propios de un verdadero apocalipsis. Al igual que sucede con los tres escenarios anteriores, la historia de este capítulo no es una aventura al uso, sino una serie de eventos que tienen lugar en los días finales, acompañada de ideas para facilitar la introducción y participación de los PJs en la lucha, y crear aventura

ras a partir de éstas. Del mismo modo, y aunque se ocupa de la participación de todas las tribus, de las batallas en varios lugares del mundo, de todos los diferentes finales posibles y de demás detalles, darle un uso real a toda esta información requiere de un gran esfuerzo por parte del Narrador. Una vez terminado *Ragnarok*, llegamos a *The Last Tales*, un capítulo ideado para ayudar a narrar las historias anteriores, y el final del mundo en general. A pesar de no contar con muchas páginas, es un texto muy útil, y que ha sido diseñado específicamente para esta ocasión, a diferencia de muchos capítulos de "Narración" de *White Wolf* que se limitan a repetir lo de siempre, y eso se nota. El libro se cierra, aparte de una breve narración final, con un capítulo dedicado a PNJs y nuevas reglas. Si bien no están todos los PNJs necesarios para cubrir las acciones expuestas en los anteriores capítulos, sí se incluyen los más importantes, así como un buen número de dones, ritos, fetiches y demás, algunos de considerable potencia. Si, aparte del enfoque básico del libro, que quizás no sea del gusto de todos, podemos encontrarle algún defecto a *Apocalypse*, es que se necesitan muchos de los suplementos publicados para usar en su totalidad cualquiera de los escenarios, y esto no está al alcance de todos. En lo relativo al enfoque, a pesar de que el libro se presente básicamente como un conjunto de cuatro historias con las que jugar el Apocalipsis, éste es más bien un amplio abanico de ideas para que el Narrador mezcle y trabaje a la hora de crear su propio Apocalipsis, y que resulta inútil si no está dispuesto a realizar esta labor y emplear bastante tiempo en ello. Si esto es mejor que ofrecer historias listas para jugar o no, es ya cuestión del gusto de cada uno, y del tiempo que se disponga para preparar cada partida. • **Fernando Torres**



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.

Apocalypse

Categoría: Suplemento

Juego: Hombre lobo: El Apocalipsis

Editorial: White Wolf

Páginas: 222 b/n

Encuadernación: Cartóné

Precio: \$ 29,99

Lo que es: El último libro de *Hombre lobo: El Apocalipsis*, que permite jugar el final de esta ambientación.

Lo mejor: La variedad de opciones que ofrece y el cuidado que se ha tenido a la hora de conservar el sabor propio de este juego.

Lo peor: Que los escenarios propuestos necesitan de mucho trabajo para convertirse en aventuras listas para jugar, y que hace alusión a un enorme número





Orwell contra Don Miki

Legó el momento de ladrarlo a las claras: *Dragones y Mazmorras* apesta. Me trae al paio su reciente lifting, el esfuerzo por orear las miserias de un concepto trasnochado y reseco, sus últimos módulos-estrella y el marketing de mundos como los Reinos Olvidados. *Dungeons* es un anacronismo sin más valía ya que servir como elemento de paleografía lúdica para la afición; apenas un mojón en el camino (ambos sentidos) que nos indica la situación del viscoso cenagal del que procedemos.

Sí, Perro Malo, yo soy de esos modernillos pedantes incapaces de entretenerse indefinidamente si no es con algo que colme sus más profundas inquietudes espirituales y estéticas. Igual que no podría pasar años jugando a *HeroQuest* domingo tras domingo o endureciéndome ante maratones de *Los Lunnis*, no podría convertirme en un jugador asiduo del vacío divertimento que se me propone. Admitámoslo: al igual que el cine, la literatura o el

rar todo aquel esparcimiento que conlleve más hondura que el clásico reviento-puerta / reviento-bicho / reviento-cofre / reviento-compañero. Interpretar es de perdedores. Los vivos son para maricones. Los juguetes de ambiente, estrictamente en Chueca.

Hoy le toca a uno mojarse, cagüendiez. Uno siempre ha sido tolerante con lo que solaza a sus semejantes y está dispuesto a convivir con el jodido *D&D* todo el tiempo que haga falta, siempre que no le hagan comulgar con ruedas de molino sus más irreflexivos adalides. *Dungeons and Dragons* es el epítome de la mala baba yanqui contenida en ambientaciones-refrito carentes de originalidad, latrocinios más o menos consentidos de autores de fantasía por todos conocidos, así como la imposición a la fuerza de un sistema que representa para el rol algo así como imperialismo informático de Windows. *Dungeons and Dragons* huye de la coherencia histórica (sea real o fantástica) dada la incapacidad

«Dungeons es un anacronismo sin más valía ya que servir como elemento de paleografía lúdica para la afición»

teatro, el rol es narración y, como técnica, ha progresado. ¿Qué ha sucedido entre *La Cistellaria*, las danzas autolesivas de los Lakota y *Memento*? Evolución. Salvo honrosas excepciones en cada género, las formas artísticas nacen como precipitadas praxis de un germen simple aunque revolucionario; el tiempo se encarga de aquilatar la bondad de esa invención y son los creadores quienes, con denodado tesón, depuran y perfeccionan esa roma idea primeriza. Inquieto lector, ¿le excita especialmente la idea de peregrinar semanalmente a los multicines para dedicar dos horas como norma ante *Los obreros saliendo de la fábrica* o *El regador regado*? ¿Pasaría todos los sábados de mayo cegándose ante el legendario *Pong* o acaso le excita más la idea de convertirse en un sátrapa criminal de *Vice City*, subyugando sin piedad a las mafias cubana y haitiana? ¿Por qué no hubo ni una sola galería en ARCO '04 dedicada al arte rupestre? Es obvio que el rol repite este esquema y ni nos molestaríamos en publicar esta reseña de no ser por la sañuda idiocia del dungeonero más cerril al vitupe-

funcional del norteamericano medio para asimilar conocimientos puramente teóricos, sin finalidad práctica. *D&D* es al rol lo que *Xena*, *La Princesa Guerrera* es a la pequeña pantalla o *Gladiator* a la grande. En otras palabras, estamos ante un pasatiempo deliberadamente empobrecedor y limitado, ideal para mantener la mente del adolescente alejada de sus neuras insitas. Basta tomar el módulo híbrido *D20/Unknown Armies*, *La Ascensión de la Magdalena*, para comprobar con bochorno como el autor es obligado por la editorial a convertir una estupenda aventura de *UA* en la Praga de Rodolfo II en una bufa parodia *D20* donde el pintor Caravaggio pasa a convertirse en un anodino Carrabas, amén de eliminar toda referencias a la Orden del Temple y diversas personalidades de la época, no sea que los jugadores habituales de *Dungeons et al* sufran un colapso nervioso. De nuevo, la merma de profundidad en los personajes se intenta remedar con la habitual hipertrofia de las habilidades de combate y hechizos traídos por los pelos.

A los niños les encanta • **Terminal**

Novedades

Iron & Silk

Categoría: Suplemento • **Juego:** Feng Shui
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 72 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17,95
Lo que es: Un libro de referencia sobre el combate en *Feng Shui*, con nuevo equipo, armas improvisadas, reglas, etc.



Heavy Gear: Vehicle Companion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Heavy Gear
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 30,00
Lo que es: Un manual con más de 200 vehículos de todas las facciones de este juego, con características para *Silhouette CORE* y OGL.



Cannon Companion Revised

Categoría: Suplemento • **Juego:** Shadowrun
Editorial: Fanpro • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,99
Lo que es: Una nueva edición de la guía de armas de *Shadowrun*, revisada y aumentada para la tercera edición.



Orphaned Races: Ascorbites &

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns
Editorial: Holistic Design • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Un manual dedicado al estudio de dos de las razas inteligentes del universo de *Fading Suns*, con datos de juego para el antiguo sistema de reglas y para D20.



Masters of Luck & Death

Categoría: Suplemento • **Juego:** HeroQuest
Editorial: Issaries, Inc • **Páginas:** 72 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 15,95
Lo que es: Una guía detallada de las 27 bandas de héroes del área de Dragon Pass.



