

rpgmagazine07

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Core Command

Todo un universo de fantasía espacial de la mano de Dream Pod 9

Dynasties & Demagogues

Llega la intriga política al Sistema D20

Dream Pod 9

Entrevista a los canadienses responsables de Heavy Gear

ISSN 1579-7686



RPG MAGAZINE N°7 · ÉPOCA II · JUNIO 2003

PVP: 1,95 EUROS

SHHH...



EL LIBRO DE REFERENCIA
DE LOS DURMIENTES

UNKNOWN ARMIES

EL JUEGO DE ROL DE HORROR TRASCENDENTAL Y ACCIÓN FRENÉTICA

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

SI MUERO ANTES DE DESPERTAR...

...AL MENOS SABRÉ QUIÉNES HAN SIDO.

LOS DURMIENTES SON LOS HOMBRES DEL SACO DEL SUBMUNDO OCULTISTA.

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

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

ESCUCHA CON ATENCIÓN Y PODRÁS OÍR SUS SECRETOS:

- HISTORIAS DE LOS DURMIENTES,
- RECLUTAMIENTO, ENTRENAMIENTO Y OPERACIONES
- BASTIONES, PERSONAL Y EQUIPO
- DOCE CASOS

PERO GUÁRDATELO PARA TI, O YA VERÁS...



sumario
JUNIO 2003

número **7**



07

Silhouette Core Rules y
Core Command a examen

23

Marc A. Vezina,
Dream Pod 9 al desnudo

RPG magazine

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

30

Pandemonium,
el mundo de los tabloides

MAGAZINE

03. Sumario. 04. Novedades en castellano. 07. Silhouette Core Rules. 10. Core Command. 13. Novedades de importación. 15. Ladrados. 17. Dynasties & Demagogues. 18. Novedades D20 importación. 23. Entrevista: Marc-Alexandre Vezina. 26. Guía de juegos de rol. 29. Calendario, súper-pregunta y El peor correo del mes. 30. RPG museum: Pandemonium. 33. Lo puto peor. 35. HeavyTech vs BattleGear.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

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

Redactor de combate: Marcos López.

Diseño y maquetación: Jose M. Rey.

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

Portada: Core Command.
© Dream Pod 9

Tira: Jesús Barony.

Ilustraciones: Alejandro Villén.

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

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

Editado por
edgeentertainment
www.edgeent.com

Otro mes más, *RPG magazine* se deja caer en vuestras manos. Llevamos días dándole vueltas e intentando inventar algo para hacer que esta publicación llegue a muchos más sitios y se difunda todavía en nuestro país. No sabemos si podremos bajar aún más el precio, sin bajar la calidad y contenidos que tiene ahora, por supuesto. Para el próximo número os informaremos de nuestros nuevos planes para intentar hacer que esta revista alcance una difusión sin precedentes. Además para las próximas entregas esperamos incluir novedades del mercado nacional como *Comandos de Guerra* o *WitchCraft (Brujería)*, y del internacional como la controvertida nueva edición de *Dungeons & Dragons*. Hasta entonces, gracias por vuestra atención.

Nota: Recientemente, los responsables de Proyectos Editoriales Crom nos han indicado que debido a sus compromisos internacionales les resulta imposible enviar sus novedades a esta redacción para que sean reseñadas, como veníamos haciendo hasta este momento. Esto, sumado a la escasa disponibilidad de los productos de PEC en las tiendas especializadas, nos impide reseñar los últimos libros publicados por esta editorial.

Vampiro: La mascarada

Enciclopedia Vampírica

Tras haber sido publicado originalmente por Feder & Schwert en Alemania y editado después por White Wolf en los EE.UU., por fin llega a España la *Enciclopedia Vampírica*. Los lujosos detalles de la edición norteamericana (pasta dura, portada y filo de las páginas en plata) han desaparecido del libro publicado aquí por La Factoría, suponemos que para reducir el prohibitivo precio original de \$ 49,95 a unos más sensatos 23,58 euros. En el interior encontramos una verdadera enciclopedia del mundo de *Vampiro*, que repasa (casi) todos los términos, personajes y lugares de este mundo, con referencias cruzadas incluidas. Las entradas vienen acompañadas de numerosos retratos de los personajes sobre los que se informa en la página, aunque desgraciadamente no encontramos las mejores ilustraciones de la abundante bibliografía de WW, sino una mala selección de malas reproducciones de peores imágenes, recortadas torpemente para la ocasión. En el generoso margen (cuatro dedos) de las páginas se incluyen ocasionalmente notas de los supuestos autores vampíricos de la obra, que le dan su gracia al libro, aunque no llegan a justificar el espacio en blanco. Además de esto, se incluyen las líneas temporales de algunas de las ciudades y regiones más importantes para la historia de los vampiros. Al estar el libro escrito al completo con la voz de un personaje del propio juego, al modo de los primeros capítulos de la mayoría de libros de WW, no se incluye dato de reglas alguno, lo que termina de definir al posible comprador satisfecho de esta enciclopedia: jugador veterano de *Vampiro*, fan del juego y sobre todo de su ambientación, con dinero y ganas de ponerle la guinda a su ya extensa colección de suplementos de este juego • **Fernando Torres**

Enciclopedia Vampírica

Categoría: Suplemento **Páginas:** 174 b/n
Juego: Vampiro: La mascarada **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 23,58 €



Lo que es: Una enciclopedia del mundo de *Vampiro: La mascarada*, sin datos de juego.

Lo mejor: La facilidad de consulta de una información que se encuentra repartida entre innumerables suplementos.

Lo peor: Aparte de las ilustraciones, el libro sólo resultará atractivo para los completistas de la línea y los fans de la ambientación.

Otras novedades

En exteriores (Pantalla Feng Shui)

Categoría: Suplemento + Accesorio **Páginas:** 32 b/n
Juego: Feng Shui **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Edge Entertainment **Precio:** 12,95 €

Lo que es: Pantalla para Feng Shui con librito con útiles localizaciones llenas de detalles para usar en cualquier tipo de partida.

Lo mejor: Aparte de la excelente ilustración de la pantalla, el librito contiene información que te puede sacar de más de un apuro y algunos detalles muy originales dentro de esta ambientación.

Lo peor: Lo corto que se nos hace y que algunas ilustraciones no son del nivel hasta ahora mostrado.



Barnacity by night

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fanpiro
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 92 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 11,43 €

Lo que es: La guía de la capital de la Europa de Dick, con nuevas profesiones, vehículos y demás, que además añade al juego los últimos éxitos de la subcultura *freak*.



Cábala

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ars Magica
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 120 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 17,65 €

Lo que es: Una completa guía del interesante mundo mágico judío, que incluye tanto información de trasfondo como reglas.



El corazón del horror

Categoría: Aventura • **Juego:** La llamada de Cthulhu
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 70 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 11,74 €

Lo que es: Una mini-campaña para personajes experimentados, situada en Québec, que incluye nuevos monstruos, hechizos y demás, y que puede trasladarse fácilmente a 1890 o la actualidad.



El Señor de los Nigromantes

Categoría: Aventura • **Juego:** Warhammer Fantasía
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 102 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 15,68 €

Lo que es: Una mini-campaña para PJs principiantes, que se puede simultanear con aventuras ya publicadas, y que incluye cuatro escenarios de batalla para usar con el juego de miniaturas.



Reinos Olvidados

La ciudad de la Reina Araña

Algunas de las aventuras más celebradas de la 2ª edición avanzada de D&D tenían como tema central el viaje a la temible Infraoscuridad, y para reverdecer esos laureles llega *La ciudad de la Reina Araña*. Es ésta una aventura densa en trama y texto, que debería llevar a los personajes que la jueguen desde la relativa potencia de los 10 niveles al mítico terreno de los 18 niveles, al alcance sólo de los más memorables PJs. Aunque el planteamiento inicial de la campaña no va a ganar ningún premio a la originalidad (¿cuántas veces hemos salvado ya el mundo?), sí que se nota un especial cuidado en el desarrollo de los encuentros, tanto de combate como de roleo, ya que podemos encontrar un elevado número de textos de apoyo que facilitan la labor del DM, y que por fin parecen escritos a partir de problemas surgidos en las pruebas de juego, y no a partir de la necesidad de rellenar huecos con lo que sea. Tanto las ilustraciones como la maqueta destilan esa calidad que tan rara resulta de encontrar en los libros de Sistema D20 que no nacen en el seno de Wizards. Los dos apéndices con los que termina el tomo, que suman un total de 44 páginas, recogen los monstruos, plantillas, objetos mágicos, y PNJs de uso en la aventura, aunque se avisa de la necesidad de poseer el *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados* para llevar la aventura a la perfección. Como complemento se incluye una separata de 16 páginas con los mapas necesarios para jugar la aventura, que sorprendentemente no cuenta con ningún dungeon propiamente dicho. Si tus personajes se están acercando al nivel 10, y necesitas material sólido con el que complicarles la vida sin complicarte la tuya, éste es tu libro • **José Padilla**

La ciudad de la Reina Araña

Categoría: Aventura
Juego: Reinos Olvidados
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 160 b/n + 16 color
Encuadernación: Rústica
Precio: 27,95 €



Lo que es: Una aventura para personajes de 10 niveles situada en la Infraoscuridad de los RO.

Lo mejor: Su extensión, sus textos de apoyo y las horas de juego que prometen sus 160 páginas.

Lo peor: Que sea necesario el *ECRO* para jugarla, y que los riesgos en el planteamiento de la aventura vuelven a ser mínimos, como es habitual en Wizards.

Heavy Gear

Dominio Mekong

El *Dominio Mekong* es, tras la *República del Sury* y la *Aurora Boreal*, la tercera liga en tener su propio libro. Como potencia económica e industrial del Sur, el Dominio no se casa con nadie, manteniendo una relación de amor/odio con sus "amos" republicanos y relaciones con el Norte que bien podrían considerarse sediciosas en el Sur. El Dominio Mekong es una liga corporativa con unas estructuras sociales, económicas y de formas de vida nada convencionales. El sentido del honor personal, la ética del deber, del trabajo y la familia, todo ello combinado con la tradición corporativa más agresiva y un nacionalismo exacerbado, hacen de los mekonitas un pueblo capaz de lo mejor y de lo peor. La estructura del libro es la ya presentada en los dos libros de liga anteriores: introducción, historia, relaciones exteriores, política interior, descripción de las zonas rurales y las diferentes ciudades estado, recursos del Director, cultura y sociedad y algunos ejemplos de criaturas que son una expresión más de la letalidad y dualidad de esta compleja liga. El libro transcurre en el ciclo TN1935, en medio de la evidente tensión que produce la aparición del fantasma de la guerra en el horizonte y con un Dominio Mekong que se cuestiona hasta cuándo seguirá siendo rentable y provechoso mantener la mascarada de los Territorios Aliados del Sur. Muchas son las cosas importantes que suceden en este libro (junto a las descritas en el libro de línea argumental *Crisis de Fe*, gratuito en www.edgeent.com) que determinarán la evolución futura del devenir histórico terranovano y abrirán nuevos horizontes a las gentes de Terra Nova. En definitiva, un interesante y polivalente escenario para campañas, ya sea para enriquecer partidas que se desarrollan en otros lugares o como escenario en sí • **Juan Pedro Pérez**

Dominio Mekong

Categoría: Suplemento
Juego: Heavy Gear
Editorial: Edge Entertainment

Páginas: 112 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 16,95 €



Lo que es: Tercer libro de liga, en esta ocasión del territorio sureño del Dominio Mekong.

Lo mejor: Es un más que original escenario donde localizar tus partidas gracias a sus grandes y atractivos contrastes.

Lo peor: Como es habitual en los libros de *Heavy Gear*, el estilo enciclopédico de sus suplementos puede agotar al lector.

Dungeons & Dragons

Manual de Monstruos II

Como sucesor natural del *Manual de Monstruos* aparece ahora el *Manual de Monstruos II*, ofreciendo en un formato casi idéntico al de su predecesor más de 200 nuevos y simpáticos bichos. La edición es a todo color, y aunque la calidad de las ilustraciones está ligeramente por debajo de lo que pudimos ver en el anterior *MdM*, sigue siendo muy superior a la media de los libros de D20 de las demás editoriales. Aparte de la habitual repesa de monstruos de anteriores ediciones de Dungeons & Dragons, se recuperan monstruos aparecidos en otros libros de la presente edición, e incluso aparecidos en un libro de otra empresa, haciendo uso Wizards por primera vez (al menos que yo sepa) del material de OGL publicado en productos no pertenecientes a su editorial, aunque los dos monstruos en cuestión pertenecen a un libro que, según se nos indica, no está publicado en español. Los monstruos son de un VD medio bastante alto, al igual que sucedía con el *Fiend Folio*, por lo que los DM que no gusten de aventuras de alto nivel encontrarán poca utilidad a considerable parte de este manual. Aunque esta colección de criaturas no se diferencia especialmente de la anterior remesa de esta misma casa, excepto en lo anteriormente comentado, sí es de reseñar el especial interés de algunas de ellas, que podrían ser fuente de aventuras por sí mismas, y la inclusión de los poderes psiónicos como parte integral de este *Care Book*, algo casi inédito hasta el momento, y que hace tiempo que debería ser más la norma que la excepción. En definitiva, si te hacen falta más monstruos, especialmente para PJs de altos niveles, y sobre todo si te gustan los constructos, no hace falta que sigas buscando: éste es tu libro • **Darío Aguilar**

Manual de Monstruos II

Categoría: Suplemento **Páginas:** 224 color
Juego: Dungeons & Dragons **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Devir Iberia **Precio:** 33 €



Lo que es: Un libro de criaturas que continúa la serie iniciada con el *Manual de Monstruos*.

