

rpg magazine 05

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Star Wars D20

La saga galáctica más popular
bajo la sombra del Sistema D20



Fading Suns D20

Otra vuelta de tuerca para la
original Space Opera estilo Dune

Bill Slavicsek

Entrevista exclusiva al autor
de Star Wars D20

Todos los juegos de rol

Guía de los juegos de rol
disponibles actualmente

ISSN 1579-7686



9 771579 768004

RPG MAGAZINE N°05 · EPOCA II · ABRIL 2003

PVP: 1,95 EuroS

DUNGEONS & DRAGONS®

ACCESORIO DE CAMPAÑA

REINOS OLVIDADOS®

Un lugar en el que sólo entran los héroes

Un mundo subterráneo lleno de peligros

Un misterio que amenaza la existencia del universo

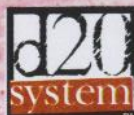
¿Te atreverás a descubrirlo?



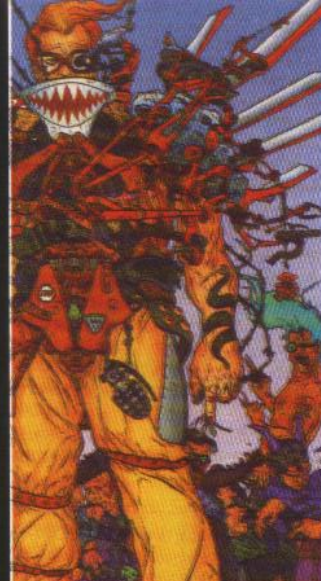
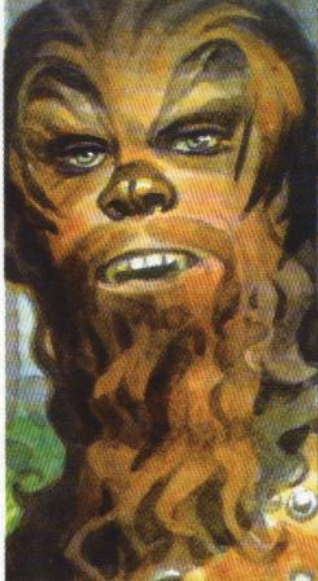
LA CIUDAD DE LA REINA ARAÑA

160 páginas de peligro y aventura en uno de los módulos más espectaculares e inolvidables de Reinos Olvidados.

Adéntrate en la misteriosa ciudad de Maerimydra, de los elfos oscuros y conduce a tus personajes del nivel 10 hasta el 18. Trece nuevos monstruos, trece objetos mágicos y un detallado cuadernillo con dieciséis páginas de mapas te acompañan hasta el horror que se esconde en las profundidades...



All trademarks are properties of Wizards of the Coast, Inc. (c) 2003 Wizards.



sumario
ABRIL 2003

número **5**

09

Star Wars, nueva versión
de un juego clásico

25

Bill Slavicek, entrevista
al autor del momento

RPG magazine

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

28

Underground inaugura la
sección RPG museum

MAGAZINE

03. Sumario. 05. La nueva RPG magazine. 06. Novedades en castellano. 09. A examen: Star Wars. 13. A examen: Vampiro: Edad Oscura. 15. A examen: Fading Suns D20. 17. Ladridos. 18. Novedades de importación. 25. Entrevista: Bill Slavicek. 28. RPG museum: Underground. 29. Guía de juegos de rol. 32. Calendario y correo del mes. 33. La súper-pregunta. 34. Lo puto peor. 35. La maquinaria infernal.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

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

Redactor de combate: Marcos López.

Diseño y maquetación: Jose M. Rey.

Colaboradores: Sergio Cáceres, Adrián Daine, Gustavo A. Díaz, Brant McFarland, Curro Marín, Miguel García, Jesús Jiménez, Jorge Romero, Fernando Torres.

Portada: Star Wars. Lucasfilm.

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

Pues éste es el principio. Una nueva época para RPG magazine que comienza con este número 5. Nada os contamos sobre esto si os sorprende ver vuestra RPG magazine más delgadita, ya que en la página siguiente encontrareis explicaciones a todo. Esperamos sinceramente que disfruteis más con este nuevo formato con el que, a fin de cuentas, obteneis mucho más material e información. Pero no cuento más que luego lo explicamos. Aunque tampoco sabemos qué os podemos contar ya que estamos en un vórtice de inexplicables cuestiones: ¿merece Wizards of the Coast una denuncia ante Naciones Unidas porque editar ahora una versión 3,5 de D&D va contra los derechos humanos? ¿realmente podrán superar a White Wolf y vender a la misma generación de jugadores el mismo libro básico en 3 ediciones la mar de parecidas? ¿somos los jugadores de rol los culpables de la situación de la opinión pública sobre nuestra afición en este país? ¿existe algún interés oculto en los medios de comunicación para utilizar el rol como explicación a los asesinatos macabros o simplemente es que no se informan de la realidad porque les llevaría tiempo? A ver si para el siguiente número adivinamos alguna...