Fates Worse Than Death

Categoría: Básico • **Juego:** Fates Worse Than Death
Editorial: Vajra Enterprises • **Páginas:** 464 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 35,95
Lo que es: Un nuevo juego de ciencia ficción y terror, situado en el Nueva York del año 2080.



China One

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rifts
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,00
Lo que es: La guía de *Rifts* para China, el lugar más peligroso de la Tierra.



All the King's Men

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: El libro de referencia sobre los soldados del Imperio Británico.



JOKER

En Bilbao

TODO SOBRE JUEGOS

C/ Fernandez del campo 28
 Tlf: 94 443 92 97
 Rol nacional e importación
 Juegos cartas (Magic, Vampire, LAR...)
 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 tambien en Castro Urdiales

C/ Leonardo Rucabado 18
 Tlf: 942 870 116

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 necesitas
 y te lo llevamos a casa.

■ alstate

alstate

"Nunca olvidarás La Ciudad. Pero La Ciudad te olvidará a ti". Años después de presentar una versión *Lite* descargable desde internet, la editorial escocesa Contested Grounds Studios se estrena en el mundo editorial del rol con la versión completa en papel de alstate. Un simple vistazo al interior confirmará lo que ya puede observarse en la portada: este juego es diferente. Lo primero que sorprende es la mezcla de una maquetación elegante y liviana, con mucho espacio en blanco, con unas ilustraciones que han sido realizadas en su totalidad por ordenador. Esta sencillez también se transmite a la organización por capítulos del libro, aunque no a la ambientación, que nos introduce en un mundo urbano-futurista denso y trabajado, que obliga al DJ a estudiarlo bien antes de comenzar a dirigir el juego. El texto está bien escrito, con una coherencia interna que presta solidez a todo el manual, y sumerge rápidamente al lector en la ambientación que propone: un futuro cercano, en el que sólo existe La Ciudad, una cruel megalópolis de la que no se puede escapar, controlada por varias macrocorporaciones que luchan entre sí y que dominan diferentes regiones, y comunicada por infinitos canales. Aunque guarda una aparente similitud con *Cyberpunk 2020*, ya que los dos son juegos ambientados en un futuro cercano, de carácter marcadamente urbano, quienes esperen encontrar aquí el sustituto a su gastada Night City particular, se sentirán sin duda decepcionados. alstate hace menos hincapié en la tecnología (nada de ciberimplantes) y es bastante más oscuro en su tono, además de incluir a los *Shifted*, extraños seres de

aspecto monstruoso de los que encontraremos en el libro más que descripciones, sugerencias (no se incluyen sus características). Los referentes e influencias son múltiples, y van desde la crítica social del hombre ante la industrialización de Dickens, pasando por los tebeos de *Judge Dredd*, o las imágenes de *Ghost in the Shell*, hasta el clima, el paisaje y el sutil elemento de terror de *Blade Runner* o *Dark City*, o la inquietante novela de China Mieville, *La Estación de la Calle Perdido*. En esta ambientación, tanto en la historia de La Ciudad como en su momento actual, hay un buen número de incógnitas y misterios, algunos ocultos a ojos de los jugadores pero no del DJ, y otros que posiblemente sean desvelados en posteriores suplementos, pero que en cualquier caso no entorpecen el desarrollo del juego. Por si las diferencias con *CP2020* no fuesen ya obvias, el sistema de reglas es sencillo (algo sorprendente en estos tiempos) y se despacha en unas diez páginas, mientras que la creación de personajes jugadores se cubre en unas veinte. Funciona en base a percentiles y recuerda por lo tanto al BRP de *La llamada de Cthulhu*, aunque también pueden encontrarse conceptos que ya hemos visto en otros juegos con sistemas basados en las tiradas de d100. Da la impresión de que al autor no le interesaba especialmente este aspecto del juego, y decidió resolverlo de la forma más fácil y funcional; está ahí porque es necesario, pero nada más. Esto agradará a muchos pero inevitablemente decepcionará a otros, más interesados en las escenas de acción y la espectacularidad que un juego como éste podría proporcionar. El precio, cuarenta dólares, es un poco elevado si lo comparamos con otros libros de similares características (pasta dura, blanco y negro, 252 páginas), pero si estás buscando un juego de atmósfera, urbano y extraño, no hay novedades en el mercado mucho mejores que alstate • José Padilla

■ alstate

Categoría: Básico

Juego: alstate

Editorial: Contested Grounds

Páginas: 252 b/n

Encuadernación: Cartoné

Precio: \$ 40

Lo que es: Un juego de ciencia ficción con toques de terror, ambientado íntegramente en una enorme ciudad.

Lo mejor: La profundidad de su ambientación y su relativa originalidad como concepto de juego.

Lo peor: Su precio y una falta de espectacularidad que alejará de este título a muchos aficionados a la ciencia ficción más violenta.



Novedades

■ **Savage Worlds Customizeable Screen**

Categoría: Accesorio • **Juego:** Savage Worlds
Editorial: Pinnacle Entertainment Group • **Páginas:** n/a
Encuadernación: n/a • **Precio:** \$ 20

Lo que es: Unas pantallas creadas para *Savage Worlds*, pero completamente configurables para cualquier otro juego.

■ **50 Fathoms**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Savage Worlds
Editorial: Pinnacle Entertainment Group • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Una ambientación para *Savage Worlds*, centrada en los piratas y la fantasía.

■ **Field Manual: Mercenaries Revised**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Classic BattleTech
Editorial: Fanpro • **Páginas:** 192 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Edición revisada del manual de *BattleTech* sobre mercenarios, con detalles sobre más de 60 comandos mercenarios.

■ **Tribes 8 Player's Handbook**

Categoría: Básico • **Juego:** Tribe 8
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: La segunda edición de *Tribe 8*, ahora con datos de juego para *Silhouette CORE* y Sistema D20.

■ **Road of Humanity**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Vampiro
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,99
Lo que es: El libro de referencia con toda la información y reglas para jugar con uno de los Pródigos.

■ **The Orphan-Grinders**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Orpheus
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,99
Lo que es: El quinto y penúltimo libro de la serie *Orpheus*, que presenta el comienzo del fin de este mundo.

■ **Living Lore**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ars Magica
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 168 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Una recopilación de leyendas medievales adaptadas para ser fácilmente incorporadas a tus aventuras.

■ **GURPS All Star Jam 2004**

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Una compilación de textos independientes y diversos escritos por diez prestigiosos autores de las líneas de juego de *GURPS*.

■ **Sword Worlds**

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS Traveller
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: Una completa guía a los *Sword Worlds*, una civilización procedente de los límites del Tercer Imperium, en el mundo de *Traveller*.

■ **Blood and Salt**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exaltado
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,99
Lo que es: Una guía sobre la Familia Lintha, las tierras de An-Teng, y los dioses y monstruos del Océano Sureste.