Lo mejor: La edición y algunas de las criaturas, que demuestran que sigue siendo posible crear desafíos nuevos e interesantes.

Lo peor: El alto VD de muchos monstruos, que lo hará poco atractivo para algunos DMs, y la relación utilidad/precio.

Otras novedades

Tiempos turbulentos

Categoría: Aventura **Páginas:** 150 b/n
Juego: Exaltado **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 21,79 €



Lo que es: Una colección de tres aventuras para *Exaltado*.

Lo mejor: Que por fin disponemos de aventuras jugables, y que parte del material que incluye (alguna localización y reglas) puede usarse posteriormente.

Lo peor: Que las ilustraciones de esta línea cada vez van a peor, y que las aventuras no se adaptan totalmente al estilo de juego que se presentaba en el libro básico.

Los vínculos de la magia

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 50 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 9,77 €

Lo que es: Una variada colección de 50 fichas (con estadísticas, historia, personalidad, usos y tácticas) de PNJs lanzadores de conjuros, que incluye nuevas dotes, objetos mágicos, etc.



Madrigueras de la perdición

Categoría: Aventura **Páginas:** 104 b/n
Juego: Sistema D20 **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 16,67 €



Lo que es: Una aventura para PJs de 6º a 10º nivel.

Lo mejor: Que es muy larga (el tamaño de la letra es realmente pequeño), tiene un diseño de aventura superior a la media, y ofrece bastantes giros ingeniosos con respecto a lo que suelen ser estos módulos.

Lo peor: Que es de nuevo una aventura centrada en un dungeon, que requiere de una considerable experiencia previa por parte del DM, y que las ilustraciones son escasas y malas.

Rappan Athuk 3

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

Lo que es: Un *dungeon* para personajes de 12 niveles en adelante, que supone el último capítulo de esta serie, y que culmina en un enfrentamiento con Orcus.



Desde Heavy Gear 1ª Ed., los juegos de Dream Pod 9 se han basado en el sistema Silhouette. En él se prima el efecto sobre la causa: el sistema proporciona el resultado final de las acciones, mientras que deja a la imaginación de los jugadores las causas del mismo. No se preocupa de cosas como localizaciones o el número de balas de una ráfaga que dan en el blanco, sino de cómo influye el daño en las acciones subsiguientes del personaje y cuánto daño ha hecho la ráfaga en total. Aunque esta filosofía es común a muchos otros sistemas de rol, donde se expresa en toda su potencia es en el diseño de vehículos y en el juego táctico (pero como esto es una revista de rol, pasamos de esto último, aunque lo recomiendo).



VERSION 003

Tanto los vehículos del juego de rol como del táctico se construyen en base a características que dan efectos. Es decir, no se le pone el sistema X que proporciona las características A y B, sino que se compran para el vehículo directamente las características A y B y después se hace una estupenda descripción de por qué el vehículo tiene esas características. La gama de posibles efectos a incorporar al vehículo es muy amplia, satisfaciendo muchos niveles de realismo y ambientaciones de juego diferentes. Así, en HG podemos encontrar los equivalentes del siglo 62 a las características que tienen hoy día nuestras máquinas, mientras que en una ambientación más fantástica (como la de Core Command) podemos encontrar características más exóticas, como vehículos transformables, orgánicos o nanotecnológicos.

La primera versión de Silhouette nació con *HG 1ª Ed.* En ese juego ya se presentaba como un sistema orientado al efecto de doble propósito, ya que se podía jugar con él tanto a rol como a la modalidad táctica. El sistema permaneció más o menos inalterado en *HG 2ª Ed.*, *Tribe 8* y *Jovian Chronicles* en lo que al rol se refiere, ya que en las cuestiones más técnicas, como en la construcción de vehículos, en *JC* comenzaron a entreverse ciertas diferencias que hacían el sistema más optimizado y flexible. Por ejemplo, en *JC*, además del sistema de construcción de vehículos, había un sistema de construcción de sistemas: armas, dispositivos de toda clase, etc. Estos sistemas podían ser añadidos a los vehículos (o ser utilizados por los personajes en el juego de rol). Además, incorporó nuevas posibilidades ajenas a la ambientación oficial de *JC*, como los ya mencionados vehículos transformables, los viajes más rápidos que la luz, los dispositivos y máquinas orgánicos, nanotecnología, etc. Debido a esto, la gente comenzó a utilizar este sistema mejorado también para sus partidas de *HG*, siendo la experiencia de lo más positiva.

Con *Silhouette Core Rules* llega una revisión completa del sistema, una recopilación y modernización con vocación de sistema generalista de todas las piezas sueltas que han aparecido en varios libros, compiladas en un solo volumen en el que todo está a mano y adaptado a las diferentes ambientaciones de DP9. Por supuesto, se han hecho cambios tanto en los apartados de rol como en los de construcción de vehículos. Hay que reseñar, eso sí, que este *Core Rules* se centra en el rol, no en el combate táctico (aunque se trate el combate con vehículos para el juego de rol).



Silhouette usa dados de seis caras. Se tiran tantos dados como nivel se tenga en una habilidad, y se le suma el valor de un atributo, que va normalmente de -3 a +3. El resultado de la tirada es el del dado más alto, sumándose un +1 adicional por cada seis que salga después del primero. Así, una tirada de 3, 4, 1 tendría como resultado un 4, mientras que el resultado de una tirada de 5, 6, 6 sería un 7. Si sale un 1 en todos los dados, es un fallo crítico (una pifia, vamos). La tirada se compara contra una dificultad (acciones simples) o contra el resultado de la tirada de un contrincante (acciones opuestas). La diferencia entre ambos números es el margen de éxito (o de fallo). Cuanto más grande, más sonado ha sido el éxito (o el fracaso). Es importante este concepto sobre todo en el combate, ya que las armas en *Silhouette* no hacen un daño fijo: tienen un factor que se multiplica por el margen de éxito del ataque para determinar cuanto daño se hace (es decir, no hay tirada de daño). A mejor ataque, más daño.

Los principales cambios en cuanto a la mecánica básica se centran en el manejo de los fallos críticos. En *Silhouette 001* y *002*, un fallo crítico era considerado como un resultado de 0 y además no se le aplicaba ningún tipo de modificador adicional. Vamos, que era mortal de necesidad, si analizáis lo que os comenté en el párrafo anterior sobre el daño de las armas. Y es que *Silhouette* es un sistema muy, muy letal: aquí casi todos los tiros matan a una persona desprotegida. En *Silhouette 003*, han rebajado la letalidad de los fallos críticos haciendo que cuenten como un resultado de 1 al que además se le puede añadir el modificador. Por supuesto, siguen pasando esas cosas tan desagradables que van unidas a las pifias desde que a alguien se le ocurrió esto de los juegos de rol.

Otro cambio importante es la inclusión del concepto de la «comprensión de la habilidad». Este concepto se manifiesta en la inclusión de un nuevo nivel junto al nivel de la habilidad en sí, que barema ya no la pericia del personaje en esa habilidad en sí, sino el conocimiento que tiene de ella. Veamos, un personaje con pilotaje 5 (as) y conocimiento 1 (amateur) de la habilidad será un fiero volando cometas, alas delta, parapentes, aviones de papel e incluso un avión a hélice. El problema es que no sabe lo suficiente como para montarse en un reactor comercial, ya que para ello necesita tener una comprensión de la habilidad de al menos 3 (nivel profesional). Un piloto de caza puede tener un nivel de habilidad de 3 (nivel profesional) en pilotaje, pero seguro que tiene un nivel de comprensión de al menos 4 (nivel de muy buen profesional) por la dificultad que entraña su actividad. Es más que discutible la inclusión de este nuevo concepto, pero obedece a la principal crítica que siempre se le ha hecho al sistema *Silhouette*: los personajes se parecen demasiado. Un personaje viene definido por sus diez atributos (agilidad, percepción, conocimiento, psique, voluntad, forma física, complejión, creatividad, apariencia e influencia) de los cuales se derivan por media estadística algunos atributos secundarios (fuerza, resistencia, sa-

lud, daño con armas, daño sin armas y shock sistémico). Como normalmente los atributos son modificadores de -3 (patético) a +3 (excepcional), es normal que personajes del mismo nivel de experiencia y ocupación similar se parezcan mucho en sus números y capacidades según la perspectiva del sistema. Con las habilidades pasaba lo mismo: era muy, muy difícil, y tenía que estar muy, muy justificado, ver una habilidad a nivel 4. Si alguien se molesta en calcular la curva de probabilidad de este sistema, se dará cuenta de lo difícil que es sacar un margen de éxito decente (con un margen de 3 se considera que la acción se ha llevado a cabo sin problemas) para dificultades superiores a 5. Por lo tanto, los personajes tenían que estar por exigencias del sistema circunscritos a ese escaso margen de elección «estadística». Eso frustraba a muchos jugadores. La inclusión de la comprensión de la habilidad permite la obtención de márgenes de éxito más elevados, ya que la diferencia entre la comprensión necesaria para llevar a cabo la acción y la comprensión del personaje se suma a la tirada. Además, ahora se permite tener atributos de hasta +5, por lo que es más fácil obtener márgenes de éxito altos en acciones de dificultad elevadas. Esto hace el juego más cinematográfico: los personajes pueden hacer con Silhouette 003 cosas que antes eran imposibles.

Además, todas estas modificaciones eran necesarias para hacer más generalista el sistema. Hasta ahora, todo estaba basado en parámetros humanos, ya que las ambientaciones de DP9 no eran muy dadas a la inclusión de criaturas no humanas (quizás *Tribe 8* sea la excepción, aunque no se prodigan este tipo de criaturas). Con la llegada de *Core Command* y de este *Silhouette Core Rules* generalista, esta deficiencia ha tenido que ser corregida. ¿Cómo es un elfo en *SilCore*? ¿Y un alienígena hecho de granito? Ahora ya se pueden diseñar razas no humanas que funcionen en el sistema sin que se produzcan desequilibrios insalvables desde el punto de vista estadístico del sistema.

Silhouette Core Rules es un libro que agrada desde el primer momento. No sólo porque oficialmente ya disponemos de una versión de Silhouette que habíamos estado utilizando durante mucho tiempo de forma extraoficial (por ejemplo, usando el sistema de construcción de sistemas de *JC* en *HG*), sino por la gran cantidad de novedades que introduce. A las ya comentadas, hay que añadir cosas tan interesantes como un sistema de combate social, reglas de construcción de vehículos más generalistas, donde tienen cabida todo tipo de tecnologías exóticas, extrañas y fantásticas, grados de distorsión de la realidad (para hacer partidas de carácter cinematográfico o extremadamente realista), reglas de salud mental para ambientaciones tipo *Cthulhu* y sí, las muy necesarias reglas para ciertas ambientaciones de terror y angustia personal (no es coña). Como libro, está muy bien estructurado. Primero presenta los fundamentos del sistema, para pasar después al desarrollo del personaje. Tras ello, viene la sección de sistemas particulares

(combate y demás) con un montón de reglas opcionales de todo tipo. Más adelante, el impresionante capítulo de diseño mecánico. Finalmente, encontramos un extenso capítulo sobre cómo dirigir y crear aventuras. Y al final, organizados en cómodos apéndices, información de todo tipo: los Extras y Defectos de personajes, de vehículos, las descripciones de las habilidades, etc.

Además, *SilCore* trae un capítulo dedicado a la conversión a D20. Con él, se puede jugar a los universos de DP9 con D20. Esto está ahora más fácil que nunca, ya que *Core Command*, por ejemplo, trae todas sus estadísticas en formato dual Silhouette-D20, algo que se convertirá en preceptivo en los futuros suplementos de ambientaciones de esta editorial. También permite el paso inverso, es decir, jugar a los juegos D20 con Silhouette, cosa que, personalmente, me parece más interesante. Ya veremos en qué queda todo esto. El D20 se erige como el estándar de la industria, queramos o no, y todas las compañías están pasando por el aro. Silhouette se renueva ahora con un pretendido sistema generalista, pero aún está por ver su eficacia como tal. Es un sistema que, aun con todas las mejoras, sigue estando diseñado para jugar con humanos y su característica curva de probabilidad hace que los atributos, con rango de maniobra muy bajo, y los niveles de habilidad altos, hagan que todo el mundo saque unas tiradas terroríficamente altas. Entonces, si queremos, por ejemplo, jugar a una ambientación en la que se mezclen humanos con seres poderosos y superiores (vampiros, hombres lobo y toda esa parafernalia), no está muy claro si el sistema permanecería dentro de unos parámetros jugables y no se distorsionaría hasta el absurdo. Ya veremos cómo funciona con ambientaciones como esas. Al fin y al cabo, yo lo de los sistemas genéricos no me lo creo demasiado • **Juan Pedro Pérez**

Silhouette Core Rules

Categoría: Básico

Juego: Silhouette Core Rules

Editorial: Dream Pod 9

Páginas: 224 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: \$ 29,95

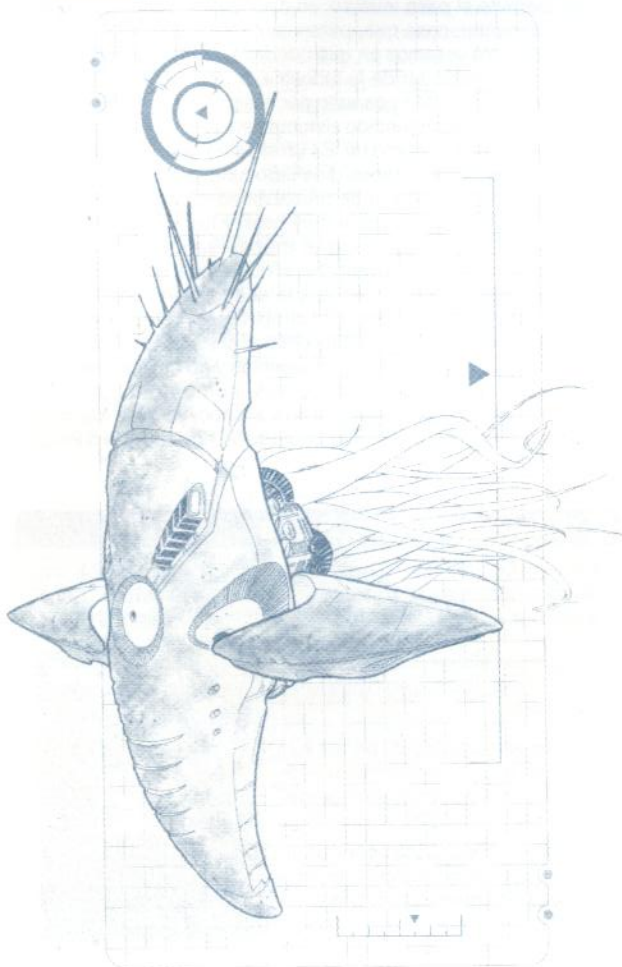
Lo que es: Manual con el sistema de reglas de juego de rol Silhouette.