la nueva rpg magazine

Era totalmente necesario. Cada vez nos sentíamos más abrumados por no poder cubrir todas las novedades con más dedicación. Cada vez nos dolía más tener que acortar o resumir partes de las aventuras e ideas de juego o tener que rechazar interesantes propuestas que eran demasiado extensas. Y cada vez nos preocupaba más el no poder adaptarnos al crecimiento del mercado. Y es por eso que ahora existe un nuevo planteamiento para esta publicación. Al finalizar el número 3 teníamos claros unos determinantes factores. Necesitábamos dar cobertura mensual a la enorme cantidad de novedades que van saliendo en el mercado internacional de los juegos de rol, que cada mes que pasa va creciendo en número, inclusive en nuestro país. Y teníamos que tener la oportunidad, aunque sea de forma ocasional, de ofrecer módulos o ayudas de calidad de cualquier tipo de extensión. Y el caso es que, después de darle muchas vueltas, hemos decidido cambiar la presentación de nuestra propuesta de revista.

Por otra parte estará la *RPG magazine Master*, que quedará dedicada exclusivamente a la publicación de módulos, aventuras, ayudas, ideas, etc. Como el formato final dependerá directamente del material que contenga cada número, variará de periodicidad, extensión, precio, y contenidos. El mes que salga *RPG magazine Master* acompañará como suplemento especial a la *RPG magazine mensual*. Especialmente nos atrae esta forma de trabajar porque así no tenemos límite de extensión a la hora de publicar material jugable y además se nos abre la oportunidad de poder hacer especiales temáticos o de poder dedicar el suplemento o parte de él a una novedad interesante. Incluso, por qué no, el poder publicar juegos cortos completos, con lo que el abanico de posibilidades se dispara. Es por ello que incluso en esta presentación os queremos ofrecer la posibilidad de colaborar con nuestra publicación, siendo tal vez el primer paso para ver publicadas vuestras ideas.

«Mayor y mejor cobertura de novedades, nuevas secciones y una constante presencia mensual, imprescindible para la actualidad de la información»

Ahora *RPG magazine* son dos revistas. La que tienes en las manos es la *RPG magazine mensual* que, como podrás comprobar, cubre todas las novedades con la misma eficacia que antes, pero con bastante más información y detalle, ya que se le dedican más páginas que con la revista bimestral. Continuamos con artículos de opinión, entrevistas y exámenes en profundidad, interesantes para todo aficionado a los juegos de rol. Y además, añadimos nuevas secciones, como *RPG Museum*, que mensualmente nos informará sobre un juego de rol ya desaparecido, o como la *Guía de los juegos de rol en castellano*, que repasa todos los juegos que se pueden conseguir actualmente en nuestro propio idioma. La mitad de páginas, a mitad de precio, pero manteniendo el color. Es decir, tienes cada dos meses el mismo número de páginas y mucha más información sobre novedades y actualidad.

Y en resumen, ¿qué conseguimos con todo esto? Está claro. Mayor y mejor cobertura de novedades, nuevas secciones y una constante presencia mensual, imprescindible para la actualidad de la información. Al mismo tiempo, con la *RPG magazine Master* conseguimos realizar una oferta sin precedentes en lo que se refiere a cantidad y variedad del material jugable, aunque en posteriores meses tendréis más información sobre esta publicación. Por último, queda recordar a los suscriptores de *RPG magazine* que como la revista cuesta la mitad de precio pero es mensual, la recibirán bajo su suscripción sin aumento de precio. Tanto en las suscripciones posteriores como en las actualmente existente las *RPG magazine Master* se abonarán por separado, ya que es una publicación que varía de extensión y por lo tanto de precio. Aun así, el primer especial lo recibirán los suscriptores actuales de forma totalmente gratuita.

La Llamada de Cthulhu

Guía de Londres

La serie de guías geográficas para *La Llamada de Cthulhu* ha llegado por fin a Londres, la "capital del mundo en los años 20", tal como nos señala el libro. Aunque en la vieja Europa se pierde ese tono siniestro del Lovecraft Country, y el simpático toque de ley seca y Thompson de los EE.UU., la ciudad de la sempiterna niebla, las sociedades de caballeros, y las sociedades secretas de principios del Siglo XX es indudablemente un entorno ideal en el que disfrutar de los horrores más abyectos, propios de este juego. Esta *Guía de Londres* supone una verdadera Guía Michelin de la ciudad en los años 20, lujosamente ilustrada con fotos y planos de edificios importantes, y en la que no falta un detalle para el turista ocasional, y el Guardián más exigente. Se describen en profundidad los diferentes distritos de la ciudad, así como sus medios de transporte, su política interna, su sistema policial, y todos los demás elementos imaginables, incluida una concienzuda cronología que relata año a año y casi mes a mes los sucesos más relevantes sucedidos en Londres en la década de los 20. La lectura resulta de lo más estimulante para los árbitros de juego, ya sean de *La Llamada* o de cualquier otro juego que pueda situarse en este entorno geográfico-temporal, con suficiente imaginación y ganas de trabajar. Porque, a pesar de lo exhaustivo y ameno del texto, lo cierto es que los elementos cthuloideos brillan por su ausencia; a excepción de algunos cabos sueltos ("Nunca se supo cómo empezó el incendio"), el texto es tan exclusivamente histórico que no queda claro en ningún lugar cuáles son las conexiones entre esta ciudad y el tema central del juego al que pertenece el libro • **Darío Aguilar**