NEXUS4
 nicolas salmeron a
 39009 santander
 tel. 942211934

LIBRERÍA

SAGA

LIBROS ROL COMICS

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



■ La llamada de Cthulhu

Cthulhu Dark Ages

En un intento más por renovar su buque insignia, Chaosium saca por fin al mercado *Cthulhu Dark Ages*, un juego que sitúa los mismos elementos sobrenaturales de *La llamada de Cthulhu* en la Edad Media. Exactamente, la ambientación contempla desde que Theodorus Philetas tradujo el *Al-Azif* al griego rebautizándolo como *Necronomicon*, en el 950 A.D., hasta que el Patriarca Miguel de Constantinopla condena el blasfemo volumen en el 1050 A.D.. Aunque nació como suplemento gratuito en internet, y como tal fue publicado hace ya unos años por la editorial Pegasus Spiele en Alemania, en esta edición se le han añadido las reglas suficientes para convertirlo en un juego autosuficiente. Estas reglas han sido tomadas en su mayoría de *La llamada*, aunque también pueden observarse algunos mecanismos propios de *Erlci!*, que parte del mismo sistema, Basic Role-Playing, y es más cercano a la ambientación medieval. Si bien nos encontramos con una versión un tanto reducida del BRP, el sistema presentado basta para disfrutar del juego, y se han tenido en cuenta los aspectos particulares de esta época, incluyéndose reglas para máquinas de asedio o enfermedades, por ejemplo. En cualquier caso, el principal foco de interés del juego no es su reglamento, sino su ambientación. Ésta comienza con la definición del marco histórico y geográfico en el que se enclava, que se sintetiza en una veintena de páginas en las que se incide brevemente en una multitud de aspectos de la Edad Media, como la dieta, la religión, o el comercio. También se incluye aquí un rápido repaso a las naciones europeas existentes en estos años, un glosario de carácter enciclopédico, dos líneas temporales (de hechos mundanos y de hechos sobrenaturales), y un "Quién es quién" de la época. Esta sección del libro, aunque ciertamente fija el marco, no ofrece la cantidad de detalles necesarios para dirigir o crear una aventura de este juego sin más ayuda que estas páginas. A partir de este punto empieza la parte del libro dedicada a los Mitos y su uso en el juego, que nos ofrece en primer lugar un corto resumen general que explica el lugar y carácter de los dioses, las razas servidoras y las razas independientes en esta cosmología; didáctico, pero superfluo para quienes están acostumbrados a lidiar con estas entidades en sus partidas. De ahí se pasa a la explicación de la magia, que recibe en este manual un tratamiento ligeramente diferente del habitual en las otras líneas de este juego. A los nuevos hechizos creados para este juego hay que sumarles dos profesiones, los sanadores y los sacerdotes exorcistas o ermitaños, que pueden usar la magia (a cambio de un cierto sacrificio, como no podía ser de otro modo), así como reglas para realizar rituales en solitario y en grupo, y hasta crear artefactos mágicos. Los nuevos hechizos tienen un ligero componente *dungeonero*,

más llamativo en realidad por formar parte de un juego de ambientación medieval, que por alejarse especialmente de la norma de hechizos que llevamos años viendo en los productos de Chaosium. Terminan esta sección las páginas dedicadas a los libros, tanto relativos a los Mitos como al ocultismo no lovecraftiano, que se antojan un poco escasas en lo que se refiere a información sobre sus autores, temáticas e historias, aunque completas a la hora de detallar sus efectos en términos de reglas. El capítulo dedicado al bestiario supone una agradable sorpresa, a pesar de la ausencia de algunas de las más "populares" criaturas y deidades de los Mitos, como el mismísimo Cthulhu del título, destacable para cualquier jugador de *La llamada*; se trata, en conjunto, de una reinterpretación de muchos los seres habituales en las ambientaciones fantástico-medievales y las leyendas en clave lovecraftiana. Es precisamente en esta subversión de las convenciones de este peculiar subgénero que es el terror de los Mitos donde reside el mayor atractivo del juego, y en este capítulo se le saca el máximo partido. También hay que mencionar la adaptación de nuevos seres sobrenaturales, siendo de particular relevancia la profundidad con la que se tratan los espíritus. Para terminar, el manual nos ofrece una extensa aventura de introducción, con *dungeon* y todo, acompañada de numerosas ayudas de juego, así como dos hojas de personaje, adecuadas a la ocasión. En lo general, es un buen libro, que presenta con textos sugerentes una ambientación razonablemente original y las reglas necesarias para llevar ésta a la mesa de juego, pero que también tiene sus defectos. Para empezar no ha sido el autor del texto original quien lo ha revisado para hacer de él un manual de juego completo, y esto se nota a veces en la falta de coordinación entre el material de trasfondo y los mecanismos de reglas que se ofrecen. De este modo, se llega a decir, en una línea que forma parte del capítulo del libro dedicado a la magia, que "ocasionalmente se hace referencia a hechizos de *La llamada de Cthulhu* que no se incluyen en el libro", sin más explicaciones que nos ayuden a dilucidar por qué se han hecho estas referencias en "un juego de rol completo" como es *Cthulhu Dark Ages*, según nos indica la contraportada, o se nos remite en un hechizo a una criatura que, tras la edición de Chaosium, ha cambiado de nombre y por lo tanto no puede encontrarse en el bestiario. Otro aspecto negativo insoslayable, aunque de menor importancia, es que el trasfondo puramente histórico resulta escaso y no demasiado preci-

La llamada de Cthulhu

so, aunque esto tampoco debería suponer un problema para casi ningún jugador, dada la abundancia de manuales y suplementos de temática medieval que profundizan en estas cuestiones. El tema daba para un verdadero manual básico, con un número de páginas considerablemente superior, que permitiese la profundidad necesaria para hacer de *Cthulhu Dark Ages* un juego redondo, y merecía una revisión que solucionase los temas de falta de coherencia interna ocasionados por la historia editorial del libro. Tras la atractiva portada, las ilustraciones creadas para el manual no son de una gran calidad, pero esta falta se ve compensada por la reproducción de excelentes grabados antiguos y por una maquetación voluntariosa y con intención, aunque no brillante. Si bien el objetivo principal de Chaosium a la hora de publicar este libro podría ser el llegar a los jugadores que únicamente disfrutaban de juegos de ambientación medieval, parece claro tras la lectura de *Cthulhu Dark Ages* que no es este sector de la afición el

que más va a apreciar el esfuerzo que encierran estas páginas, sino el de los jugadores de *La llamada de Cthulhu* interesados en remozar sus partidas. En este caso, *Cthulhu Dark Ages* puede ser el empujón final que decida finalmente a muchos a llevar sus partidas de *Cthulhu* a la Edad Media, una posibilidad atractiva pero que requiere del trabajo que Stéphane Gesbert ha hecho por nosotros en este libro. Los jugadores españoles cuentan además con la posibilidad de intercambiar en ambos sentidos el material de este manual y sus futuros suplementos con todo lo que se ha publicado para *Aquelarre* (mucho más completo en lo que a documentación histórica se refiere) de forma casi automática, dada la similitud de los sistemas de reglas, y para beneficio de ambos juegos • **Darío Aguilar**

Cthulhu Dark Ages

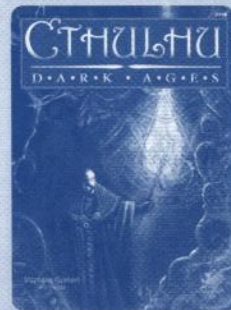
Categoría: Básico
Juego: Cthulhu Dark Ages
Editorial: Chaosium

Páginas: 174 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 23,95

Lo que es: Un juego completo que traslada las aventuras de *La llamada de Cthulhu* a la Edad Media.

Lo mejor: Que puede renovar el interés de tu grupo por las aventuras basadas en los Mitos, y dar nueva vida a los polvorientos suplementos de *La llamada* como fuente de ideas para tu partida medieval.

Lo peor: La falta de profundidad, empezando por la ambientación histórica, y las incoherencias entre reglas y trasfondo.



TAJ MAHAL

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

■ Mago: La Ascensión

Ascension

El consenso indica que *Mago: La ascensión* no tiene un lugar en esta realidad, y debe ser llevado por la Paradoja, gracias a *Ascension*, el último libro de la línea. Su estructura es idéntica a la de los demás libros de la Hora del Juicio, lo que significa que contiene un primer capítulo que, por medio de señales y sucesos diversos, ayuda a preparar la aventura final, varios capítulos con diferentes versiones de este final, para que escojamos la que más se adapta a nuestras necesidades, y un capítulo final en el que se esbozan otras opciones y se dan consejos para narrar estas partidas. Los escenarios creados para la ocasión ofrecen un gran abanico de posibilidades, y dan la impresión de estar escritos con la intención de satisfacer a todos los grupos posibles de jugadores de *Mago*, sea cual sea su enfoque del juego y su forma de jugarlo. El primero es "Judgment", que es el final más o menos oficial, y está destinado a aquellos que han seguido todas las "metatramas" del juego y desean un final que ate la mayoría de cabos sueltos que han ido quedando a lo largo de los años; eso sí, prepárate para pedirle prestados los libros que te falten a algún amigo, porque la cantidad de referencias a diferentes suplementos que se hacen aquí es enorme, lo que hace esta historia impracticable para los recién llegados al juego, pero enormemente placentera para los fieles. El segundo escenario, "The Revolution Will Be Televised", se centra en el papel de la Tecnocracia y su lucha interna entre la consecución de su ideal original, y la perversión de éste, al modo del 1984 de Orwell. El tercero, "The Earth Will Shake", es un final sorprendente por lo poco metafísico de su naturaleza, ya que en él los PJs se enfrentan a un enorme meteorito que amenaza con destruir la Tierra, o al menos eso es lo que parece en