Lo mejor: La revisión de las reglas da un excelente resultado además incluye un apéndice de conversión para D20.

Lo peor: No es 100% genérico al estar diseñado para jugar con personajes con medias humanas.



CORE COMMAND



Core Command es la primera ambientación de Dream Pod 9 que nace a la luz de su nueva estrategia editorial. El *Core Command Player's Handbook* es el manual del jugador y director de *Core Command*, necesitándose el *Silhouette Core Rules* para jugar a él con *Silhouette*, o un básico de D20 (los que mejor le vienen son el *D20 Moderno* o el *Star Wars*, aunque también se puede jugar con las reglas del *Manual del Jugador*).

Core Command es un giro drástico en la línea de DP9. Hasta ahora, todas las ambientaciones de DP9 estaban basadas en conceptos muy realistas. *Heavy Gear Jovian Chronicles* son ambientaciones de ciencia ficción excepcionalmente dura, *Tribe 8* se desarrolla en un mundo postapocalíptico pero cargado de un gran realismo y lógica y *Gear Krieg* se desarrolla en una Segunda Guerra Mundial alternativa. Con *Core Command*, DP9 da el salto a una ambientación al más puro estilo *Space Opera*. La premisa de diseño del juego se deja bien clara desde las primeras páginas: es una ambientación que recoge absolutamente todos los temas y clichés del género, en busca de un único objetivo: diversión y estética. Además, lo presentan como una ambientación que pone en el espacio todos los tópicos de los juegos medievales. Esto lo deja bien claro la cita que encontramos en la contraportada, de Arthur C. Clarke: «Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia». Las anteriores sutilezas y matices que inundaban los otros universos de DP9, donde todos son malos y a la vez un poco buenos, se dejan aquí de lado para presentar una ambientación absolutamente heroica, en blanco y negro, donde los héroes, de razas variadas, se enfrentan, bajo la bandera de la organización conocida como Core, a una ominosa amenaza que pretende dominar la galaxia.

Para ello, se pone a disposición de jugadores y directores una gran cantidad de herramientas. Para empezar, la historia, de proporciones épicas: la humanidad aparece de repente, tras varios milenios de extinción, como salida de la nada; más bien, salida de los laboratorios de una superraza, conocida generalmente como Fractal, que clona y «siembra» en varios planetas, entregándole un tesoro de tecnología y conocimiento. La

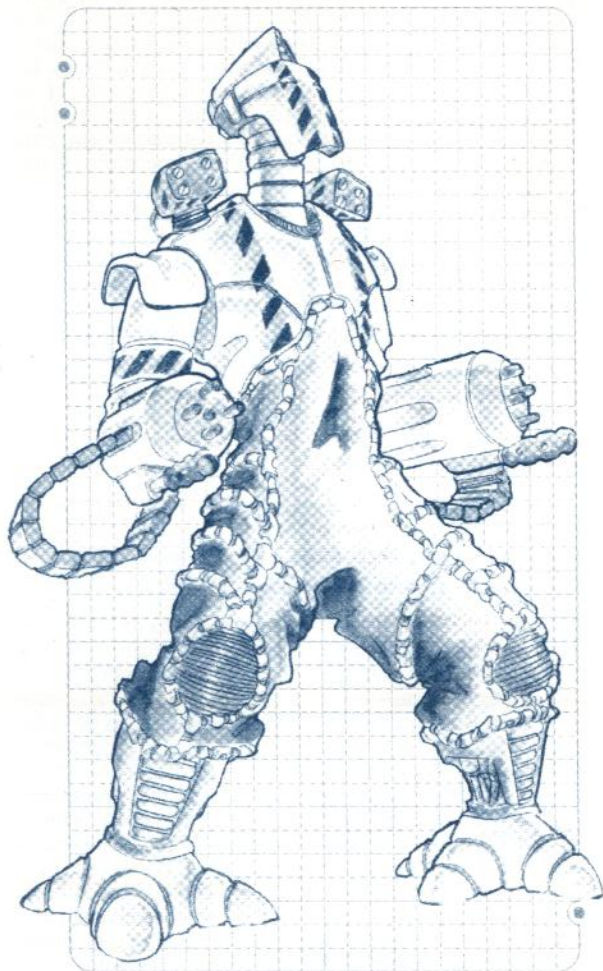
humanidad, la especie más versátil y dinámica de las, no una, sino cinco galaxias del universo de *Core Command*, aglutina a su alrededor a un variopinto compendio de especies Core, que se enfrenta a los supervillanos de más allá de la galaxia, los tenebrosos D'vor. Además, muchas especies acaban su ciclo evolutivo en lo que se conoce como la Singularidad, tras lo cual se desprenden de sus cuerpos materiales para convertirse en entidades de pura energía que vagan por el universo (vamos, que son dioses). También es posible que algunos héroes de alto nivel de Core trasciendan de su cuerpo físico y se implanten sus redes neuronales en impresionantes cuerpos mecánicos.

En el segundo capítulo se describe otras de las herramientas fundamentales para avanzar en los objetivos de este juego: el diseño de personajes. Aquí encontramos algo inusitado en las ambientaciones de DP9: las razas. Junto al capítulo de creación de personajes del *Core Silhouette*, iremos dando cuerpo a nuestro personaje. Las razas disponibles para los jugadores son los humanos, los cyren, los sanrok, los orb-Shakra, los proteans, los dimni, los muran y los mi-compiler. Los humanos, como suele ser usual, son la punta de lanza de Core, la raza más extendida y flexible de todas. Los cyren son una raza anfibia que vive en simbiosis con un coral. Los sanrok son unas moles enormes y pétreas de gran fuerza y resistencia. Los orb-Shakra son una raza de lo más curiosa, ya que son los más inteligentes de todos (son telepáticos y demás) y no dudan en meter sus delicadas formas físicas en cuerpos artificiales para poder interactuar con las demás razas antropoides de forma más natural. Los proteans son unos espectaculares alienígenas con capacidad de metamorfosear su cuerpo en la apariencia de cualquier otra criatura antropoide, pero se «secan» y se vuelven locos si intentan mantener una forma que no sea la suya durante demasiado tiempo. Los pequeños dimni son afables alienígenas nómadas, muy versados en el comercio y la diplomacia. Los arrogantes murans son una de las especies más antiguas del universo, con gran personalidad e influencia. Por último, los místicos mi-compiler son los guardianes de Fractal, una raza híbrida mezcla de los hijos de la gran supercomputadora: los humanos, los cyrens, los murans y los dimni. Es decir, cada una de estas razas tiene su versión mi-compiler, que tiene una estrecha relación con Fractal, con la que puede interactuar para consultar sus secretos (aunque muchos mueren en el intento). Como podéis ver, una gran cantidad de arquetipos y posibilidades en los que todos los jugadores se verán reflejados. Adicionalmente, se puede jugar con un ser artificial, ya sea un robot o un «recorded hero», un héroe cuyos cerebro vive en un cuerpo artificial (de diferentes modelos).

La sección de equipo y herramientas también está muy bien desarrollada, pudiéndonos encontrar equipo de muy distinto nivel tecnológico. Una vez más, también en este apartado nos encontraremos con todos los tópicos del género: desde las armas láser, pasando por los máser, hasta las ametralladoras,

además de camuflajes termoópticos, blindajes Mercury (de metal líquido), lanzallamas, armas de plasma, cañones en el hombro al estilo *Predator*, hojas de energía al estilo Protoss... De todo y lo que se os pase por la cabeza, porque al fin y al cabo, si hay algo que no encontréis, con las reglas de construcción de sistemas del *SilCore* podréis construir lo que os haga falta.

La sección de aeronaves es corta, pero de seguro impresionante. Haciendo honor al grito de guerra de los diseñadores («*Think Big!*», «*¡Piensa a lo grande!*»), las naves de este juego son muuuy grandes: la de andar por casa, el utilitario de los jugadores, mide 500 metros, mientras que las naves capitales



llegan a los 20 km... casi nada. Verdaderas ciudades en el espacio con miles de agentes Core. El diseño de estas naves difiere radicalmente de lo que nos tiene acostumbrados DP9: su principal objetivo es ser chulas y con mucho estilo. Y la verdad es que no les han quedado mal. De todas formas, ya se prepara un suplemento dedicado exclusivamente a las naves. Y además, al igual que con los sistemas de armas, en el *SilCore* se puede encontrar todo lo necesario para construir desde cazas hasta estaciones espaciales del tamaño de una pequeña luna.

Finalmente tenemos la primera remesa de enemigos: los secuaces de los D'vor, ya que éstos aún no han sido vistos por ojo humano (o alienígena perteneciente al Core, quiero decir). Los D'vor lo tienen claro: son los campeones de la entropía, y buscan el fin del universo. Eso es tener un objetivo bien marcado y el resto son tonterías. Los enemigos D'vor & Asociados son, como comienza a ser un clásico en la ciencia ficción de los últimos años, muy «orgánicos», ya que su tecnología se basa en una mezcla de biomáquinas y nanotecnología. Para empezar, y para no andarnos con chiquitas, comencemos fuerte: lo más chungo que por ahora podréis achuchar a vuestros personajes es un Devorador de Estrellas. Literalmente. Sí señor, un biochisme de miles de kilómetros de largo (sí, cifras de tres ceros, no es una errata) que se dedica a merendarse estrellas enteras y a procrear. Y tiene muchos tipos de hijitos, desde los Hunter-Killers (los cazas) hasta las decenas de miles de parásitos o pasajeros que llevan con ellos, como los Kabayans.

Como último capítulo, el libro ofrece una completísima sección que se echaba en falta en los básicos de otras líneas de DP9: qué es un juego de rol y cómo se maneja, cómo se dirige una partida y un recorrido por las herramientas del oficio del Director de Juego.

Core Command tiene cosas muy buenas. Para empezar, va directo a satisfacer, desde su primera página, sus preceptos de diseño: esto es un *Space Opera* que aglutina todos los clichés de la CI-FI de la última década, presentado con un trasfondo conceptual simple y directo que busca la diversión sin más. En esto, se diferencia de otros juegos de DP9. *Core* es pura estética, pura fantasía, una ambientación en lo que todo vale, mientras mole. Alienígenas de piedra, otros que se transforman en lo que ellos deseen, mega-hiperciencia indistinguible de la magia, naves de miles de kilómetros de largo, seres de pura energía, malos malísimos, que se esconden en lo más profundo del espacio mandando de aquí a allá sus oscuras y tenebrosas flotas que devoran sistemas planetarios enteros y que buscan nada más y nada menos que el colapso del universo (bueno, con el sano objetivo de rehacerlo en una forma mejor). Y enfrente los héroes de Core, porque eso es lo que son, héroes de pies a cabeza, sin ambigüedades; francos, destinados a proteger a los débiles y consagrados a la fraternidad alienígena universal (claro está, de aquellos alienígenas que quieren ser hermanos), armados hasta los dientes y con

licencia para ser más chulos que un ocho. Y además, si te acuerdes y te consideran valioso, pues ponen tu cerebro en un supercuerpo cibernético y a repartir más tortas todavía. Y ya está. Así de simple y así de divertido.

Si lo que buscáis es un escenario lleno de lógica científica, social, histórica, técnica, etc., a los que DP9 nos tiene acostumbrados en sus otros juegos, aquí no lo vais a encontrar. La magia existe, aunque en forma de tecnología, y se han dejado de lado las consideraciones biológicas, técnicas, sociales, antropológicas o alienígenológicas, históricas o científicas (es decir, las consideraciones que no aporten glamour o estética), para dar paso a un esquema simple pero muy divertido, lleno de posibilidades de personajes y demás. Recordemos que en los juegos de DP9 lo más normal es que no podamos interpretar más que a humanos. Por lo tanto, este juego se desmarca claramente de la línea imperante en las ambientaciones de DP9. El diseño de ambientaciones y los conceptos básicos del juego no son especialmente originales (el origen de los humanos y Fractal es muy *Odissea 2007*, los malotes son muy Protoss/Zerg de *Starcraft*, el propio Core es muy Alianza Rebelde, pero sin el Rebelde, *Starship Troopers* también está ahí, en los planetas invadidos por los parásitos D'vor, etc.), pero sí están bien encajados y cuadran.