Guía de Londres

Categoría: Suplemento

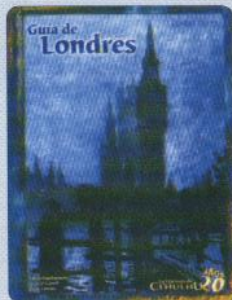
Juego: La llamada de Cthulhu

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 76 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: 12,73 Euros



Lo que es: Guía del Londres de los años 20.

Lo mejor: Lo completo e interesante del texto, y su posible uso para cualquier juego que se pueda situar en Londres a principios del Siglo XX.

Lo peor: La ausencia de relación entre el texto y los Mitos de Cthulhu.

Shadowrun

Magia en las sombras

El uso de la magia siempre me resultó algo confuso en la segunda edición de *Shadowrun*, y los diferentes suplementos dedicados a este tema que fueron saliendo no siempre ayudaban a hacer más claro su funcionamiento. Aunque en la tercera edición se hizo un esfuerzo por clarificar este aspecto del juego, los cambios resultantes dejaban obsoletos gran parte de los suplementos ya publicados. Para subsanar esta falta se publica ahora en España *Magia en las sombras*, que recopila y actualiza la información de diferentes libros de magia de la anterior edición, como *The Grimoire* o *Awakenings*, unificándolos en el apartado de reglas bajo los mecanismos presentados en la tercera edición del juego. Del mismo modo, se han reformado en profundidad ciertos conceptos, como la iniciación (que resulta menos desequilibrada que antes) y la metamagia, y para hacer el libro más apetecible, también se han incluido elementos novedosos, como la escuela de magia oriental Wuxing, o las nuevas técnicas metamágicas. En definitiva se hace repaso de todo lo que tiene que ver con la magia: Sendas mágicas, geasa, habilidades mágicas, diseño de hechizos, grupos mágicos, el mundo astral y los metaplanos, los diferentes tipos de espíritu, y los antagonistas mágicos (chamanes tóxicos, chamanes insecto, etc). *Magia en las sombras* es por lo tanto un suplemento esencial para jugar a *Shadowrun*, e incluso necesario si quieres darle algo de presencia y consistencia a la magia en tus partidas. Sin embargo, y aunque no hay desperdicio en sus más de 170 páginas, el texto resulta bastante árido por lo general, y se echa de menos un poco más de información que ayude al lector a situar toda esta magia en la ambientación del juego, y en consecuencia, en sus partidas • **Jesús Jimenez**

Magia en las sombras

Categoría: Suplemento

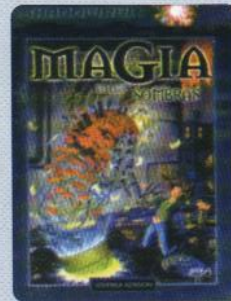
Juego: Shadowrun

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 176 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: 25,53 Euros



Lo que es: El manual de la magia para *Shadowrun*. Recopila y actualiza la información de diferentes libros de magia de la anterior edición.

Lo mejor: La recopilación de anteriores manuales en un todo coherente.

Lo peor: La falta de texto que sitúe lo que se explica en el marco de la ambientación.

Otras novedades

Guardianes de los túmulos

Categoría: Suplemento **Páginas:** 80 b/n
Juego: Hombre lobo: El Apocalipsis **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 12,73 Euros

Lo que es: Una guía sobre los túmulos, su diversidad, creación, mantenimiento, y defensa, así como las estructuras de poder que los rigen. También incluye un capítulo dedicado exclusivamente a los metis.

Lo mejor: Cubre de forma completa y sugerente uno de los pocos elementos importantes de este juego que quedaba por documentar en profundidad.

Lo peor: Aparte de la falta de ejemplos prácticos de lo explicado, no hay mucho que reprocharle a este libro.



Mundo de Tinieblas: Mafia

Categoría: Suplemento **Páginas:** 88 b/n
Juego: Mundo de Tinieblas **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 15,68 Euros

Lo que es: Un libro sobre la versión del Mundo de Tinieblas de la mafia.

Lo mejor: Se lee como una entretenida novela, mezcla de *El padrino* y *El vampiro Lestat*, y es al tiempo un valioso compendio de documentación sobre la mafia más cinematográfica.