un principio. El cuarto escenario, "A Whimper, Not a Bang", es el menos espectacular porque no afecta de forma visible a la población mundial en general, pero es quizás el más conmovedor, ya que en él se narra la desaparición absoluta de la magia, eso sí, con unos invitados *muy* especiales. Este capítulo también ofrece unas reglas para narrar la progresiva muerte de la magia que pueden utilizarse en escenarios alternativos sobre el fin de este juego creados por cualquier narrador. El quinto y último escenario, "Hell on Earth", es el más brutal de todos, y narra la lucha de los Nephandi para llevar al mundo, no a la Ascensión, sino al Descenso. El último capítulo ocupa sus buenas 30 páginas, y en él se da sobre todo información para llevar correctamente los escenarios anteriores, aunque también es una buena base sobre la que construir nuestra propia Ascensión. También se dan aquí consejos para mezclar este escenario con las demás líneas del Mundo de Tinieblas, y hasta nuevas reglas para poner en uso los extraordinarios sucesos de estos tiempos finales, como terremotos, explosiones nucleares y batallas en masa. Un capítulo muy completo, aunque se queda un poco corto. En resumen, *Ascension* es un libro con opciones para todos los gustos, y aunque quizás podría haber revelado algunos secretos más que se acaban quedando en el aire para siempre, difícilmente decepcionará a quienes quieran terminar de una vez por todas con su juego preferido... por lo menos hasta que en Marzo de 2005 salga *Mage: The Awakening* • **Jorge Romero**

Ascension

Categoría: Suplemento

Juego: Mago: La ascensión

Editorial: White Wolf

Páginas: 224 b/n

Encuademación: Cartoné

Precio: \$ 29,99

Lo que es: El libro final de *Mago: La ascensión*, con el que se cierra el juego, gracias a uno de los diferentes escenarios propuestos.

Lo mejor: Que contempla muchos estilos de juego para satisfacer a todo el mundo, y que algunos de los finales son realmente entretenidos.

Lo peor: Que hace referencia a muchos suplementos de la línea, y que no desvela todos los secretos de la ambientación, como podría esperarse de un libro como éste.





¿Que deje en paz el rol?



Quién es Perro Malo? Y, sobre todo, ¿por qué a veces desafina tanto con sus ladridos? Sí, es correcto, estoy indignada. ¿El motivo de tal enfado? La columna titulada "Los hombres son de Krynn, las mujeres..." con la que tuvo la desfachatez de sorprendernos en el número 11 de esta revista. El absoluto asombro con el que eché una primera ojeada a la "minusvalía rolera congénita femenina" con la que nos machacaba no fue sólo mío: en estos momentos, roleras de todo el mundo reivindican su derecho a seguir haciéndose personajes "normales", personajes jugables a la medida de cualquier campaña, mundo, juego o aventura. ¡Es más, reivindican su derecho a hacerse el personaje que les salga de las mismas narices! ¿O qué pasa? ¿Que ningún tío se ha hecho nunca un personaje de aquellos que son una pesadilla para los Máster? ¿Tenemos la exclusiva en sádicos cabrones y en pijas mongólicas? Lo siento, chuchó, pero no. He tenido

Amargan a una mujer hasta hacerla convencerse a sí misma de que su sitio no está con ellos, consiguen que se plantee si merece la pena tener que demostrar tanto por pasar el tiempo con personas que valen tan poco, y terminan consiguiendo su propósito; volver a tirarse pedos sin tener que ser conscientes de su propia vulgaridad, porque vuelven a estar solos en su rutina misógina. ¿Las mesas de juego son un lugar peor desde que son "unisex"? ¡Sí! No confío demasiado en la declarada imparcialidad del perro, pero sí es verdad que no es machista – qué bien disimula – le invito a tirar la primera, y una de las poquísimas, piedras. Si es un espécimen de aquellos que no necesitan para una eterna niebla pestilente e indefectiblemente flatulenta y gaseosa silueteen su gallarda figura para manejar a su personaje, le conmino a que se lo haga mirar, no sea que sus compañeros lo consideren menos macho de lo requerido y lo condenen al ostracismo. ¡Claro

«Cualquier día, Perro Malo se encontrará con una Máster cuyo personaje llegará a decirle, "Perro, yo... soy... tu madre"»

encuentros más o menos sangrientos con personajes ciertamente similares a los descritos, pero ¡oh, sorpresa!, nunca fueron creados por mujeres, y sí por canes de razas parecidas a la del suscriptor de aquellos comentarios. ¿Y qué decir de aquella otra categoría femenina tan vilipendiada? Sí, sí, las "Hermanas/Novias de...". No todas las mujeres que aterrizan en una mesa de juego por afinidad con uno de los jugadores son plastas quejicas con alma de saboteadoras. De esas relaciones no siempre salen renegados calzonazos que dejan de jugar porque así se lo "sugieren"; también se consiguen mujeres integradas (siempre con el permiso de la facción masculina, claro), intensas en su afición, que nunca se cansan de jugar y de discutir sobre reglas, y que no conciben que el machismo aletargado tras unos manuales de rol sea tan fuerte como para dejarlas sin jugar. Chicas que están frustradas por culpa de una panda de machitos subidos a la parra que no confían en la capacidad de una mujer para pensar como ellos (¡gracias a Dios, porque nosotras pensamos mejor!) y que, por tanto, desconfían de su talante en una partida.

que son un lugar peor! Porque las mujeres descubrieron lo indescubrible; que no existen hombres normales alrededor de una mesa de juego. El cándido se vuelve infantil; el grosero, inaceptablemente soez; el culto, impertinente en su sabiduría; y el machista... el oculto machista sale a la luz en todo su apogeo. El atávico individuo apresado tras los convencionalismos aflora aun antes de tocar el primer dado de 20. Las féminas, que se preguntan qué hace su marido/novio/amigo cuando juega, no deberían ceder jamás a la comprobación *in situ*, so pena de que su amor sufra un extraordinario golpe, a veces irreversible. Pero cualquier día, sin duda, Perro Malo se encontrará con una Máster – que haberlas, haylas, como las meigas – cuyo personaje llegará a decirle, con voz cavernosa y muy poco tranquilizadora, "Perro, yo... soy... tu madre". Y yo la vitorearé. Así que, como perra, reivindico mi derecho a descubrir la cura para lo que me dé la gana, apelo a la sensatez para que nadie me deje ser Presidenta del Gobierno y renuncio, categóricamente, a dejar en paz el rol, que, aunque Perro Malo lo dude, me gusta mucho más que la política. ●Laika

Mundo de Tinieblas

Time of Judgment

Por fin llegó el último libro del Mundo de Tinieblas. Lo mismo que hizo *Gehenna* para *Vampiro*, este *Time of Judgment* lo hace para *Changeling*, *Demonio*, *Cazador*, *Estirpe de Oriente* y *Momia*, aunque dedicándole menos espacio a cada juego, claro está. Todos los capítulos siguen una estructura muy parecida, ofreciendo tanto notas generales sobre los signos que avisan de la llegada del fin para cada juego y cómo narrar estas partidas finales, como diferentes finales entre los que escoger. Estos finales no son aventuras en sí, preparadas para llevarse a la mesa de juego tal cual, sino ideas de aventura muy extensas, que en gran medida se prestan a mezclarse entre sí, con las que cada Narrador debe trabajar. De este modo, el capítulo dedicado a *Changeling*, "Invierno eterno", proporciona cinco escenarios, el dedicado a *Demonio*, "Agentes del Apocalipsis", proporciona tres escenarios, el dedicado a *Cazador*, "Hereder la Tierra", también proporciona tres escenarios, y el dedicado a *Estirpe de Oriente*, "Tiempos interesantes", proporciona cuatro escenarios, al igual que el dedicado a *Momia*, "Armagedón". Hay que destacar que, a pesar de la gigantesca magnitud de la mayoría de estos posibles finales, sólo se incluyen un puñado de fichas de PNJs, y escasas indicaciones que ajusten el funcionamiento de los protagonistas sobrenaturales a estos últimos tiempos, a diferencia de lo que vimos en *Gehenna*. Tampoco se presta mucha atención a las "metatramas" de los diferentes juegos, ni a las incógnitas que se habían introducido hasta ahora en los suplementos de cada línea. Aun así, y a pesar del breve espacio dedicado a finalizar ambientaciones con cientos de páginas a sus espaldas, *Time of Judgment* es una necesidad para todos los aficionados que estén dispuestos a ponerles el punto final definitivo y oficial •

José Padilla

Time of Judgement

Categoría: Suplemento
Juego: Mundo de Tinieblas
Editorial: White Wolf

Páginas: 222 b/n
Encuadernación: Cartóné
Precio: \$ 29,99

Lo que es: El libro que relata el fin de *Changeling*, *Demonio*, *Cazador*, *Estirpe de Oriente* y *Momia*.