Lo que no nos ha gustado es el arte, y es que DP9 nos tenía muy mal acostumbrados desde el punto de vista estético. Bueno, pues *Core* no está a la altura en este aspecto. Y es que además no pega. Sus ilustraciones, a simple lápiz y sin mucha inspiración que digamos, tienen un aspecto demasiado realista. En nuestra opinión, sería mucho más evocador para un juego de estas características un arte al estilo *HG* o *JC*, incluso más apropiado y evocador que para estos dos juegos, de corte muchísimo más realista. Es una lástima que este factor fundamental no esté a la altura del resto del juego • **Juan Pedro Pérez**

Core Command Player's Handbook

Categoría: Básico
Juego: Core Command
Editorial: Dream Pod 9

Páginas: 160 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 24,95

Lo que es: Una ambientación de tipo *Space Opera* para el sistema Silhouette.

Lo mejor: La diversidad de las razas, lo atractivo de su mezcla de clichés de la ci-fi clásica.

Lo peor: Que las ilustraciones resultan poco vistosas y que peca de simple y fantasioso para aquellos que buscan un juego de ciencia ficción dura y creíble.



Novedades

Break Today

Categoría: Suplemento
Juego: Unknown Armies
Editorial: Atlas Games

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

Lo que es: Manual de referencia sobre Mak Attak, una secreta sociedad conspiratoria cuyos tentáculos se extienden mediante una cadena de *fast foods*.

Lo mejor: Su originalidad y la gran cantidad de material adicional que aporta (artefactos, rituales, nuevas escuelas, nuevas reglas, escenarios, etc.).

Lo peor: Lo que se ha echo esperar y su poca utilidad fuera de lo relativo a Mak Attak.



Starships

Categoría: Suplemento • **Juego:** Star Trek
Editorial: Decipher • **Páginas:** 208 color

Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,95

Lo que es: Más de 40 clases de naves espaciales de todo tipo con multitud de detalles e información.



Monster Smackdown

Categoría: Suplemento • **Juego:** Buffy: Vampire Slayer
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 168 color

Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30

Lo que es: Todo sobre los monstruos de esta serie y los secretos para combatirlos adecuadamente.



Dragons of the Sixth World

Categoría: Suplemento
Juego: Shadowrun
Editorial: Fanpro

Páginas: 204 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 24,95

Lo que es: Una guía sobre los dragones de *Shadowrun*, con capítulos individuales dedicados a los 10 miembros más importantes de esta raza.

Lo mejor: La profundidad con la que se trata este tema, que nunca se había explotado tanto, y las tramas a las que da pie.

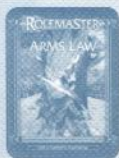
Lo peor: No es un libro en absoluto necesario para jugar, y puede resultar difícil de manejar para los DJs menos experimentados.



Arms Law

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rolemaster
Editorial: ICE • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16

Lo que es: De nuevo, otra vez, el sistema de combate de *Rolemaster*. Al menos ahora cambiaron la portada.



Vampire: The Masquerade

Kindred of the Ebony Kingdom

Quando se publican tantos libros de una misma línea de juego como se publican de *Vampiro*, llega un momento en el que se hace necesario abrir los horizontes a otros lugares, ya sea el fondo del mar, Asia o, en este caso, África. Efectivamente, el último libro en tapa dura de *Vampiro* trata todo lo tratable (de momento, que ya los conocemos) sobre los vástagos africanos, con la diferencia de que aquí se llaman Laibon, se organizan en Legacias en vez de clanes, y no están gobernados por los Príncipes y los Primogénitos sino por los Magaji y sus Kholo. En vez de plantear desde cero un entorno de juego tan diferente como podría ser éste, los autores prefieren tomar el camino más sencillo y definen a estos nuevos caminantes de la noche y su mundo conforme a sus diferencias con los vampiros occidentales, matando así todo lo sorprendente y maravilloso que podía ofrecernos el África nocturna, que se queda más en una versión africanizada del *Vampiro* de toda vida que en un volumen de entidad propia e independiente; de este modo, casi todo lo presentado en este libro es como aquello que ya vimos en libros anteriores, acompañado siempre de un "pero...". Por otro lado, la explicación de la realidad actual de un continente tan extenso y variado como éste queda condensada en las insuficientes 30 páginas del capítulo de geografía, dibujando un África de charanga y pandereta. Si bien es cierto que a lo largo de las 208 páginas del libro se presentan algunos conceptos novedosos, y que su contenido es indispensable para jugar en esta zona del mundo (¿?), no deja de ser otra ampliación con la misma cantinela de siempre, por mucho que esta vez la letra esté en swahili • **Jorge Romero**

Kindred of the Ebony Kingdom

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

Páginas: 206 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 29,95

Lo que es: La guía para jugar a *Vampiro* en África, con personajes aborígenes incluidos.

Lo mejor: Que proporciona un mundo de juego diferente a los que ya no saben qué probar.

Lo peor: La falta de sabor realmente africano, el gran número de suplementos necesarios para poder usarlo, y la reiteración de los esquemas de siempre.



Otras novedades

Shadow World Master Atlas

Categoría: Básico
Juego: Rolemaster
Editorial: ICE

Páginas: 224 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 35



Lo que es: La vuelta del clásico mundo de Kulthea, el universo de fantasía creado para *Rolemaster*.

Lo mejor: Que contiene la esperada conversión entre *RMFRP* y *RM2*, además de ser compatible con todas las versiones de *Rolemaster*.

Lo peor: Que tiene material ya editado y resulta insuficiente para disfrutar del mundo al 100%.

Scourge Unending

Categoría: Suplemento • **Juego:** Earthdawn
Editorial: Living Room Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18

Lo que es: La guerra terminó, fueron eliminados todos los Therans. Aun así aun quedan horrores en Barsaive.



Deep Beyond

Categoría: Suplemento • **Juego:** Transhuman Space
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95

Lo que es: Manual que cubre la amplia zona entre el cinturón de asteroides y el espacio interestelar.



Dog Faces

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95

Lo que es: Todo sobre las fuerzas terrestres aliadas, sus tropas, equipo, vehículos y tácticas.



Grim Legion

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS WWII
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 11,95

Lo que es: Suplemento sobre las tropas aliadas, además de ideas para aventuras, etc.



Saviors and Destroyers

Categoría: Suplemento • **Juego:** Demon: The Fallen
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95

Lo que es: Manual sobre los hombres y mujeres que dan su vida y alma para expulsar a los demonios.



The Infernal

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hunter: TR
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95

Lo que es: Descubre el blasfemo reino de los demonios como cazadores.



Infinite Tapestry

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mage: The Ascensión
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 180 b/n

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

Lo que es: Toda una nueva era de exploración en las Tradiciones de magos acaba de empezar.



Road of Heaven

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dark Ages: Vampire
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95

Lo que es: Libro que examina la senda de los cruzados, monjes, sacerdotes y penitentes cainitas.



Book of Auspices

Categoría: Suplemento • **Juego:** Werewolf: TA
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95

Lo que es: Todo sobre los cinco auspicios de los Garou, nunca tratados con este detalle.



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

NOSTROMO
JUEGOS - COMICS - CINE

www.level426.com

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



Wizards Craft

próximamente...

Brujería

el juego
de rol de magia
y oscuros
secretos

edge
entertainment

www.edgeent.com

EDEN
STUDIOS INC

www.edgenstudios.net

Unisystem, specific game terms and icons are Copyright © CJ Carella.

Copyright © Eden Studios, Inc. Used under exclusive license.

All Rights Reserved.



perras (1)

S

iguen los calores y este perro no abandona la cuestión sexual. Discúlpenme las comprensivas féminas que soportan las economías lingüísticas y miremos al ombligo del fándom rolero para hablar de las perras del rol. Puesto que todos somos jugadores, disfrutemos en esta ocasión del divertido juego del estereotipo. Vacíemos nuestra cabeza de estúpidos prejuicios y recordemos la situación de nuestras mesas hace sólo una década: el olor a estrógenos no era el más común de los aromas y, más bien, la brutalidad y lo irracional primaban en nuestras mesas. Desde el paleolítico de nuestra afición, sumida nuestra casta de improductivos soñadores en fantasías de crimen y violencias, el rolero medio vivía sus días para saciar la voracidad dungeonera y drenar toda vida de PX con los que facilitar nuevas carnicerías. La interpretación, digámoslo a las claras y sin tapujos, era cosa de maricones. No había más horizonte, ni objetivo, ni siquiera dios, que el brillo de la san-

un combate contra unos huargos, sin más aderezos que un papel mugriento pintarrajeado hasta convertirlo en expresionismo abstracto. Cuando aquellas chicas me desvirgaron como máster, supe que otro mundo era posible. Ellas convirtieron mi guión para aquella mañana de fantasía medieval en algo pobre y limitado. Por algún motivo, una sesión de juego de tres horas donde lo único que sucedía era la caza de tres jabalíes de nivel cuatro no las satisfacía. Más adelante, descubrí lo rico que se había vuelto el juego. La amazona de Paquita intentaba tirarse a todos los miembros del grupo para robarles tras el coito. Helena intentaba escamotear la varita mágica con sortilegios de esencia de nivel uno para revendérsela a cualquier incauto como la última maravilla taumatúrgica. Estoy convencido de que a Rosana le hubiese encantado entablar conversación con los orcos, averiguar más sobre su forma de vida para po-

« Ellas convirtieron mi guión para aquella mañana de fantasía medieval en algo pobre y limitado... »

gre (multicolor) sobre el metal. Había perras en este rollo, esforzadas luchadoras por demostrar su valía en aquel vicio de adolescentes inadaptados y pajilleros. Muchas de ellas eran "novias de", "hermanas de"; otras lucían con orgullo el mérito de emplear su tiempo en un hobby minoritario y hacían sus pinitos en la redacción de artículos y reglamentos. Esas perras, valientes y entregadas, eran por desgracia la excepción a una regla sin regla. Yo tuve la suerte de dirigir mi primera partida con un puñado de perras en la mesa de juego. Había pasado una buena temporada de iniciación en un sucio garaje, jugando de pie durante horas con mis camaradas de farra, todos machos sin desparasitar. Fueron meses de partidas sin ningún diálogo, de mero intercambio de ataques y objetos, pura catarsis psicoanalítica más parecida a los mal llamados RPGs formato videojuego que a lo que debería ser una sesión de rol como está mandado. Los diálogos se limitaban al ya clásico "mi personaje dice que". Aquella jauría de chuchos con el rabo tieso disfrutaba inexplicablemente de una tarde de abstracciones aritméticas continuas,

der combatirlos más eficientemente. Mientras tanto, el beórnida priápico Emilio empalaba a un toro bravo con su lanza perforándole el cráneo por obra y gracia de un crítico "E", entre sonoras muestras de algazara viril... Ellas se ausentaron algo espantadas de mi mesa, hasta que comprendí la horrible realidad: aún hoy en día, pervive un rol de perros y un rol de perras. Sólo una narración madura puede llenar a ambos géneros. Admitámoslo: Mundo de Tinieblas trajo mujeres a esta afición y fue, en parte, el responsable de que a nuestro hobby le creciesen ovarios y las partidas cobrasen riqueza y profundidad. Ellas son enteramente conscientes de esta disociación. Si pudiese manipular genéticamente a un grupo de góticas frikis de *Vampiro* y provocarles, por ejemplo, una hiperplasia congénita de las suprarrenales para que les chorreasen los andrógenos, estoy seguro de que se pasarían la vida exterminando kobolds y subsistiendo gracias al gasiento surtido de productos Telepizza. Y sí, Perro Malo, soy maricón • Terminal