Lo peor: Su carácter narrativo hace difícil en algunas partes encontrar con rapidez los datos que se buscan, y el tema tratado hace el libro prescindible para los jugadores de *Vampiro*.



Guía de Nueva Orleans

Categoría: Suplemento **Páginas:** 68 b/n
Juego: La llamada de Cthulhu **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 11,74 Euros

Lo que es: Una guía de la ciudad de Nueva Orleans y sus alrededores en los años 20.

Lo mejor: La enorme cantidad de material útil para la creación de tramas, y las nuevas reglas sobre vudú.

Lo peor: La falta de información sobre el día a día de la ciudad (economía, política, vida social y cultural) y sus habitantes no relacionados con los sobrenatural.



Sacrificio de sangre

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: Lm
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 92 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 14,70 Euros
Lo que es: Guía sobre la taumaturgia con nuevas escuelas de sangre y otros detalles sobre la magia.



Exaltado

Libro del Narrador

Aquí tenemos el clásico suplemento que, según la tradición política de lanzamiento de White Wolf, se saca justo después del básico: la pantalla de Exaltado, que además viene junto al *Libro del Narrador*. Sobre la pantalla en sí no hay mucho que decir: cinco caras en cartón del de siempre conteniendo las tablas y los datos de mayor uso o importancia. La ilustración, correctita, sigue la tónica de la estética manga que ya vimos en el juego básico. Luego tenemos el *Libro del Narrador*. En el fondo, el atractivo que tiene este librito es poco, y casi se diría que es un pegote que justifica el precio y trata de darle mejor aspecto a la pantalla –algo más atractivo para la compra, vaya. Su contenido se basa en la descripción detallada del Imperio Escarlata, de los Exaltados y nos introduce en el mundo de los Espíritus y sus cortes, todo salpicado con nuevos Encantamientos y características de los Espíritus. El último de los cuatro capítulos está dedicado a varios –pocos– artefactos u objetos maravillosos que pueblan el mundo de *Exaltado*. Es difícil determinar en qué medida es realmente un libro para el Narrador, porque por mucho que lo diga el título, casi todo lo que contiene es información principalmente dirigida a los personajes jugadores. Como mucho, servirá para poder introducir a los espíritus en el juego, pero la verdad es que chicha, lo que se dice chicha, hay poca. En fin, un suplemento poco interesante que no aporta nada especialmente nuevo al juego, salvo algunas opciones interesantes de hacer el bestia con los poderes, y unas cuantas estadísticas más. Apto para completistas y amantes de hacer las tiradas de dados detrás de una pantalla. El resto pueden ahorrarse el dinero • **Adrián Daine**

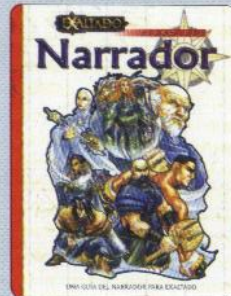
Libro del Narrador + Pantalla

Categoría: Accesorio / Suplemento **Páginas:** 78 b/n
Juego: Exaltado **Encuadernación:** Rústica
Editorial: La Factoría de Ideas **Precio:** 19,70 Euros

Lo que es: Pantalla con las tablas más importantes y compendio de nuevas reglas que incluye algo de ambientación.

Lo mejor: Que puedas saber algo más explícito –aunque sea poco– del mundo en el que vas a jugar.

Lo peor: Que en el fondo es más de lo mismo y que gran parte de su contenido es puro relleno de escasa utilidad en juego.



LOCK & LOAD

Manual de personajes de los Reinos de Hierro

REINOS DE HIERRO

Full Metal Fantasy



Monsternomicon Trilogía de Fuego de Brujas

Otras novedades

Apócrifo

Categoría: Suplemento
 Juego: Aquelarre
 Editorial: Proyectos editoriales Crom

Páginas: 166 b/n
 Encuadernación: Rústica
 Precio: 19,95 Euros



Lo que es: Recopilación de diverso material para Aquelarre de la lista de correo electrónico de este juego. Aventuras, artículos, bestiario, fe de erratas, etc.

Lo mejor: Como toda recopilación, la utilidad de reunirlo todo en un solo volumen, además de la densidad de información que contiene.

Lo peor: Que todo el material ya ha sido incluido en anteriores suplementos o se ofrecía gratis en internet.

Atlas de los Reinos jóvenes

Categoría: Suplemento • Juego: Elric
 Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 144 b/n
 Encuadernación: Rústica • Precio: 16,67 Euros

Lo que es: Un atlas del mundo de Elric, con ideas para aventuras, planos de ciudades, mapas, calendarios, etc.



Madrigueras de los rátidos

Categoría: Suplemento • Juego: Tierras Heridas
 Editorial: La Factoría de Ideas • Páginas: 96 b/n
 Encuadernación: Rústica • Precio: 14,70 Euros
Lo que es: Información sobre los hombres rata de las Tierras Heridas, su cultura, sociedad y biología.