Lo mejor: El cuidado que se ha puesto en la edición del libro, dándole a las páginas de cada juego el mismo aspecto que tenían en los libros de cada línea.

Lo peor: Que no profundiza en los juegos, merecedores algunos de ellos de mejor fin, y que deja demasiado trabajo en manos del Narrador.





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



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 954211616
WWW.LEVEL426.COM

SERVIMOS POR CORREO
A TODO EL PLANETA



Odio

O

odio a los jugadores que engañan con el resultado de sus tiradas y cuentan con tu complicidad para que no reveles su secreto. Odio a los directores de juego que tuercen las reglas para que todo salga a su gusto, sin importarles los daños colaterales sufridos por sus sufridos jugadores. Odio a los que, pudiendo hacerlo, no ponen dinero para comprar nuevos libros, pizzas, miniaturas, cocacolas o dados. Odio a los directores de juego que parecen no tener presupuesto suficiente para las escenas de acción de sus partidas, ya sean PNJs o PJs quienes las protagonicen. Odio a los narradores de las partidas en vivo de *Vampiro* o cualquier otro juego del Mundo de Tinieblas, sin excepción. Odio a los padres que no dejan jugar en casa a sus hijos, y les tiran los libros de rol (y ocasionalmente los tebeos) a la basura cada vez que sale en televisión una noticia relacionada con la intrínseca

más complejo, desconocido, novedoso, narrativo, con menos reglas o directamente injugable. Odio a quienes se creen imprescindibles para la existencia del rol, en este país o universalmente. Odio a quienes odian *Dungeons & Dragons*, en cualquiera de sus ediciones. Odio a los renegados que culpan al rol de sus desgracias adolescentes. Odio a los directores de juego que hacen todas las tiradas detrás de la pantalla, ya sea para salvar a los personajes jugadores o para matarlos. Odio a los que se van antes de terminar porque ha empezado el partido, han quedado con la novia o ya es muy tarde y mañana hay que trabajar. Odio a los directores de juego que por pereza dejan a la mitad una partida que todos estábamos disfrutando. Odio a los jugadores que hacen cualquier cosa por ser el centro de atención las ocho horas que dura la partida. Odio a quienes siempre llegan tarde, pero

«Odio a muerte de los que se burlan de la chica de 150 kilos y 1'60 de altura vestida de Sakura en unas jornadas»

maldad de la afición rolera. Odio a muerte a los que se burlan de la chica de 150 kilos y 1'60 de altura vestida de Sakura en unas jornadas, y a los que se ríen de quienes van disfrazados de Gollum al estreno, o después. Odio a los que cuentan batallitas interminables sin pararse a pensar un momento en tu interés por éstas. Odio a los editores de rol que tratan como imbéciles a los compradores de sus libros. Odio a los malos traductores, los malos maquettadores, los malos autores, los malos ilustradores y los malos impresores. Odio a los tenderos que te piden que dejes la bolsa a la entrada, desprecian a sus clientes, desprecian los juegos de rol pero los venden, mienten sobre sus productos, abultan los precios o se creen más importantes por estar un paso más cerca del origen de la cadena alimenticia del rol. Odio a los listillos que intentan ganarse el respeto de sus iguales con su servilismo frente a ilustradores, autores, o cualquier otro miembro de la desagradable fauna editorial del rol. Odio a quienes miran por encima del hombro a otros jugadores por jugar a un juego

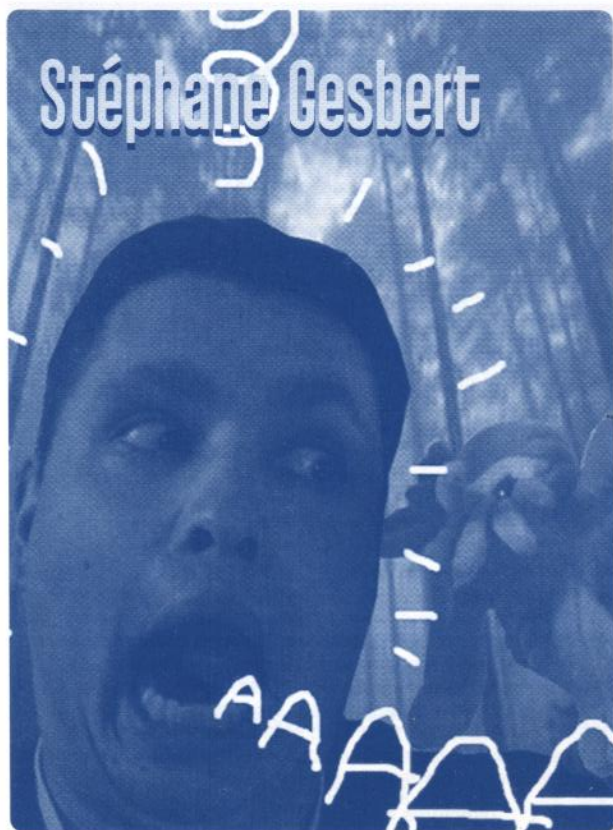
esperan que todo el mundo les espere. Odio a los directores de juego que piden a sus jugadores que se hagan personajes que sepan hacer algo más que pegar tiros, pero a cuyas partidas "de investigación" sólo podría sobrevivir un Neo con treinta disciplinas, veinte superpoderes, doscientas dotes, doce ciberimplantes modificados y 0% en Hablar/Escribir Arameo. Odio a los directores de juego que dicen "Tu personaje NO puede hacer eso", en vez de elevar el nivel de dificultad de la acción. Odio a los directores de juego que dicen "Tu personaje NO hace eso". Odio los grupos de juego en los que un PJ no puede matar a otro PJ, aunque ése sea el único curso de acción lógico y sensato, dadas las circunstancias. Odio a los que pierden hojas de personaje, propias o ajenas. Odio a todos esos cabrones hipócritas, lellos, listillos, creídos, mentirosos, reaccionarios políticamente correctos, traidores, salvapatrias, pusilánimes e imbéciles en general a los que he tenido que conocer por culpa de mi afición.

Pero amo el rol • **Perro Malo**

"Todo no está perdido; la
Voluntad inconquistable,
Y un ejemplo de venganza,
de odio inmortal,
Y un coraje que nunca se
someterá o cederá"

El Paraíso Perdido

John Milton



A mediados de la década pasada, Stéphane Gesbert dio con la idea de trasladar su juego preferido, *La llamada de Cthulhu*, a la Edad Media. Ahora, años después de haber ofrecido en internet su suplemento, con traducciones al inglés y español, y de haberlo publicado en alemán por medio de la editorial Pegasus Spiele, Chaosium publica como juego completo *Cthulhu Dark Ages*. En la siguiente entrevista hablamos con el autor de este libro, a quien le gusta llamarlo "*Cthulhu a la luz de la antorcha*".

RPG magazine: Después de la publicación en alemán de tu suplemento, la edición en inglés de *Cthulhu Dark Ages* es tu primera incursión en el mercado anglosajón y por lo tanto internacional. ¿Puedes presentarte al público español, como jugador y como autor?