Penumbra D20 System

Dynasties & Demagogues

Hasta el momento, los suplementos de reglas genéricos para D20 han asombrado por su número, pero no precisamente por su originalidad. No obstante, muy de vez en cuando nos encontramos con una excepción a esta regla, y éste es el caso *Dynasties & Demagogues*, perteneciente a la línea de Penumbra de Atlas Games. Si no hubiesen querido hacer en el título un perverso juego de palabras con *D&D*, y siguiendo la tónica habitual en estos suplementos, seguramente lo habrían llamado *Política*. Sí, por sorprendente que parezca, y aunque se haya escrito para ser usado con nuestro juego de dragones y mazmorras preferido, este libro trata del posible uso de los asuntos de estado y la administración del poder como herramienta de juego en un entorno de fantasía medieval. Para predicar con el ejemplo, y aún siendo un libro de reglas e información de trasfondo, el primer capítulo empieza con una pequeña aventura de trama política, en la que el autor se apoya para iniciarnos, por medio de breves notas, en los rudimentos de este estilo de juego. A continuación se encuentra el apartado "*Political Setting*", y en él se dan las bases para crear una campaña de juego político y se describen diferentes tipos de gobierno, haciendo hincapié en las posibilidades de aventura que ofrece cada uno de ellos, y aportando también ideas para tramas. Se tratan en total cinco tipos de gobierno, con sus respectivos subtipos, y se incluyen además notas (y reglas) sobre la burocracia y los imperios. El segundo capítulo está dedicado a los diferentes modelos de gobierno propios de cada una de las razas de fantasía presentes en el capítulo se ocupa de la magia enpezando por explicar el funcionamiento de las continuando des-



bierno propios de cada de fantasía *D&D*. El tercer pa por comple- la política, em- car el funciona- magocracias, pués con el uso

de la magia en la política, y presentando nuevos conjuros y objetos mágicos especialmente diseñados con este fin. El capítulo cuatro se centra en los personajes, e introduce un nuevo concepto de dote llamado *Personality Feats*, por medio de las cuales (y siempre que se cumplan ciertos requisitos de interpretación) se ganan *Action Points*, que se pueden gastar más tarde para variar el resultado de una tirada o ganar más puntos de experiencia. Después de presentar las nuevas dotes, y más dotes *normales*, se pasa a las clases de prestigio, como el Diplomático o el Mago de la información. Ni que decir tiene que tanto las dotes como las clases están pensadas específicamente para las aventuras de trama política, y se ajustan perfectamente a ello. El quinto capítulo presenta un completo sistema de reglas para el combate político, que conserva cierta analogía con el combate normal, con sus maniobras, su iniciativa, su ataque, su defensa, y sus *puntos de vida* políticos. Los dos últimos capítulos del libro están dedicados a la creación de campañas políticas, desmenuzando todo lo que se puede escribir sobre el tema en diferentes apartados, y dando una magistral lección de dirección de juego en un texto que será de estudio obligatorio en las universidades de *Dungeonmastering* (cuando las haya). Hay que reseñar que más de la mitad del libro puede usarse (o adaptarse fácilmente para ser usado) en cualquier otro juego de temática medieval, lo cual no es un porcentaje despreciable, teniendo en cuenta la falta de material existente sobre esta vertiente de los JdR. Y todo ello en un volumen entretenido de leer y que destila un fino sentido del humor, normalmente ausente en los libros dedicados al Sistema D20 (y en el rol en general) • **Darío Aguilar**

Dynasties & Demagogues

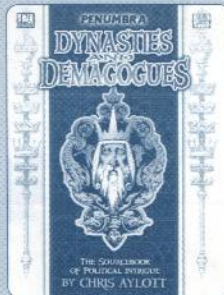
Categoría: Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: Atlas Games

Páginas: 160 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 28,95

Lo que es: Un manual para crear aventuras centradas en la política, que también incluye dotes, conjuros, objetos, y clases relacionadas.

Lo mejor: Que es un suplemento completo, inteligente, bien escrito, y que se ocupa de un tema muy interesante y poco tratado.

Lo peor: Que no tiene utilidad para los que piensan que *D&D* sólo sirve para rajarse y saquear.



Novedades sistema D20 genérico

River of Blood

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Aventura completa que además aporta una nueva clase, tres reinos y seis peculiares villanos.



Relics

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Decenas de nuevos artefactos, ideas para aventuras centradas en reliquias, etc.



Uncommon Character

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: La línea Penumbra nos aporta ahora 36 peculiares PNJs, más de 100 ideas para aventuras, etc.



Twisted Lore

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Selecta colección de aberraciones, cambiaformas y cienos.



Todd Gamble's Cartographica

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 64 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Colección de mapas genéricos de fantasía para cualquier tipo de campaña.



The Slayer's Guide to Kobolds

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 9,95
Lo que es: Un nuevo volumen de la incansable línea de las *Slayer's Guide*, ahora para los clásicos Kobolds.



Imágenes

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

SHOP

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

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

COMICS

El mayor stock de comics,
 nacionales y de importación

Otras novedades

■ **Encyclopedia Arcane: Dragon Magic**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Magia y objetos mágicos draconianos, nuevas dotes y muchos detalles sobre estas criaturas.

■ **Munchkin d20 Monster Manual**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Tercer volumen de la parodia de SJG del Sistema D20 y los *powergamers*.

■ **Mindsapes**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95
Lo que es: Un sistema alternativo de combate psíquico, nuevas clases, dotes, monstruos y objetos.

■ **Morrick Mansion**

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Misterio, ciudad y dungeon para 4 a 6 personajes de 3º a 5º nivel.



Novedades juegos con Sistema D20

■ **Strongholds and Hideout**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Swashbuckling Adv.
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Fortificaciones, dungeons y otras localizaciones ocultas de Théah.

■ **Dragonstar Player's Companion**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dragonstar
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Nuevas dotes, clases de prestigio, razas, conjuros y sistemas de reglas opcionales.



D20 Modern

Dark Inheritance

Parece que los chicos de Mythic Dreams Studios no han querido conformarse con sacar su escenario de campaña de *D20 Modern* antes de que Wizards saque alguna de las tres ambientaciones que se presentaron en ese manual básico, sino que además pretenden cubrir todas las posibles ambientaciones de este juego en un solo libro, *Dark Inheritance*. La cosa empieza con que la capital de los reinos demoniacos se funde con Jerusalén, sigue con el descubrimiento de que la arqueología y sus objetos de estudio encierran realmente misterios sobrenaturales, y termina con jugadores que interpretan a PJs titanes que descienden de los dioses y monstruos que una vez habitaron la Tierra, y que poseen metagenes que les proporcionan superpoderes. En vez de clases, lo que hay son legados, que representan los diferentes linajes de los titanes, y dentro de cada uno de estos legados se puede elegir entre tres árboles de desarrollo de poderes, al modo de *Exaltado*. Aparte de esto, los PJs pertenecen a una de las siete organizaciones presentes en este mundo, y que definen el estilo que se quiere dar al juego. Como base de estos estilos de juego se dan referentes tan poco coherentes entre sí como *Uno de los nuestros*, *Alien*, *Los niños del Brasil*, *Dune*, *El chico de oro*, *Hervidero*, o hasta los videos de *National Geographic*. Esta empanada mental se redondea con cosas como el grupo terrorista creado por Ariel Sharon para luchar contra las naciones cristianas del mundo (sí, cristianas), o la falta de un índice presentable. Aunque supongo que los poderes, dotes, habilidades y conjuros del libro se podrían usar en una partida de *D20 Modern*, tendremos que esperar a las ambientaciones de WotC o a hacer una propia para darle a todo ello alguna utilidad • **Sergio Cáceres**

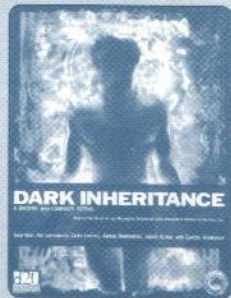
Dark Inheritance

Categoría: Básico
Juego: Dark Inheritance
Editorial: Mythic Dreams Studios
Páginas: 220 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 34,99

Lo que es: Un mundo de juego completo de "Terror mítico" para *D20 Modern*.

Lo mejor: Que algunas de las reglas del libro pueden usarse en cualquier partida de *D20 Modern* con poco trabajo por parte del DJ.

Lo peor: Que su ambientación intenta hacerlo todo, y no consigue más que confusión, y que las reglas no brillan por su originalidad.



Otras novedades

■ **Against the Shadow**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Midnight
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Nuevas dotes, clases, conjuros y equipo además de nuevas opciones de las *Heroic Paths*.



■ **Time of Crisis**

Categoría: Aventura • **Juego:** Mutants & Masterminds
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 64 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Primera aventura para *M&M* en el mundo de Freedom City; toda una misión de gran riesgo.



■ **D20 Character Codex**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns
Editorial: Holistic Designs • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Expansión de las reglas para D20 de *Fading Suns*: razas, clases, poderes psíquicos, armas, etc.



■ **The Ragnarok Book**

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



■ **Way of the Horned God**

Categoría: Aventura • **Juego:** Sláine
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Y rápidamente sacan también la cuarta parte de la campaña *Horned Lord and Moon Sow*.



■ **Befallen**

Categoría: Aventura • **Juego:** Everquest
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 10,95
Lo que es: Un *dungeon* con tres plantas para PJs de niveles 4^o-6^o, 8^o-12^o y 12^o-15^o respectivamente.



PENUMBRA



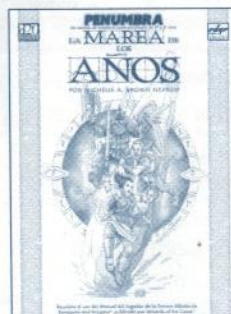
EDG3200
Tres días
para matar



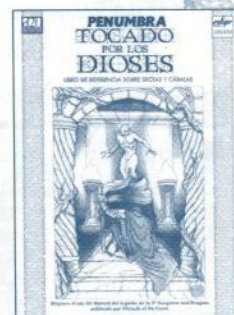
EDG3201
Ladrones en
el bosque



EDG3202
En el vientre
de la bestia



EDG3203
La marea
de los años



EDG3204
Tocado por
los dioses



los vi morir

Con el tiempo, jugar a rol se convierte en una guerra sin premio final, sin más objetivo que la misma lucha. Lo que empezó como la salida ideal, por barata y poco arriesgada, a nuestros deseos aventureros se va tornando en una carrera de obstáculos. Primero llega la estigmatización del círculo social inmediato, que tanto se ceba en los quinceañeros; siempre, pero más claramente en esa edad, se ridiculiza y se odia lo que no se entiende. En el grupo, es difícil aceptar que el amigo de toda la vida (es decir, de unos escasos dos o tres años) deja de tomar parte en cualquiera de las actividades habituales o nuevas de todos, porque "tiene que ir a jugar a rol". Después llega la estigmatización de la sociedad en su conjunto, que aunque a mí me cogió ya viejo, hizo estragos en la generación rolera que me sucedió: el asesino del rol, el de la katana, broncas en casa, "niño esto del rol lo vas a tener que

las faltas a la cita semanal se van convirtiendo en más y más comunes, hasta que es la aparición de nuestro añorado camarada lo que se convierte en la excepción. Otras veces es fulminante, y la noticia de "Jesús dice que no viene más, que tiene mejores cosas que hacer los fines de semana que jugar a rol" te deja anulado, solo en el campo de batalla, sin clérigo que te cure, o sin guerrero que te defienda. Llega un día, finalmente, en el que no hay quórum, en el que todos sabéis que no podéis seguir adelante en la aventura, porque no hay jugadores suficientes, o porque ese máster que tan buenos ratos te hizo pasar no acabará jamás de contar esa historia en la que estabais todos metidos. Y aunque conoces más grupos, más gente, más mesas a la que sentarse, sabes que nunca será igual, que aquellas partidas y momentos irrepetibles, son en verdad irrepetibles. Los que seguimos somos cons-

« Es inevitable, y poco a poco vamos viendo crecer alarmantemente las bajas en torno a nuestra mesa de juego »

dejar que es malo que lo dice la tele", y preciados manuales que acaban en la basura. Y como puntilla final, llega la vida adulta: los estudios se ponen más serios que nunca, más caros que nunca, y requieren más tiempo que nunca; lo que antes eran salidas de fin de semana en busca de un desahogo sexual desembocan en noviazgos duraderos, con compromisos, y parejas con más fuerza de convicción que cualquier propuesta de partida; el trabajo, que ya no nos proporciona esos ingresos extra para un capricho, sino que se convierte en algo necesario para la hasta entonces extraña preocupación de comer todos los días y pagar el piso; a veces, hasta el fútbol. Es inevitable, y poco a poco vamos viendo crecer alarmantemente las bajas en torno a nuestra mesa de juego. En algunos casos es un fenómeno progresivo, y

cientes de que no hay premio a nuestra constancia, y de que quizás ésta no se deba ya a nuestra ilusión por tener en la mano los dados y saber que al soltarlos se decidirá nuestro destino, sino porque realmente, a estas alturas, no sabemos qué otra cosa hacer con nuestras vidas. Quería escribir esta columna con rencor hacia esos antiguos compañeros con los que luchábamos espalda contra espalda, y que un día desertaron para siempre del campo de batalla, dejándonos a nuestra suerte, pero no puedo hacerlo. Son demasiados recuerdos, demasiados triunfos y derrotas compartidas para enterrarlos de forma tan amarga; prefiero decirlos a todos que aquí seguimos, en la mesa de siempre, los amigos de siempre, con una hoja de personaje en blanco, esperando nuestro regreso • Perro Malo

"Vivir es ir plegando banderas."

Slaine

el juego de rol
de los héroes celtas

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

edge
entertainment



20
system

REBELLION

2000
AD

Marc-Alexandre VEZINA



Marc-Alexandre Vézina tiene estudios en ingeniería mecánica y literatura. Fue Redactor Jefe de *Mecha Press*, una revista de Ciencia Ficción con base en Montreal, durante 15 ejemplares. Ha escrito y colaborado en un gran número de libros, incluyendo *Jovian Chronicles*, *Europa Incident*, *Macross II: Spaceships and Deckplans*, y *Heavy Gear*. Actualmente ocupa el puesto de Desarrollador Jefe para el motor de juego Silhouette en la editorial Dream Pod 9, y supervisa el proceso de diseño y edición de sus productos. Marc sigue escribiendo libros, y también es muy activo en internet, tanto como representante de la editorial como por su propia cuenta.