Otras novedades Sistema D20

Los sabios y los perversos

Categoría: Suplemento
 Juego: Tierras Heridas
 Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 76 b/n
 Encuadernación: Rústica
 Precio: 12,73 Euros



Lo que es: Una galería de 47 de los PNJs más importantes de las Tierras Heridas, desglosados en características, trasfondo, notas de interpretación, y combate.

Lo mejor: La inmediatez de uso de los PNJs, y los nuevos conjuros y objetos mágicos.

Lo peor: El escaso interés de este tipo de libros para los aficionados que no jueguen en las Tierras Heridas.

Manual de niveles épicos

Categoría: Suplemento • Juego: Dungeons & Dragons
 Editorial: Devir Iberia • Páginas: 320 color
 Encuadernación: Cartoné • Precio: 34,25 Euros

Lo que es: Ya comentado en RPG magazine nº2, página 11.



Fes y panteones

Categoría: Suplemento • Juego: Reinos Olvidados
 Editorial: Devir Iberia • Páginas: 224 color
 Encuadernación: Cartoné • Precio: 29,95 Euros

Lo que es: Ya comentado en RPG magazine nº1, página 11.



cadena perpetua



barony



Star Wars D20

Star Wars Ed. revisada

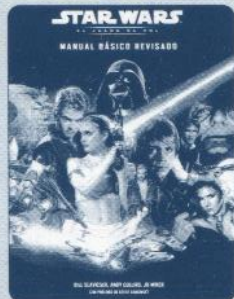
Hace mucho tiempo...

Junio de 1977: se estrena una película destinada a revolucionar el concepto de la ciencia ficción. *Star Wars -La Guerra de las Galaxias-* ofrecía unos entonces sorprendentes efectos especiales y unos elementos narrativos que, partiendo de unos simples arquetipos, desarrollaban una historia sencilla pero bien construida que apasionó a toda una generación. Enseguida llegarían *El Imperio contraataca* y *El retorno del Jedi*, que acabarían con la historia del joven Luke Skywalker y la rebelión. El mito del héroe adquiere una nueva perspectiva; *La Guerra de las Galaxias* mezclaba elementos culturales tan distantes como la mitología clásica griega y el misticismo marcial oriental. Nació un pequeño caza estelar que pronto se convertiría en todo un superdestructor estelar que arrasaría en todas las salas de cine. 1987; una segunda generación de jóvenes tomábamos al asalto los cines, disfrazados de soldados de asalto imperiales, para disfrutar de los capítulos 4, 5 y 6 de esta ya mítica serie de películas. Como parte de las celebraciones del décimo aniversario del estreno de la primera película, la editorial West End Games diseña *Star Wars: el Juego de Rol*, que años después vería la luz en la península de la mano de Joc Internacional. Desde entonces, hemos tenido reposiciones, remasterizaciones y multitud de parodias de las películas que han enganchado hasta a una tercera generación. El juego de West End Games produjo múltiples suplementos, y mientras, muchas personas seguían soñando con las aventuras del joven Skywalker. George Lucas, director, productor y sobre todo padre del mito había creado una auténtica realidad alternativa.

Star Wars D20 Edición revisada

Categoría: Básico
Juego: Star Wars D20
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 380 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: 39,90 Euros



Lo que es: La edición revisada de la nueva versión D20 de este juego basado en las míticas películas.

Lo mejor: Su calidad, dinamismo, y carácter intuitivo, que ofrece muchas posibilidades diferentes de juego.

Lo peor: Su precio.

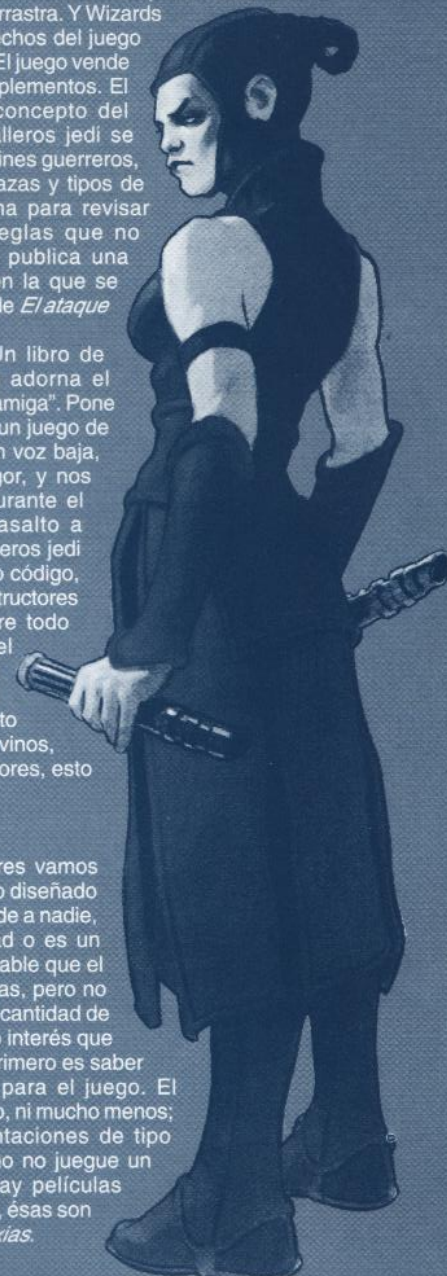
En una galaxia muy lejana...