Stéphane Gesbert: Descubrí la caja de *D&D* cuando tenía unos 13 años. Este hecho cambió mi vida en muchos aspectos: para ser francés, adquirí una extraordinaria capacidad para la lengua inglesa, me obsesioné con la fantasía y el terror, perdí cientos de tardes jugando, casi siempre como DJ, hice muchos

amigos, etc. Probé un poco con *RuneQuest*, *Star Wars* y *GURPS*, pero al final me cansé de la fantasía medieval. Con 18 ó 19 años me pasé a *La llamada de Cthulhu*, y me convertí en fan automáticamente. Desde entonces sólo he jugado a *Cthulhu* y a mi propia versión del juego, situado en la Edad Media, usando reglas tomadas de muchas fuentes (*GURPS*, *Erlci!*, reglas improvisadas, etc) para hacerlo funcionar. Ahora tengo una vida laboral muy intensa, además de 4 hijos, así que no tengo tiempo para jugar. *Cthulhu Dark Ages* es mi primer libro de rol, aunque he publicado bastantes trabajos científicos.

RPg: ¿Cómo llegaste a la idea de crear un juego de rol a partir de una versión medieval de los Mitos? ¿Lo escribiste para usarlo en tu grupo, o tenías intención de publicarlo desde el principio?

SG: Siempre me ha fascinado la Alta Edad Media, especialmente lo que considero el momento más oscuro de la humanidad, los años inmediatamente previos al año 1000. Usé esta ambientación en mis aventuras de "terror medieval" durante una década, pero sin referirme nunca a los Mitos. Mientras tanto, seguía jugando de forma paralela a *Cthulhu*. Sé que suena un poco tonto, pero no se me ocurrió mezclar ambas cosas hasta que, en el '95, tuve una especie de revelación, que puede resumirse más o menos en: "¡Joder! ¿Y por qué no le suelto a Cthulhu, Nyarlathotep, los profundos y todos los demás a la humanidad, justo al final del primer milenio?". Comencé a construir el puzzle a partir lo que ya tenía hecho, hice mucha investigación histórica y mitológica, etc. En algún momento llegué a tener un texto que, aunque aún estaba incompleto, era un primer borrador del suplemento. Un amigo me dijo que estaba muy bien, y que debería mandarlo a Chaosium, y así lo hice. Lo rechazaron. Eso fue en el '95 o '96. Entonces decidí ponerlo todo en internet.

RPg: Por lo que sabemos, CDA estuvo colgado en tu página (<http://ad1000.cjb.net/>) de forma gratuita durante algún tiempo, pero ahora Chaosium se ha decidido a publicarlo. Dicho así, suena como un sueño para cualquier fan de *Cthulhu*.

GS: Bueno, es como un sueño, pero especialmente largo. La primera sorpresa fue cuando Frank Heller, de la editorial alemana Pegasus, contactó conmigo para publicarlo como número especial de su revista *Cthuloide Welten*, que es el predecesor de la revista *Worlds of Cthulhu*, de próxima aparición, editada por Keith Herbert. El suplemento se llamó en Alemania *Cthulhu 1000 AD* en 2002. A principios de 2003, Chaosium contactó conmigo de nuevo, y ahora sí que estaban interesados en mi libro.

RPg: ¿Cómo ha sido trabajar con Chaosium, una de las editoriales de rol más veteranas del mundo?

GS: La verdad es que no trabajé con Chaosium, sino para Chaosium. Por lo que a mí respecta, ha sido un placer trabajar para ellos, aunque no se les da muy bien la comunicación bidireccional. No me preguntes por qué. Trabajar para Chaosium ha sido como tirar los papeles por encima de un muro, y esperar a que alguien del otro lado me responda.

RPg: Puede dar la impresión de que, con el manual de *Cthulhu* y algo de información sobre la Edad Media, cualquiera puede hacer su partida de CDA. ¿Qué ofrece CDA que no sea tan fácil de hacer?

GS: Buena pregunta. La verdad es que prácticamente ése fue el proceso que llevé a cabo. Tenía los libros de *Cthulhu* y de *Erlin* en una mano, y libros de historia y mitología en la otra, y me pregunté "¿Y ahora qué?". Superficialmente, *CDA* puede parecer un trabajo de "copio y pego", pero las apariencias son engañosas. La mitad de la reglas, como las de veneno, enfermedades, o las ocupaciones, por ejemplo, no se pueden improvisar, y deben tener en cuenta una gran cantidad de información documental. Los libros de historia pueden ser enormes, y no siempre están enfocados a describir cómo se vivía en la Alta Edad Media, que es lo que necesitan los jugadores y los guardianes. Además, el año 1000 no está entre los periodos más documentados de la Edad Media, a pesar de ser el mejor trasfondo para el terror de los Mitos; claro que no soy imparcial al respecto.

RPG: ¿Qué parte del libro te fue más difícil escribir? ¿De qué concepto del juego estás más orgulloso?

GS: Hay una sola respuesta a ambas preguntas: el bestiario. También fue el capítulo que más tardé en acabar. En mi opinión, es un capítulo que NUNCA debería completarse definitivamente. Me encanta este material, la fusión entre los terrores mitológicos y los Mitos. También me encantó corromper la amistosa visión de los que se da de los elfos y los enanos en *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos*, *D&D*, etc. Investigué bastante este tema, hasta descubrir que ambas razas son arquetipos complementarios, muy antiguos, de la forma espiritual de los muertos (elfos-fantasmas) y de la parte material de los muertos (enanos-muertos vivos). Olvidaos de las bellas criaturas aladas y de los tipos con barbas y sombreros puntiagudos. Se trata de seres terribles, que merecen un lugar en el panteón de los Mitos. De aquí los "Antiguos" y los "Oscuros" o "Miri Nigri", en honor a Lovecraft. Hay varios ejemplos similares en el bestiario.

RPG: Puede que muchos fans de *Cthulhu* se estén preguntando si *CDA* es sólo un intento de acercarse al enorme sector de jugadores de *D&D*, y si por lo tanto no ha sido escrito para ellos. ¿Cuánto se aparta *CDA* de la fantasía medieval estándar y cuánto se aparta de *La llamada de Cthulhu*?

GS: Bueno, originalmente yo escribí *CDA* como un suplemento, y no como un juego de rol completo. La versión alemana, *Cthulhu 1000 AD*, es eso, un suplemento. Al ser un suplemento, no se aleja tanto del *Cthulhu* original, sino que se aproxima todo lo posible a su hermano mayor en términos de sistema. Es BRP en estado puro, así que los Mitos y la magia funcionan del mismo modo; sólo hay diferencias en algunos detalles. En este sentido, mi público objetivo era y siempre será el de los jugadores de *Cthulhu*, y no el de los jugadores de *D&D*. Se trata de un juego de terror, no de fantasía. Parafraseando a Petersen, el trasfondo sólo está ahí para servir al terror, y no al revés. Cuando me decidí a escribir un suplemento medieval, mi primera intención era sacar de su medio a los jugadores de *Cthulhu*, y meterlos en un mundo muy duro, en el que la vida humana vale mucho menos y es más aterradora; mi idea era que mientras más "blandos" fuesen los jugadores al empezar, más les afectaría el horror y la locura de los Mitos cuando se encontrasen con ellos. La cuestión del alejamiento de *CDA* de los juegos de fantasía heroica es interesante. Puedo señalar dos diferencias que me parecen fundamentales: En primer

lugar, *CDA* no está ambientado en un mundo de fantasía, sino en el mundo real del 1000 A.D., con muy pocas concesiones fuera de la realidad histórica; no es que la realidad histórica sea tan importante, pero si los jugadores *sienten* que el mundo era realmente así, es más fácil que se sientan conectados a él, que el que se sientan conectados a cualquier mundo de ficción. En segundo lugar, *Cthulhu Dark Ages* no es un juego heroico; aquí, como en *Cthulhu*, los PJs no "crecen", sino que van cayendo lentamente en una espiral de locura, miedo, y privaciones. La diversión no está en matar al número suficiente de monstruos para ganar los mismos puntos de golpe que un elefante, sino en la subida de adrenalina que tiene lugar cuando te encuentras a un ghoul en un oscuro bosque, y sobrevives milagrosamente al encuentro. Es el mismo placer del que disfrutaban algunos humanos cuando van a ver una película de miedo, se asustan, y al final dejan la sala con una sonrisa en los labios.