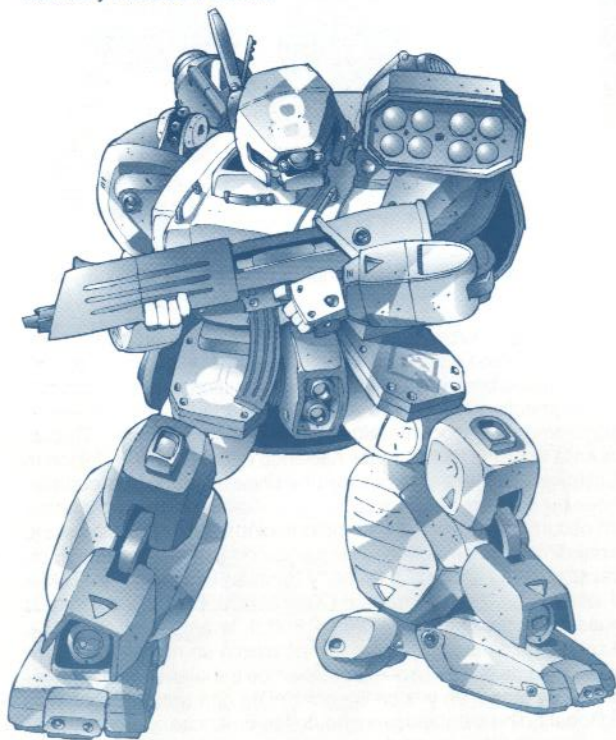
Dream Pod 9

RPG: Háblanos un poco de cómo nació Dream Pod 9. ¿Cuáles son vuestros orígenes? ¿Cómo presentarías vuestra empresa a aquellos aficionados en España que no la conocen?

Marc-Alexandre Vézina: Hace un par de años que nos convertimos en empresa, pero existimos como equipo de trabajo desde el principio de los '90. Originariamente éramos una división de Ianus Publications, que hacían dos revistas en ese momento, *Protoculture Addicts*, que todavía existe, y *Mecha Press*, que seguramente conocerán algunos de vuestros lectores. Decidimos meternos en la industria de los juegos haciendo trabajos para R. Talsorian Games, de California. Nos encargamos de una línea de juego que complementaba su línea de *Cyberpunk*, y que se llamaba *Alternate Reality Universe*. Era una versión oscura y vampírica de la ambientación clásica de *Cyberpunk*. Más tarde expandimos nuestras líneas de juego con la primera versión de *Jovian Chronicles* para el sistema *Mekton*, y también hicimos *Star Riders*, basado en el sistema de *Teenagers from Outer Space*. En 1995 decidimos emprender nuestro propio camino, y Dream Pod 9, la empresa, por fin se hizo realidad con la salida de *Heavy Gear*. Esto marcó un nuevo paso para nosotros en el sentido de que finalmente estábamos trabajando sobre nuestro propio sistema de juego, en vez de licenciar el de otra gente. El enfoque inicial de la editorial no ha cambiado mucho desde entonces, y se centra en crear audaces universos de entretenimiento. Hay quien se sorprende al oírnos hablar de crear universos y productos de renombre, en vez de decir juegos, pero es que nosotros lo vemos así. ¿Por qué deberíamos limitarnos a los juegos cuando hay oportunidades magníficas esperándonos ahí afuera? Creo que lo que nuestro equipo es capaz de producir puede rivalizar sin problemas con cualquier otro producto creativo, incluso con pesos pesados como *Babylon 5* y *Star Wars*. Si te fijas bien en *Heavy Gear*, muestra un grado de atención al detalle y una madurez que está mucho más allá de un simple universo de juego.

RPG: En DP9 recurrís frecuentemente a autores *freelance* para producir vuestros libros, pero ¿cuántas personas componen DP9? ¿Había trabajado alguno de vosotros en otras empresas relacionadas con el mundo del rol antes de formar DP9?

MAV: La editorial cuenta con los talentos de un equipo de más de 50 escritores, ilustradores, diseñadores gráficos y modeladores, pero el "núcleo duro" consiste en media docena de personas. Aunque nos gusta contratar a *freelancers* que ya hayan trabajado en esta industria, todos los miembros de nuestro equipo central siempre han trabajado para DP9, aunque también hayamos echo cosas para R. Talsorian Games y Palladium Books.



« ...ten en cuenta que no nos lanzamos de cabeza al tema del D20. Es demasiado tarde para eso, y hay varias personas de la industria en las que confiamos que creen que se acerca un serio declive del Sistema D20, ocasionado por el exceso de productos... »

Silhouette

RPG: Estáis dándole un vuelco a vuestras líneas con la publicación del *Silhouette Core Rules*, una versión mejorada de vuestro sistema Silhouette que servirá como plataforma para apoyar vuestros juegos presentes y futuros. ¿Estáis dispuestos a licenciar vuestro sistema para juegos de otras editoriales? ¿Qué esperáis conseguir con esta nueva estructura organizativa de vuestras publicaciones?

MAV: Facilidad de uso, facilidad de adaptación. Queríamos volver a un sistema que no tardase media hora en explicar las cosas más básicas, y que fuese simple, rápido y flexible. Ponerlo todo en un solo libro significa que no tenemos que reinventar la rueda cada vez que hagamos un nuevo universo. Ahora que tenemos un libro de reglas básico e independiente, podríamos estar abiertos a licencias, aunque no tenemos planes de hacerlo abierto, como el Sistema D20. El cambio se planeó el año pasado, cuando nos resultó obvio que todas nuestras líneas necesitaban un lavado de cara.

RPG: Os habéis resistido, pero finalmente habéis publicado una adaptación a D20 de vuestro fantástico sistema Silhouette. ¿Qué pensáis del D20? ¿Deben todas las demás compañías con sistemas propios publicar su adaptación al D20 si quieren sobrevivir y/o triunfar?

MAV: Básicamente, no podíamos seguir ignorando el mercado del D20. Parece bastante obvio que hay demasiados jugadores que sencillamente se niegan a jugar a otra cosa, ya sea porque carecen del deseo o del tiempo para aprender nuevas reglas. Odio decirlo, pero ha sido el orgullo lo que nos ha retenido a la hora de publicar cosas en los últimos dos o tres años que nos habrían abierto a una mayor parcela del mercado. De todas formas, ten en cuenta que no nos lanzamos de cabeza al tema del D20. Es demasiado tarde para eso, y hay varias personas de la industria en las que confiamos que creen que se acerca un serio declive del Sistema D20, ocasionado por el exceso de productos. Lo que hacemos es dar las características para los dos sistemas, ofreciéndole a los jugadores de D20 una entrada en nuestros productos, sin tener que iniciar una nueva línea de libros. Hemos hecho lo posible para usar el espacio de maqueta de la forma más eficiente posible, y que así nadie se sienta engañado. El apéndice de OGL y conversión de Silhouette del *Silhouette Core Rulebook* permite a los aficionados usar el material de D20 en sus campañas de Silhouette y viceversa, expandiendo de forma efectiva la cantidad de material útil para los fans de ambos sistemas de juego.

El futuro y otras curiosidades

RPG: Vuestro trabajo está impregnado normalmente de una gran carga de racionalidad y corrección científica en su sentido más amplio. Vuestro último libro, *Core Command*, de estilo *Space Opera*, marca una nueva línea. ¿Qué nos podéis contar sobre él? ¿Cuáles son vuestros proyectos futuros?

MAV: Queríamos mostrar a nuestros seguidores que también podíamos hacer libros de otros géneros. Hemos sido etiquetados durante demasiado tiempo como "esos tipos de rollo mecha-científico", y ya es hora de que cambiemos de estilo. También es un intento de llegar a nuevos compradores. Si vemos que tiene éxito, y hasta ahora las ventas y los comentarios que nos han llegado así lo indican, seguiremos abriéndonos a nuevos campos.

RPG: DP9 se presenta como un estudio de diseño todoterreno: desde videojuegos hasta cine. Está claro que ampliar horizontes no está mal, pero ¿consideráis que no se puede vivir tan sólo de los juegos de rol? ¿Merecen la pena los beneficios potenciales el tiempo y esfuerzo invertidos?

MAV: Desde luego que hemos aumentado nuestros esfuerzos para entrar en otros medios. La industria de los juegos es muy divertida, pero está llena de inseguridades e incertidumbres, según llegan y pasan las modas. Al madurar nuestra empresa, necesita afianzar su posición y asegurar unos ingresos fijos que nos permitan iniciar proyectos de juegos aún más interesantes. No creemos que los juegos, tal como son ahora, vayan a desaparecer jamás. Los seres humanos son seres sociales, y disfrutan de la compañía de los demás. Eso es algo que no puede proporcionar ni el mejor juego on-line. Pero este mercado siempre será un mercado menor, porque preparar una aventura, reunir un grupo de juego, así como invertir tiempo y dinero son cosas que requieren un gran esfuerzo. La mayor parte de la población humana no quiere tener que esforzarse para pasarlo bien. Así que, aunque sea posible vivir de los juegos de rol, es mejor que éste sea sólo uno de muchos negocios diferentes.

RPG: Aunque está claro que es una gran noticia el hecho de que una compañía como Sony se interese por un producto nacido en el seno de los juegos de rol, la serie de televisión de *Heavy Gear* ha sido criticada por desviarse del espíritu de *HG* y presentar vuestro trabajo bajo un prisma muy limitado y simplista en sus planteamientos. ¿Qué pensáis realmente de la serie de televisión de *Heavy Gear*?

MAV: Vemos involucrados en los campos de los videojuegos y las series de televisión ha sido muy emocionante para nosotros. El que tanto Activision como Sony se pusiesen en contacto con nosotros nos confirmó algo que ya pensábamos de nuestra empresa; que podíamos crear magníficos

productos de entretenimiento. También nos abrieron algunas puertas, algo por lo que tenemos que estarles agradecidos. Ahora vemos esas operaciones como parte de nuestro entrenamiento, y estamos seguros de que lo haremos mejor en el futuro, conforme vayamos aprendiendo cómo funcionan las cosas en Hollywood.

RPG: Es evidente que *Heavy Gear 2*, el juego de ordenador, es mucho más fiel a vuestro trabajo que la serie de televisión. ¿Cómo fue la experiencia de colaborar con un estudio de diseño de tanto prestigio como Activision? ¿Es previsible un *HG 3*? ¿Es factible que veamos pronto un juego de *Heavy Gear* para PS2 o cualquiera de las otras consolas?

MAV: Lo que más aprendimos de la experiencia fue a trabajar con una gran empresa. La primera vez que piensas en una empresa como Activision tienes muchas ideas preconcebidas, que no se corresponden después exactamente con la realidad. Una cosa de la que nos dimos cuenta rápidamente fue de que no eran tan diferentes a nuestra empresa. Ganan mucho más dinero y tienen a más gente trabajando para ellos, pero en lo esencial son bastante parecidos a nosotros. La gente que trabaja allí es tan apasionada de los juegos como nosotros. Pensábamos que tendríamos que hacer muchas concesiones, y estábamos preparados para aceptarlo, pero al final resultó que ellos también estaban dispuestos a hacer concesiones. En Activision encontramos a una empresa que estaba dispuesta a escucharnos y a adaptarse a nuestros planes para el juego; ellos encontraron lo mismo en Dream Pod 9. En cuanto al futuro de los videojuegos basados en nuestros productos, bueno, tendremos que esperar y ver qué pasa...

RPG: Parece ser que tras el videojuego *HG2*, *HG* dio el salto al espacio y tomó un nuevo rumbo, dejando de lado, en cierta manera, los acontecimientos en Terra Nova. Este salto al espacio, ¿estuvo motivado quizás por un deseo de Activision de darle ese tipo de ambientación al juego o ya estaba previsto anteriormente que se produjera?

MAV: Ya estaba planeado en la línea temporal original de *Heavy Gear*. El equipo de Activision simplemente nos ayudó a cristalizar esa dirección del juego sugiriéndonos el programa Black Talon, y a partir de ahí las cosas siguieron su curso.

RPG: Por último, y que me disculpen los lectores, no puedo resistirme a hacer las preguntas *freak* del día: ¿Quién mató a Thor Hutchison? ¿Son las cabezas de piedra construcciones alienígenas? ¿Es Baltazar Caro un visionario o tan sólo un viejo demente?

MAV: Bueno, eso sería trampa, ¿no? Ya te enterarás de todo ello a su debido tiempo, no te preocupes. Y olvídate de Baltazar, es sólo un viejo chillado. De verdad.

Guía de Juegos de rol

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

Fantásia

7º Mar

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

Alkaendra

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

Anno Domini

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

Aquelarre

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

Ars Magia

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

Bribones

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

Changeling: El ensueño

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

El Señor de los Anillos

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

Dungeons & Dragons

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

Otras ambientaciones D20

Ravenloft

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

Reinos de Hierro

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

Reinos de Kálar

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

Reinos Olvidados

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

Tierras Heridas

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

Elric

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

Exaltado

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

Leyenda de los 5 anillos

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

Mago: La ascensión

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

Mago: La cruzada

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

Rolemaster Fantasía

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

Warhammer Fantasía

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

Históricos

Comandos de Guerra

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

El Capitán Alatriste

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

Acción

Feng Shui

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

Mutantes G2

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

Superhéroes Inc.