Y llegó el tan esperado *Episodio I*. De nuevo las tiendas sufren la invasión de la interminable lista de productos de merchandising que *Star Wars* arrastra. Y Wizards of the Coast adquiere los derechos del juego de rol y saca una versión D20. El juego vende bien, y se programan otros suplementos. El *Episodio II* revoluciona el concepto del personaje estrella. Los caballeros jedi se revelan como auténticos paladines guerreros, y aparecen muchas nuevas razas y tipos de vehículos. Wizards aprovecha para revisar algunos aspectos de las reglas que no terminaban de convencer y publica una revisión de *Star Wars D20* en la que se incluyen todas las novedades de *El ataque de los clones*.

Y aquí estamos nosotros. Un libro de reglas de casi 400 páginas adorna el escaparate de nuestra "tienda amiga". Pone *Star Wars* en la portada. Y es un juego de rol. Irresistible. Maldiciendo en voz baja, rendimos los 40 euros de rigor, y nos resignamos a pan y agua durante el siguiente mes. Tropas de asalto a millones, sables de luz, caballeros jedi regidos por un viejo y olvidado código, nubes de cazas y enormes destructores imperiales, la Fuerza, y sobre todo Darth Vader, posiblemente el malo más carismático de toda la historia del celuloide, se juntan para formar un producto único que, como los buenos vinos, ha ganado con el tiempo. Señores, esto es *Star Wars*.

Y dale con el D20...

Una vez cumplidos los honores vamos con el juego. *Star Wars* ha sido diseñado para Sistema D20. No sorprende a nadie, pero, ¿es un juego de verdad o es un "Sistema D20 más"? Es indudable que el sello D20 es garantía de ventas, pero no de calidad, menos si vemos la cantidad de productos de más que dudoso interés que ven la luz verde editorial. Lo primero es saber si el sistema es apropiado para el juego. El Sistema D20 no sirve para todo, ni mucho menos; es muy bueno para ambientaciones de tipo heroico en las que el realismo no juegue un papel importante. Pero si hay películas heroicas en la historia del cine, ésas son las de *La Guerra de las Galaxias*.



Sin embargo, se hace necesario hacer algunas adaptaciones para que no se produzcan situaciones como la de un cazarrecompensas de nivel 15 y tropecientos puntos de vida avanzando tranquilamente en medio de los disparos de los blasters de las tropas imperiales. Así, sin entrar todavía en muchos detalles, adelanto que se trata de una buena adaptación. Por supuesto, se elimina la magia y se introduce la mítica Fuerza. Se utilizan las características, habilidades, tiros de salvación, y sistema de reputación que introdujo el *D20 Modern* -en base a bonificadores, no puntuaciones- dots y demás elementos que todos conocéis. Lo que más destaca es que los personajes mueren con mayor facilidad, pues sus puntos de vida ahora son sólo iguales a la puntuación de Constitución, y los antiguos puntos de vida ahora son sólo puntos de vitalidad. Estos puntos de vitalidad sólo están disponibles para los personajes y suponen ese colchón que les va a permitir realizar sus proezas; eso sí, con cuidado, porque las armas son verdaderamente mortales.



Lo que no es texto...

En estos últimos años el mercado del rol ha cambiado. Se ha dado una importancia mucho mayor a la maquetación y al diseño gráfico. *Star Wars* no es una excepción: el color oscuro de las cubiertas le da un aire de elegancia y majestuosidad, y el diseño interior, aunque no acaba de convencer, está cuidado y tiene su gracia. Las citas de las películas son unas pildorillas de aire fresco y los recuadros en negro y los frecuentes dibujos y fotografías alivian bastante el texto. ¿Dibujos y fotografías juntos? Sí, la verdad es que al principio a los más puristas nos choca. La falta de costumbre, supongo. Pero sí para algo vale el diseño que han hecho del libro, con el fondo de las páginas en diferentes tonalidades de grises, es para que los fotogramas de las películas encajen bien en el conjunto. Aunque en *Wizards* han de reconocer que algunas de las capturas de las películas son poco nítidas e incluso a veces bastante borrosas. Hay que remarcar positivamente las imágenes de inicio de capítulo y como lo peor, las tablas, que tienen parte de las celdas con un fondo blanco que destaca demasiado entre todo lo demás. Como no podía ser menos, tratándose de *Wizards of the Coast*, un notable alto en el apartado gráfico.