RPG: Por otra parte, es probable que muchos jugadores de *D&D* piensen que *CDA* no puede ofrecerles nada nuevo. ¿Crees que este juego ayudará a que más jugadores de *D&D* a quienes no les gusta *Cthulhu* se interesen por este subgénero de terror?

GS: No creo que tenga que intentar convencer a nadie. Basta con que la gente sepa que hay un juego de rol cuyo tema es "el terror en la Edad Oscura". Si esta temática le intriga a algunos jugadores de *D&D*, y *CDA* les hace más fácil adentrarse en ella, perfecto; mientras más fans de los juegos de terror haya, mejor. Lo interesante aquí es pensar por qué hizo Chaosium un juego completo a partir de mi trabajo. Yo lo ignoro. Además, no hay de momento ningún plan para convertir *CDA* al Sistema D20, por ejemplo.

RPG: ¿En qué estás trabajando ahora mismo? ¿Qué puedes decirnos sobre el futuro de esta línea?

GS: Ahora mismo estoy colaborando con Kevin Anderson en una campaña para *CDA* llamada *Pagan Call*. Se sitúa en Inglaterra alrededor del año 1020 A.D., y aunque no quiero revelar todavía nada al respecto, sí puedo decir que el primer escenario de los siete u ocho que compondrán la aventura final se llama *The Fall of Guthlac Abbey*. Esperamos terminar la primera versión antes de que termine el año. Entonces veremos.

RPG: ¿Puedes darle algún consejo a aquellos de nuestros lectores que quieran ver publicado su trabajo?

GS: Probablemente, lo más importante sea el amor. Sé que suena raro, pero es la verdad; si no amas el libro en el que estás trabajando, lo más probable es que no sea muy bueno, o que pierdas el ánimo antes de llegar a terminarlo. Dicho esto, y sin ningún orden en particular, les recomendaría que en un principio escribiesen ese texto para ellos mismos o para sus amigos; si a ellos también les encanta, puede que hayas dado con algo interesante. También es importante ser metódico, trabajar duro, y aprender a ser paciente. Si no esperas nada a cambio, nunca te sentirás decepcionado. Y por supuesto, ¡que tengas suerte!

■ Mutant Chronicles

Mutant Chronicles

En 1993 Target Games, una editorial sueca, nos sorprendía con un juego de tecno-fantasia (un término usado en oposición a ciencia-ficción, que introduce elementos de magia en un contexto futurista sin ninguna intención de ser exigentes con las premisas científicas que son parte primordial de cualquier obra de ciencia ficción que se precie) que llenaba un nicho vacío del mercado de rol, que por aquel entonces esperábamos que ocupara algún juego de rol sobre *Warhammer 40K*. Permitía que los jugadores interpretaran (es un decir) a personajes que luchaban contra el mal en estado puro, cubiertos de imponentes armaduras tecnológicas y con armas realmente grandes (con las implicaciones freudianas que esto pueda tener) y estaba enfocado sobre todo hacia la acción.

“Target Games olvidó su línea de rol y wargames para devenir en Paradox, que nos ha deparado títulos para nuestro ordenador como *Europa Universalis*, *Legion*, *Crusader Kings* o *Hearts of Iron*”

Presentaba una ambientación futurista, en la que la tierra se ha convertido en un yermo desolado, y la humanidad ha colonizado los planetas del Sistema Solar. Ya no existen nacionalidades, aunque su papel lo han tomado las megacorporaciones. La humanidad hace frente a una amenaza común, las Legiones de la Oscuridad, que obedecen a los Apóstoles Oscuros y a los Nefaritas (viejos conocidos de *Kult*, de la misma editorial), y que aparecieron en el Sistema Solar cuando una expedición de Imperiales (una de las megacorporaciones) destapó algo que tenían que haber dejado tranquilo en su exploración del planeta Nerón (el decimo planeta del Sistema Solar, en órbita lejana alrededor del sol más allá de Plutón). De esa forma los apóstoles oscuros entraron en nuestro sistema y comenzó una guerra por la supervivencia de la humanidad que impregna toda la ambientación. Los humanos están unificados alrededor de la Hermandad y los Inquisición, que se dedica a erradicar toda presencia de la Simetría Oscura (el insidioso poder del mal, corruptor y atractivo) allá donde lo encuentran, lo que no impide que las megacorporaciones se enzarzen en mezquinas luchas de poder. El nivel tecnológico del juego es relativamente bajo, teniendo en cuenta que hablamos de un futuro nada cercano. Ello se explica porque la tecnología humana es fácilmente afectada por las Simetría Oscura, lo que impide los avances tecnológicos. Aunque parece que una de las corporaciones, Cybertrónica, ha conseguido evitar ese efecto. Pero la Hermandad desconfía de ella... El

sistema es sencillo aunque efectivo y muy espectacular, y se basa en acciones y el dado de 20 ahora tan de moda. La creación de personajes es estupenda, y se basa en ciclos vitales y profesionales. Si además se combinaba con los sistemas alternativos de creación de personajes que presentaban los libros de Corporación, este proceso era de los más satisfactorios y divertidos del juego. EL juego gozó de bastante continuidad en su edición en inglés. Además del juego básico, la línea contó con suplementos para las corporaciones (*Capitol*, *Mishima*, *Bauhaus*, *Imperial* y *Cybertronic*) un suplemento sobre la Hermandad (*The Brotherhood*) dos suplementos sobre dos de los Apóstoles Oscuros (*Algeroth e Illian*), y una campaña en tres números llamada *Apocalipsis Venusiano*. Al mismo tiempo gozó de cierta popularidad el juego de miniaturas *Warzone* basado en el mismo universo. Pero Target Games olvidó su línea de rol y wargames para devenir en Paradox, una compañía de juegos para PC que nos ha deparado títulos para nuestro ordenador como *Europa Universalis*, *Legion*, *Crusader Kings* o *Hearts of Iron*. La 2ª edición del juego fue editada en castellano por M+D, aunque no llegaron a salir a la calle varios de los suplementos de la línea en inglés. Para los que echáis de menos esta ambientación, os comento que hay anunciado un MMORPG (juego de rol online multijugador masivo, al estilo *EverQuest*) con fecha de lanzamiento 1 de Junio de 2004, llamado *Mutant Chronicles*, bajo los auspicios de Imaginations Inc. Esperemos que no nos defraude y que podamos disfrutar en nuestro PC de un universo tan interesante como éste • José Luis Herrera

■ Mutant Chronichles

Juego: Mutant Chronicles
Editorial: Target Games
Temática: Tecno-fantasia

Autor: Varios
Año de edición: 1993
Colección: 12

Lo que es: Un juego de rol tecno-fantástico, como bien decía en su portada.

Lo mejor: La creación de personajes. Era un proceso ameno y divertido. Y la ambientación también era muy atrayente.

Lo peor: El juego y sus suplementos eran caldo de cultivo para *powergamers*, que podían poner en apuros al DJ con leerse un poco las reglas.





Construire

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

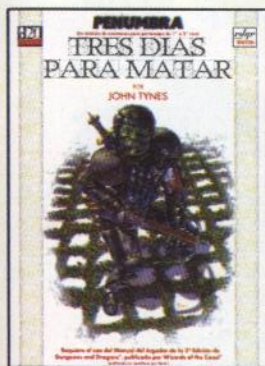
Sectarios a La carrera...