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

Ciencia Ficción

Cyberpunk 2020

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

Exo

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

Fading Suns

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

Heavy Gear

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

Shadowrun

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

Star Wars

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

Horror

Cazador: La venganza

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

Hombre lobo: El apocalipsis

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

Hombre lobo: Salvaje Oeste

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

Kult

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

La llamada de Cthulhu

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

Obsidian

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

Phenomena

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

Ragnarok

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

guía de juegos de rol

Unknown Armies

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

Vampiro: Edad oscura

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

Vampiro: La mascarada

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

Wraith: El olvido

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

Zombie: All Flesh Must Be Eaten

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

Juegos de rol cortos

Barón Munchausen

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

Barrio Xino

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

De Profundis

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

Fanhunter

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

Fanpiro

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

Frankenstein Factory

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

Mili KK

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

Mochos: Ziquitake Nau

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

Outfan

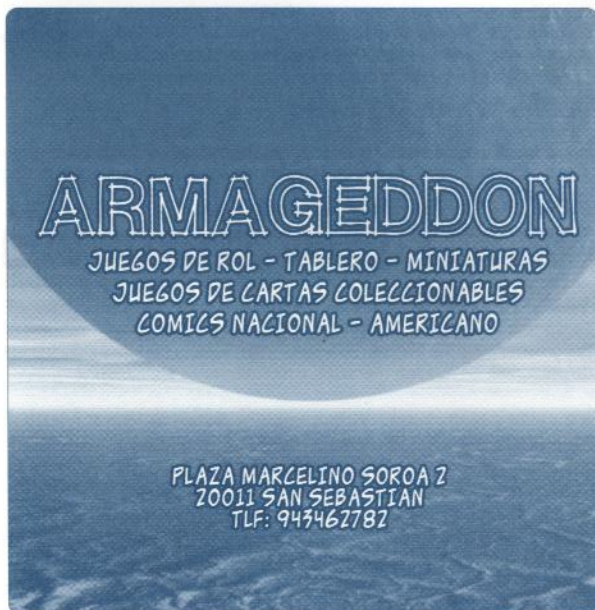
Temática: Humor futurista · **Editorial:** Planeta DeAgostini
Juego de humor en un entorno de ciencia ficción, basado en los cómics de Cels Piñol, y primer producto de rol de esta importante editorial.

Pitekantropuz

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

Violencia

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



calendario

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

• Origins 2003

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

• Tarcador 2003

5 y 6 de Julio (www.iespana.es/oraculodelsur)
Parla (Madrid)

• CLN 2003 - Convivencias Lúdicas Nacionales

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

• Gen Con Indy

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

• Ex-Mundis - III Jornadas de Rol de Almería

Del 25 al 27 de Julio (www.exmundis.org)
Palacio de los Deportes (Gijón)

• Tierra de Nadie

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

la súper-pregunta

Sorteamos una suscripción de 12 números entre los acertantes de la siguiente súper-pregunta: **El actor que interpretaba al Dr. Marston en una entretenida comedia de los '80 y que no es conocido precisamente por sus dotes interpretativas, también participó en la creación de la historia de una película fantástica de los '70, cuya banda sonora fue compuesta por un músico que murió el mismo día en el que nacía una de las hijas de un famoso actor. ¿Quién es la madre de esta joven?**

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

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

La respuesta correcta es: Bruce Payne y Jürgen Prochnow.



el peor correo del mes

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

Leyendo vuestro último número me ha llamado la atención ver que en la oca d20 se ha incluido una casilla "Palencia", dándole el sentido a la ciudad de "ningún sitio", pues bien, yo soy de Palencia y no entiendo el "chiste" que habeis querido hacer sobre mi ciudad, Palencia es una ciudad muy importante con una rica historia y cultura, a la que tristemente no se le da la relevancia que debiera. De todas formas agradezco el +2 por circunstancia que me dais si caigo en mi ciudad. Ultimamente no juego a rol, por esto mismo os agradecería que reproduciérais mi email (XXXXX@XXXX.com) para que pudiera contactar con jugadores de mi ciudad, mis juegos preferidos son Changeling y Septimo Mar, pero estoy abierta a todo.

Un saludito perro malo, no me gruñas mucho.

Ana Castell

Estimada Ana Castell:

Si te sirve de consuelo, a mí tampoco me ha hecho mucha gracia lo de "Palencia". Bueno, ni el juego en general, que se basa en ese triste, ignorante e interesado cliché de *D&D* como "El juego mata-mata de los tontos Gana-PX": las envidias son malas consejeras creativas, y no hay más que mirar las tristes copias de *D&D* que llevan saliendo hace casi 30 años para comprobarlo. En cuanto a lo de usar MI sección como "Página de contactos", y aunque estés abierta a todo, la verdad es que paso. Todos sabemos que Palencia es una ciudad muy importante, de rica cultura e historia; así que no veo razón para que tengas que acudir a una publicación con tan mal gusto como para publicar una cosa como lo de esa "Oca D20" para resolver tus problemas sociales. Sin duda lo de "ciudad de rica cultura" irá parejo con la falta de jugadores de rol que me comentas, aunque tus deplorables gustos en cuanto a juegos tampoco ayudarán mucho: un juego de haditas inmersas en un oscuro mundo de maldad de cuya continuidad hace un par de años que se duda (si no fuese así ya habrían sacado *Changeling: World War II* o algo parecido), y otro que tenía tan pocos compradores que ha tenido que subirse al flamante y lujoso barco del D20 para subsistir no son los mejores referentes que se me ocurren. De todas formas no te preocupes, porque seguro que un paseo por tu importante localidad, impregnándote de su rica historia, suple con creces tus ansias de ocio.

Un saludito.

RPG museum

Pandemonium

Pandemonium es un juego que tiene lugar en el maravilloso mundo de los tabloides. Para los que desconocáis qué es un tabloide, os puedo decir que son publicaciones de origen americano que allí se venden en sitios como los supermercados y que tratan de noticias cuando menos increíbles. Noticias del estilo: Madonna tiene un hijo con un extraterrestre, Elvis ha sido visto en Hawai, el niño hombre lobo que se comió a sus padres, etc. No pertenecen al espectro de la caspa en nuestro país y no mucha gente comparte la diversión de leer estas noticias, supongo que por un asunto cultural. El caso es que hace unos años se estuvo publicando una revista llamada *Noticias del Mundo* que era un auténtico tabloide. ¡Vean a la familia magnética!

« La opción de múltiple personalidad te permitía incluir una vida pasada en tu personaje, para poder acabar siendo Juana de Arco, Marilyn Monroe, Nicola Tesla, Gandhi o Bogart en *Casablanca* »

Actualmente podemos encontrar tabloides diseminados en algunas de esas publicaciones pseudocientíficas, pero desconozco si existe alguna dedicada a ello. El caso es que en este juego nos metíamos en el papel de periodistas de investigación a la caza de la noticia del momento para un periódico de mala muerte, cuyo editor era el Director de Juego. Podías perseguir al Bigfoot o a los gremlins, buscar las huellas del OVNI que aterrizó en Times Square o encontrar a la momia o a una sirena. También podías acabar llevando a investigadores de lo paranormal o incluso a clones de Elvis o Napoleón, gracias a las divertidas reglas de reencarnación. El caso era pasarlo pipa, y todo en este juego estaba enfocado a ello. El sistema de juego es muy sencillo, con tres atributos y desarrollos relacionados con tu profesión mundana, hobbies, fobias, etc. Incluye una estupenda sección de «reglas muy complicadas» indicadas para los jugadores con estreñimiento o cualquier otro problema de retención anal. La opción de multiple personalidad te permitía incluir una vida pasada en tu personaje, para poder acabar siendo Juana de Arco, Marilyn Monroe, Nicola Tesla, Gandhi o Bogart en *Casablanca*. Una de las mejores cosas era la sección de aventuras instantáneas, que disponía de un sencillo pero efectivo generador de aventuras para esas tardes en las que la bombilla no se ilumina o no hay nada previsto.

La enciclopedia de lo paranormal que incluye no se deja nada en el tintero. Podíamos mezclar en este caos las mutilaciones de animales con los polstergeist, los círculos en el trigo con cultos satanistas o mutaciones extrañas, los OVNIS y las abducciones con el monstruo de algún lago, los milagros con los vampiros o los hombres de negro y cosas tan amplias como el Triangulo de las Bermudas, la Atlántida o los nazis en Brasil. No se me olvidan las posesiones demoníacas, los marcianos reptiloides, los experimentos secretos gubernamentales, etc., pero es que podría llenar esta página y no acabar. La sección de las vidas pasadas incluye las personalidades más relevantes de la historia, diferenciando entre las normales (Marco Polo, Nostradamus, Groucho, Abraham Lincoln, etc.) y las maléficas (Al Capone, Hitler, Vlad el empalador, Jack el destripador, etc.). Falta mencionar la divertida sección de equipo y gadgets para el reportero más lanzado de la redacción, con cosas tan inútiles como un retrato de Elvis para buscarlo, galletas de la fortuna, un kit de protección contra los vampiros e incluso libros de Shirley Maclaine, entre otras muchas locuras. A posteriori se editó un suplemento llamado *Stranger Than Truth* con las más truculentas aventuras sacadas de mentes tan retorcidas como las de Robin D. Laws (*Feng Shui*) o John Tynes (*Unknown Armies*, *Delta Green*). Resumiendo, uno de los juegos más divertidos de los '90, cuya principal virtud es que desde el primer momento sabes cuáles son su actitud y objetivo y que además este último se supera con amplio margen. Eso sí, ten presente que te vendrá de perlas el poder conseguir tantos tabloides como puedas. Descubrirás que con media docena de publicaciones tienes ideas de aventuras hasta aburrir. Y recordad darle un saludo a Elvis de mi parte cuando os lo crucéis la próxima vez - **Jose M. Rey**

Pandemonium

Juego: Pandemonium
Editorial: Atlas Games
Temática: Humor/Acción

Autor: Stephan M. Sechi
Año de edición: 1993
Colección: 2



Lo que es: El juego de rol en el mundo de los tabloides.

Lo mejor: Que estaba hecho para ser divertido y era muy divertido.

Lo peor: Para muchos puede ser difícil el coger la gracia a esto de los tabloides, ya que si no eres estadounidense difícilmente has sido bombardeado de pequeño con estas noticias mientras mamá hacía la compra.

100%

Caótico Maligno



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



The logo for Dwir, featuring a stylized, gothic-style font.

suscripciones

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

Nombre y apellidos:

Dirección postal:

Localidad:

Código postal y provincia:

Teléfono de contacto:

E-mail:

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

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



[] nº 1 (3.95 €)



[] nº 2 (3.95 €)



[] nº 3 (3.95 €)



[] nº 4 (3.95 €)



[] nº 5 (1.95 €)



[] nº 6 (1.95 €)



[] nº 7 (1.95 €)

cadena perpetua

ESTOY EN EL MUNDO EXTERIOR.
TODO ES LUZ Y VERDOR. LOS
ANIMALILLOS DEL BOSQUE ME
ACOMPANAN MIENTRAS CORRO.
ILUSIONADO...



...A LOS BRAZOS DE
UNA DULCE MUJER,
QUIZA... MI MADRE?



barony



LO PUTO PEOR



hoy toca:
mundo caníbal
mundo salvaje

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...

Según la tele, los roleros vivimos en una especie de mundo de fantasía, abstraídos totalmente por nuestro juego e incapaces de diferenciar ficción de realidad. Esto sólo puede significar dos cosas: o que la tele se equivoca (y eso es imposible porque la verdad está en la tele) o que somos idiotas, porque puestos a vivir en un mundo de fantasía, mejor vivir en el de las películas porno que en el de, por ejemplo, Dark Sun. Claro, que para la mayoría de la gente, nuestras batallitas roleras son tan ininteligibles como un debate entre Rosa de OTy Juan Miguel de HG, con Ozores como mediador. Supongo que de ahí sacarán esas conclusiones. Pero... ¿están tan lejos de la realidad? ¿O es verdad que hay gente así de abstraída? Como el problema es tan real como *La guerra de los mundos*, el tío Viru os va a ayudar con su tratamiento de shock. Os voy a enseñar, cual trasunto gordo y freak de Coco, a diferenciar no entre arriba y abajo, sino entre el mundo rolero y la realidad.

Situación: Ves a una tía buena por la calle.

Mundo del rol: Te acercas a ella y, tras superar una tirada de elocuencia, consigues convencerla para que te dé su teléfono. Después de hacer sexo, descubres que es una espía de KAOS capaz de lanzar dardos envenenados por el coño y que te ha transmitido unos nanobots que destruirán tu sistema nervioso a no ser que accedas a trabajar para ellos y envenenar el bocata de mortadela del presidente.

Mundo real: Como eres un puto pajero, guardas la erección que te ha provocado y te refugias en los repugnantes servicios de un bar para desahogarte. Al salir, te destacas ante los colegas con un sabio "Joer, menciónada tía he visto esta mañana, como las que dibuja Luis Royo. Si es que van provocando, jo jo, luego se extrañan de..."

Situación: Te conectas a Internet.

Mundo del rol: Mientras te introduces en el ciberespacio y pirateas unos archivos confidenciales del gobierno, recibes un mensaje en el cual alguien amenaza con matarte a ti, a tu familia y a tus contactos del Messenger. En la firma aparece un extraño símbolo, que resulta pertenecer a la secta a la cual tus amigos y tú robasteis un antiguo y arcano libro hace tiempo. Cosas de la vida, todos tus amigos han recibido el mismo mensaje. Lógicamente, acabáis peleándoos con los sectarios en un combate a vida o muerte.

Mundo real: Tras un rato conectado, y ante la avalancha de anuncios de páginas porno, mensajes reenviados por tus "amigos" con gracietas y la imposibilidad de bajarte el pdf del último suplemento del *Dungeons* de tu programa favorito, comienzas a plantearte el matar a alguien, a su familia y a tus contactos del Messenger (para que dejen de enviarte chorradas). Cosas de la vida, a todos tus amigos les funciona todo perfectamente. Lógicamente, acabas peleándote con el ordenador, que sufre en silencio tus iracundos hostiones.

Situación: Llevas a cenar a la novia.