A saco con el libro

Pero vamos con el juego en sí. Unos breves prefacios e introducción que te ofrecen una modesta bienvenida al universo de *Star Wars* y resumen perfectamente el sistema de juego dan paso al Capítulo 1: Las Características. Son muchos años jugando y ya nos las sabemos, así que con cuatro páginas las despachan y pasamos al Capítulo 2: Especies. Se puede escoger una de las dieciséis razas, además de la humana, que presenta el juego. Todas pertenecen a semihumanos, más o menos feos, todas están fuertemente basadas en las películas, y todas son más o menos parecidas en cuanto a estadísticas. No hay "bichos raros". Hay nueve clases básicas disponibles en el Capítulo 3. Se nota y se agradece el esfuerzo que se ha hecho para que ofrezcan variedad de habilidades y de rasgos; hay muchísimos rasgos de clase que en conjunto desarrollan a PJs ligeramente más poderosos que los de *D&D* -si no fuera por la ausencia de objetos mágicos- destacando entre ellos el jedi guardián, un poquito más poderoso que el resto. Además del jedi guardián hay otras dos clases que manejan la Fuerza: el consul jedi y el iniciado en la Fuerza. ¡Alto ahí! ¿Qué es esto? ¡No hay cazarrecompensas! Me temo que tendré que hacérmelo con niveles de soldado y quizás alguno de granuja o de especialista técnico. En realidad el cazarrecompensas es una de las diez clases de prestigio escondidas en la sección del Director de Juego. En estas clases de prestigio se advierte un predominio de aquellas que manejan la fuerza. Las otras clases básicas disponibles son fronterizo, explorador y noble. En el Capítulo 4 se explican las habilidades, que son las de siempre del Sistema D20, convenientemente adaptadas a un entorno de *Space Opera*. Destaca la presencia de un no tan reducido grupo de habilidades exclusivas para los usuarios de la Fuerza.

De las dotes del Capítulo 5 se puede decir exactamente lo mismo. Se advierte un trato especial y favorable a todo lo relativo a la Fuerza, lo cual daña un poco el equilibrio característico del Sistema D20, aunque al fin y al cabo la Fuerza es la salsa y el corazón de este juego. En el Capítulo 6: Cualidades Heroicas encontramos un contenido que tiene bastante poco de heroico. En realidad resume y define otro tipo de cualidades que no han cabido en los epígrafes anteriores, como la edad, la altura o el movimiento. Una lista de equipo bastante discretita se encuentra en el Capítulo 7, donde podrás encontrar desde los típicos blasters, el arma más común de la galaxia, hasta las bolas de energía de los gungan o los bastones gaffi de los bandidos tuskan de Tatooine, incluyendo los míticos sables de luz, sencillos, o dobles, como el de Darth Maul. Afortunadamente este equipo se completa con los vehículos proporcionados en el Capítulo 10 y las astronaves del Capítulo 11. Se echa de menos un dibujo para cada una de las entradas de los vehículos y las astronaves. Si no estás habituado al Sistema D20, el Capítulo 8 te será muy útil. Explica todo el desarrollo del combate de una forma bastante didáctica. Las reglas relativas al fuego automático y al fuego múltiple, que suelen ser las más conflictivas en los juegos, salen bastante airoosas. Lo contrario sucede con las reglas relativas a los movimientos y el combate entre vehículos que encontrarás en el Capítulo 10: las reglas están bien, pero son un verdadero sopor. Es un innecesario y excesivo listado de movimientos ya que todos ellos siguen un patrón común y seguramente hubieran quedado bastante más digeribles si hubieran sido analizados desde ese punto de vista. Conviene leerse dos veces este capítulo, pues el siguiente parte de la base de lo explicado para los vehículos, y lo aplica a las astronaves. Hay muchas posibles tácticas, formación de escuadrillas, obstáculos, persecuciones, rizados, rayos tractores, etc. Para los fans de *EXO* el nivel de este reglamento quizás no llegará al nivel *CEP*, pero está bastante bien y puede dar muchas horas de entretenimiento. El Capítulo 9 está dedicado por completo a la Fuerza. Una descripción de la Fuerza, un poco de historia, algo de moralina y las reglas para manejar los puntos de Fuerza y los puntos del lado oscuro. Ya sabes, más rápido, más tentador, pero no más fuerte. El Capítulo 12 es realmente anodino en lo que al Sistema D20 se refiere: comienza dedicando 25 páginas al arte de dirigir partidas y crear aventuras, algo inaudito en los libros de *WotC*. De ahí pasa a listarnos las diez clases de prestigio a las que aludíamos antes y unas cuantas reglas no relativas al combate. En el Capítulo 13: Eras de juego, se delinean las tres épocas en las que se aconseja jugar, aunque en realidad durante todo el libro han ido dándonos indicaciones sobre lo que hay y lo que no hay en determinadas épocas. Tenemos el Auge del Imperio (de 22 a 32 años antes de *Una nueva esperanza*), la Era de la Rebelión (de 0 a 5 años antes de *Una nueva esperanza*) y la Era de la Nueva Orden Jedi (25 años después de *Una nueva esperanza*), y de la cual sólo podemos saber algo a través de