POR ALVARO GAMON



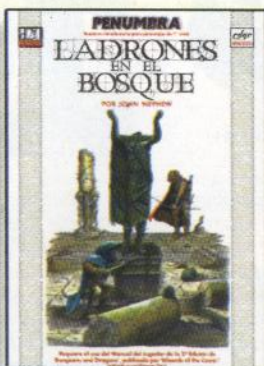
PENUMBRA

d20
system



EDG3200

TRES DÍAS PARA MATAR



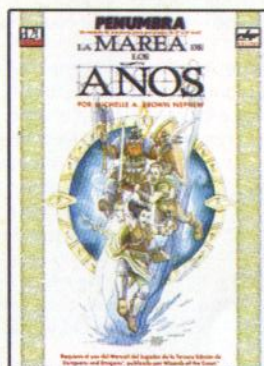
EDG3201

LADRONES EN EL BOSQUE



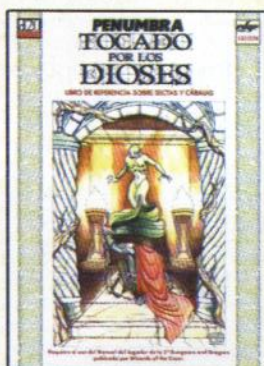
EDG3202

EN EL VIENTRE DE LA BESTIA



EDG3203

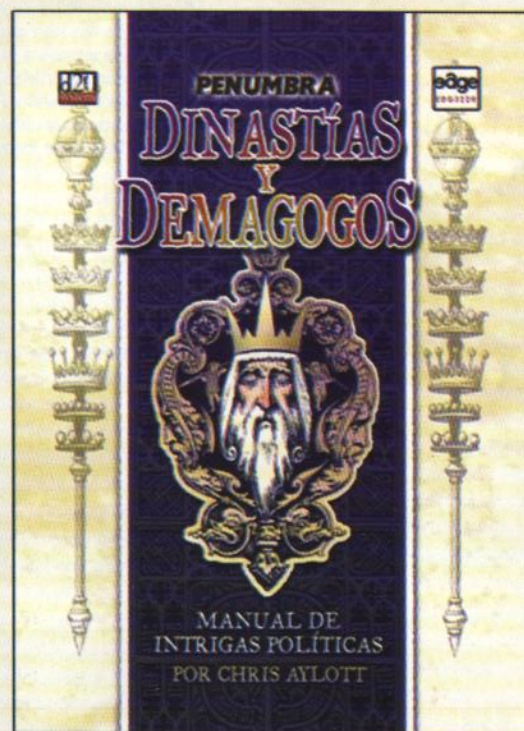
LA MAREA DE LOS AÑOS



EDG3204

TOCADO POR LOS DIOSES

DINASTÍAS Y DEMAGOGOS



**AVENTURAS Y AYUDAS DIFERENTES
PARA SISTEMA D20**

LO PUTO PEOR

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...



12 hoy toca: ideas para jornadas

Saludotes de nuevo, mis queridos citropondrios. Y os preguntaré, ¿qué diantres es un citropondrio? Pues la verdad es que no tengo ni idea, pero es que quiero ver si conseguimos poner de moda una palabra aunque sea absurda, e imitar al gran Chiquito. Es la única manera que se me ocurre de ganarme el reino de los cielos y reinas junto a mi señor Osiris. A lo que íbamos: Hoy quería comentaros unas ideas que se me han ocurrido para amenizar las jornadas de rol. Porque sí, en muchas hay proyecciones de películas (a las que no suele acudir nadie), talleres de pintura a los que va el primo del organizador y cuatro tipos que saben pintar mejor que el que enseña, pero... A mí se me han ocurrido unas cuantas paridas de las mías (para que nos vamos a engañar) con las que podríamos hacer las jornadas más divertidas y absurdas, y más parecidas aún a los campamentos de verano. Pero a los que salen en las películas americanas, que son muy chulos y con destete, no la mierda que os tuvisteis que tragar de críos. Vosotros, que yo nunca fui.

Supervivencia en aulas de colegio: ¿Quién será capaz de aguantar más sin dormir? ¿Quién resistirá los pedos y ronquidos de ese gordo que le ha tocado en la aula de colegio donde se han tenido que quedar a dormir bajo la promesa de "alojamiento gratuito"? Hagan sus apuestas amigos, en ver quien es el que aguanta más tiempo sobreviviendo en esa pocilga cuyas condiciones inhumanas superan hasta a los agujeros donde torturaban prisioneros en Saigón. Dios mío, esto es un infierno, no siento las piernas.

Lanzamiento de mochilón: Esta competición, reservada para los más atléticos de la casa, consiste en agarrar la mochila típica de un rolero, repleta de libros de rol y manuales de alguna edición desfasada de *Vampiro*, sumando el peso medio que se suele llevar a las partidas (unos 50 kilejos de nada), y lanzarlas con saña. Ríanse ustedes de los atletas que lanzan el peso ese en las olimpiadas: nosotros cargamos con mucho más cada fin de semana. Y además tenemos cuello.

Hoguera pública: Desde luego, los nazis eran unos tipos que sabían divertirse, y que tenían varias costumbres muy recuperables. Una de ellas era la quema pública de libros, práctica que después han recuperado grupos afines como los cristianos radicales. Esta terapéutica actividad tiene todos los visos de ser acogida con alborozo entre los roleros más intransigentes. Traigan sus ejemplares de *Fuerza Delta*, las cutre-ediciones españolas de determinados productos y que ardan, que ardan. Y a ver si prosperan los videojuegos y acabamos ya en general con los libros, que son un rollo y no sirven para nada, jajaja.

Competición de papeo: El mes pasado repasamos algunos de los alimentos que solemos ingerir durante las partidas, si es que se puede llamar "alimento" a cosas que harían vomitar a una cabra, y hoy os traigo esta gran actividad. ¿Quién será capaz de tragarse más kilos de Ruffles al jamón o Riskettos? Los estómagos más amplios del país son enfrentados en una emocionante competición en la que ninguno baja de los 5 kilos de comida ingerida. Más o menos lo normal en una partidilla cualquiera. Este emocionante concurso está patrocinado por el nuevo *snack* de la *RPG magazine*: Daditos al Queso. Crujientes dados de maíz, de 20, 12, 10, 8, 6 y 4 caras con un delicioso sabor a queso rancio directamente extraído de la bodega del director de la revista, donde lleva años fermentando junto a los cadáveres de los exredactores de la revista. ¡Irresistibles a cualquier hora!

Terapia de grupo: Sabemos que muchos psicólogos gustan de hacer una suerte de juegos de rol como parte de sus terapias. Bueno, pues en este caso somos los roleros los que vamos a ejercer de psicólogos, para ayudarnos a superar nuestros traumas. Las terapias de grupo estarán guiadas por algún experto que, desde la más absoluta de las ignorancias, ayudará a los grupos de juego (de ahí el nombre, claro) a superar sus problemas. Si aún no has superado lo patético que es tu personaje al pasar de la 2ª a la 3ª edición o no le has perdonado a tu máster que te matará a aquel personaje cuando tenías 13 años, causando un trauma que ha impedido que te relaciones normalmente en sociedad (valiente excusa, so friki), este es el momento de dejarlo atrás con nuestra ayuda. Como si no hubiera ya bastantes psicólogos en paro.

Lapidación pública: Escojan de entre una amplia gama de personajes y jueguen con sus amigos a ver quien es el que le hace la brecha más gorda. Los más importantes capos de la industria, los más inaguantables de las listas de correo y los jugadores más pesados de cada grupo tendrán por fin lo que se merecen, siendo lapidados a base de lanzarles cajas sin abrir del *Dragon Dice*.

Sí, lo sé, son un montón de paridas, pero desde luego a mí me hacen bastante más que apuntarme a un campeonato donde los másters parecen tener un problema con la palabra "entretenimiento", y es que se ve cada cosa... De los cosplays o concursos de karaoke que gustan de organizar "los colegas del manga" que tiene cada club casi mejor no hablar, porque el tema del terrorismo internacional es mejor no tocarlo por aquí. En fin, todo sea por introducir la variedad en estos congresos de frikismo exacerbado. Y sino, recurriremos a la actividad más celebrada y eficaz en estos casos: jugar borrachos. Y arreando.

HEROQUEST

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA ÉPICA EN EL MUNDO DE GLORANTHA

Todo el mundo es un héroe en HeroQuest

edge

www.edgeent.com

www.glorantha.com



Edición en castellano © 2004 edge entertainment. HeroQuest, Hero Wars y Glorantha son marcas registradas de Isaari's Inc. Edición original © Isaari's Inc. Todos los derechos reservados.



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.