Mundo del rol: Le dices al máster que la llevas "al mejor restaurante de la ciudad". El resto de personajes del grupo van contigo. Desgraciadamente, un grupo de mercenarios contratados para acabar con vosotros están también por allí y la cosa se convierte en un baño de sangre. Uno confiesa que una malvada multinacional está detrás de todo eso, ya que os la tiene jurada desde que robasteis para una compañía rival la fórmula secreta de su exitoso papel higiénico, famoso por su suavidad y resistencia. Decidís ir a ajustarle las cuentas al mamón que os persigue.

Mundo real: Jaja, a quién quieres engañar si tú no tienes novia. Y lo máximo a lo que puedes aspirar es a la oferta del mes del Burger King.

Situación: Sales una noche por ahí.

Mundo del rol: El bar de al lado se incendia. Rápidamente sales del pub donde estabas, te cambias a tu identidad secreta y te dispones a ayudar a la gente que pueda estar atrapada. Curiosamente, los personajes de tus amigos andaban cerca, y todos unidos lucháis contra un supervillano que controla el fuego. El malvado trabaja para una misteriosa organización secreta.

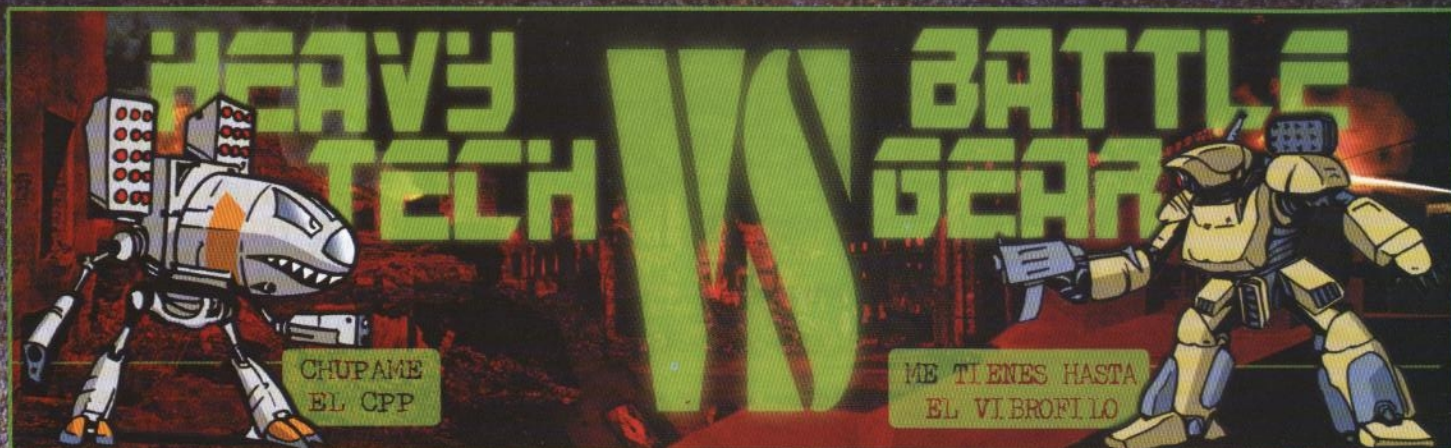
Mundo real: El tipo de al lado te pota encima. Rápidamente sales del bar, te cambias de ropa (en casa, claro) y te dispones a cagarte en su puta madre. Curiosamente, los cabrones de tus amigos se parten el culo a tu costa, y unidos acabáis cantado "todos contra el fuego". Tras toda una noche haciendo el mongol, sin conseguir que ninguna chica se fije en vosotros, os despertáis dentro de la fuente de la plaza junto a un mono albino, vestidos de power rangers y habiendo perdido la virginidad anal con un collar de dados de veinte caras.

Situación: Te mueres.

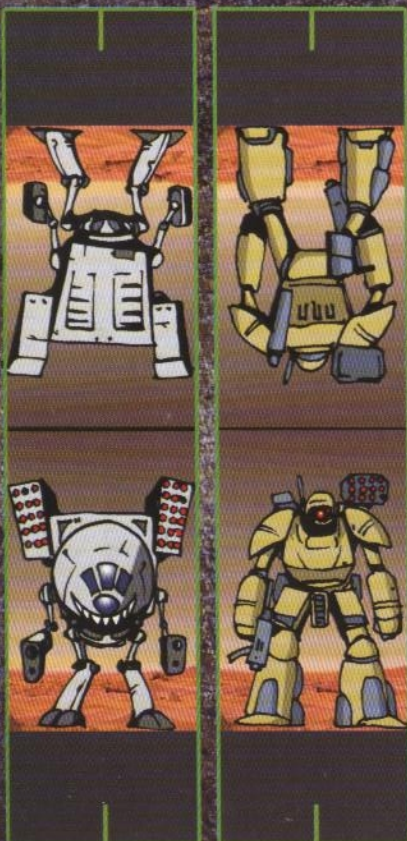
Mundo del rol: Te vas a por una bolsa de patatas mientras esperas a que tus compañeros te resuciten. Mientras tanto, insultas un par de veces al máster por cabrón, adviertes a tus compañeros de los peligros de birlarte el equipo y te ríes, pensando en lo chungo que debe estar el negocio funerario en los Reinos.

Mundo real: Te mueres.

Es duro, ¿verdad? Así de cruel es el mundo real. Lo sé porque una vez estuve en él, aunque me volví rápido. Es la única opción que nos deja la alienación a la que nos vemos sometidos en la sociedad occidental. A ver si al final van a tener razón los fundamentalistas islámicos... Con todo, mi querido gafasdepasta, hay cosas más penosas: podrías ser como Pierre Nodoyuna, tocar en El canto del loco o dedicarte a preparar unas oposiciones. Reivindiquemos, pues, nuestro derecho a la evasión sin ser juzgados, salvo por nosotros mismos. Aunque luego seamos así de cabrones. Seguro que el traidor de *Matrix* era rolero. Para informativos Telahinco, José Viruete.



Olvidaos de la lucha de Mazinger Z contra el Bruto Mecánico de la semana, o de los combates amañados de Evangelion. En el rol, el gran enfrentamiento que quita el sueño a los aficionados a los robots gordos con armas es el de BattleGear y HeavyTech: Dos formas de entender el diseño armamentístico, y de gobernar la galaxia. Hoy ponemos a vuestra disposición el método definitivo para demostrarle a tu amigo Alfonso que esos viejos pedazos de chatarra de la Casa Kurita se caen por su propio peso, o de dejarle claro a tu colega Juan Pedro que los advenedizos gears son mechs en miniatura para nenazas amantes del manga.



Objetivo del juego:

Destruir el robot de tu oponente infligiéndole 5 puntos de daño con tus cañones o puños.

Reglas:

Los robots comienzan el duelo en los lugares indicados en el tablero, encarados hacia el lado opuesto del tablero. El duelo se divide en asaltos y cada asalto se divide en 5 movimientos. Al inicio de cada asalto ambos pilotos escriben en un papel sus 5 movimientos. Después muestran al mismo tiempo sus movimientos escritos, y mueven sus robots de forma simultánea, alternando en el tablero sus acciones.

Movimientos posibles:

- (^) Adelante – El robot se mueve una casilla hacia delante
- (v) Atrás – El robot se mueve una casilla hacia atrás
- (>) Girar derecha – El robot cambia su encaramiento hacia la derecha en un giro de 90 grados
- (<) Girar izquierda – El robot cambia su encaramiento hacia la izquierda en un giro de 90 grados
- (D) Disparar – El robot dispara sus cañones
- (G) Golpear – El robot golpea con sus puños
- (R) Reparar – El robot se repara y recupera un punto de daño (consume los 5 movimientos del asalto)
- (X) Daño – El robot sufre los efectos de un impacto (no hace nada)

Ataques:

La única forma de dañar al robot enemigo es alcanzándolo con un disparo o un golpe. El disparo de los cañones alcanzará al robot enemigo si éste se encuentra frente al robot atacante, independientemente de la distancia que los separe. Los golpes alcanzarán al robot enemigo si éste se encuentra en las tres casillas frontales inmediatamente adyacentes al robot atacante. Cuando un robot es alcanzado, sufre un punto de daño.

Daño:

Cuando un robot es alcanzado, está obligado a usar un movimiento de daño en cada asalto subsiguiente por cada punto de daño que haya sufrido. Estos movimientos de daño se señalan con (X), y pueden jugarse en cualquier momento del asalto. Si un robot ha sufrido tres puntos de daño, por ejemplo, sus movimientos para un asalto podrían ser los siguientes: "A X X G X". Esto significaría que en el primer movimiento avanzaría una casilla, en los dos siguientes movimientos no haría nada, en el cuarto movimiento golpearía, y en el quinto movimiento tampoco haría nada. Recuerda que estos movimientos de daño (X) pueden jugarse en cualquier lugar del asalto.

Reparación:

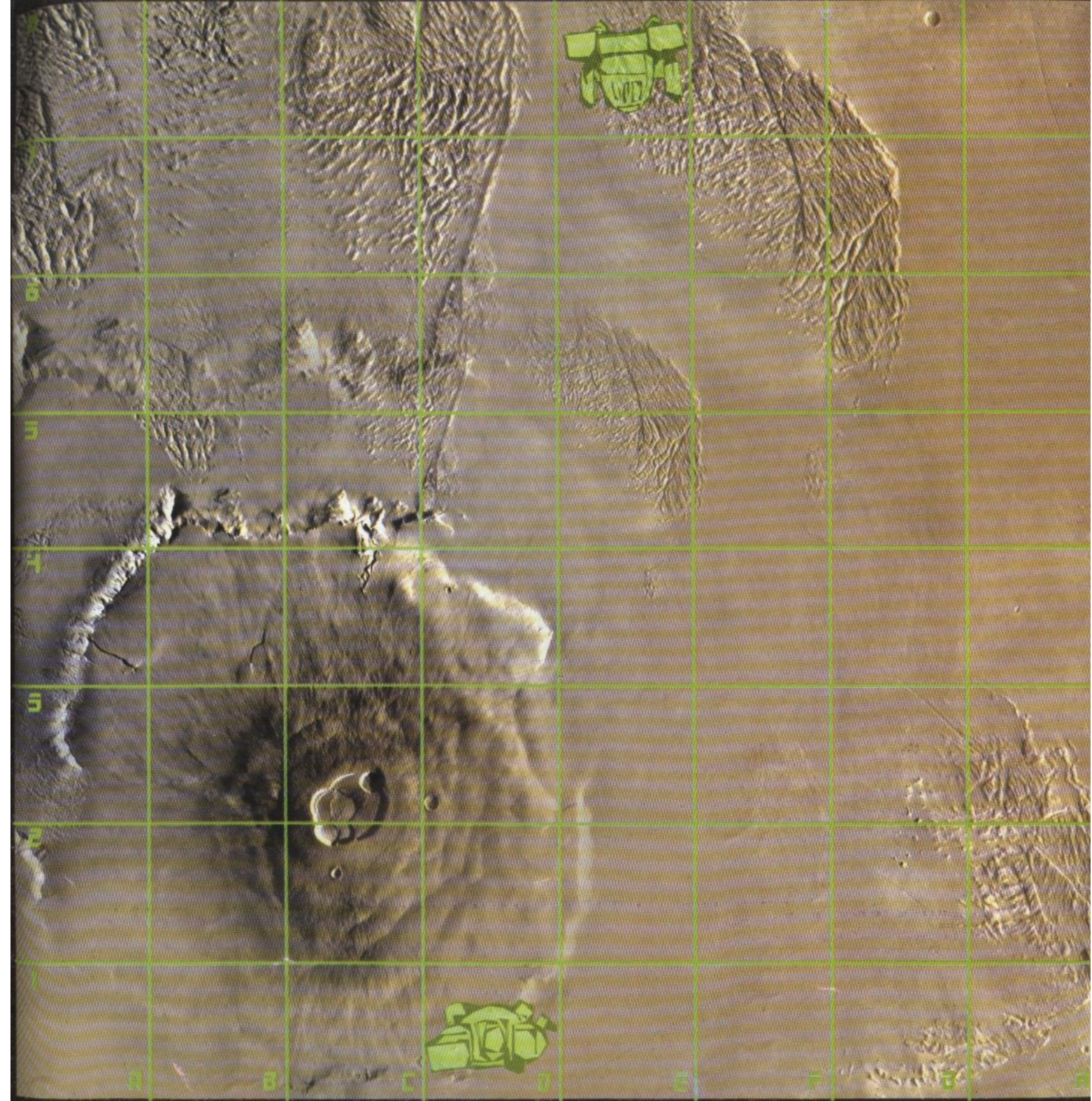
Si un robot ha sufrido un impacto, puede repararse. Para reparar su robot, el piloto debe hacer los siguientes movimientos en un asalto: "R R R R R". Durante este asalto el robot ni se mueve ni ataca, pero se recupera de un punto de daño. Durante un asalto de reparación, el robot puede ser dañado.

Colisión:

Una casilla no puede ser ocupada por los dos robots a la vez. Si debido a los movimientos planeados, un robot se mueve a una casilla ocupada por su adversario, este movimiento se anulará. Si los dos robots mueven a la misma casilla en el mismo movimiento del asalto, los dos movimientos serán anulados.

Fin del juego:

El juego termina cuando uno de los dos robots sufre 5 puntos de daño.



EN EXTERIORES

La pantalla del director de FENG SHUI

¿JUEGAS A
FENG SHUI?

La pantalla ya
está a tiro...

FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

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