las novelas que se publicaron. La mayor parte de esta sección la ocupan las fichas de los principales personajes tanto de las películas como de los libros, en diversos momentos de sus vidas. Son esos detalles que no sirven para nada práctico, pero que estaríamos pidiendo a gritos si el libro no los incluyese. En el Capítulo 14 se describen nuevas razas alienígenas, algunas criaturas, y se dan arquetipos de personajes completos para goce y disfrute de los Directores de Juego vagos. El Capítulo 15 está completamente dedicado a los droides. Aparecen clasificados en cinco grados, con sus reglas de mantenimiento, de programación, de modificación, de borrados de memoria, sus accesorios y personalidad. A todo esto hay que añadir una gran cantidad de alusiones a las películas, o incluso a los libros, que se hacen continuamente a lo largo de todo el manual. En muchos casos, facilita la comprensión del texto al que acompañan y casi siempre se hace agradable recordar lo uno o lo otro.

¿Reedición o reimpresión?

Aunque la base del sistema sigue siendo la misma que la de la versión del juego que vio la luz en el 2000, esta nueva edición revisada trae bastantes cambios que justifican su publicación. Al inicio de cada sección hay un pequeño párrafo en el que se indica cuáles son los cambios; a saber, se añade una clase nueva -especialista técnico- y se retocan todas las demás, añadiendo algunos rasgos nuevos; la puntuación de reputación se convierte en un bonificador, al más puro estilo *D20 Modern*, y también hay un par de habilidades nuevas, mientras que las demás son abordadas desde otros puntos de vista. También hay nuevas dotes y nuevas piezas de equipo (todo ello sacado principalmente de *El ataque de los clones*).



Entre los cambios de reglas más importantes se encuentran el del blindaje, que ya no incrementa el bonificador a la defensa, sino que reduce el daño recibido, y lo concerniente a los ataques de oportunidad. Las reglas de combate entre vehículos y astronaves se han homogeneizado y asimilado a las reglas de combate individual; ahora se cuenta con un conjunto de reglas de combate más intuitivo y más sencillo. Los puntos de Fuerza son ahora más útiles, y se explica un poco más a fondo el lado oscuro. En la sección de bestiario la novedad consiste en la inclusión de reglas para crear criaturas. Como postre, esta edición revisada incluye reglas para jugar con personajes droides, que aparecieron inicialmente en la revista *Star Wars Gamer*, así como los nuevos modelos de droide que aparecen en *El ataque de los clones*. Así pues, con los pequeños cambios de aquí y de allá tenemos un total de más de 60 páginas que el primer manual básico.

Los autores

Si había una persona con autoridad moral para diseñar este juego, ésta era sin duda Bill Slavicek. Listar todos sus créditos se haría interminable, así que nos contentaremos con saber que trabajó en West End Games desde el inicio del juego de rol de *Star Wars*, participando de una manera u otra en la creación de casi todos los suplementos que aparecieron para la antigua versión D6 de este juego. Y desde luego, su puesto de Director en el Departamento de I+D de Wizards of the Coast también es un argumento fuerte a su favor. Andy Collins es un "hombre de la casa" de Wizards desde hace media docena de años. Ha trabajado en ambientaciones de similar temática, como *Alternity* y últimamente ha estado involucrado en el desarrollo de bastantes suplementos del nuevo *D&D*. A estos nombres hay que añadir los de otros colaboradores: JD Wiker, Brian Campbell, Charles Cyan, Jeff Grubb, etc.

En cristiano...

La edición en lengua castellana corre por cuenta de Devir. Es extraño que habiendo sido publicado en inglés en el año 2000, *Star Wars* no se hubiese editado hasta ahora en la lengua de Cervantes. Finalmente, ha sido la edición revisada la que ha visto la luz en España, por lo que más de uno se habrá ahorrado unos dinerillos. La traducción de Óscar Díaz, veterano ya en estas lides, es bastante buena. El glosario de términos es el típico de *D&D*, y los pocos cambios que se han hecho son todos para mejor. La maquetación, de Darío Pérez, también un clásico en el mundillo del rol, no tiene nada que envidiar a la americana. Lo único que podemos criticar a la edición española es el excesivo tiempo que nos han hecho esperar. Pero al parecer en Devir se han puesto las pilas para que les perdonemos la tardanza. Si todo va bien, en abril publicarán las hojas de personaje y la pantalla. En julio verá la luz *Rebellion Era Sourcebook*, una especie escenario de campaña para jugar en el periodo de la Rebelión. En septiembre podremos comprar *Power of the Jedi Sourcebook*, suplemento que profundiza en

el mundo de los Jedi y que aún no ha salido en inglés, y su versión oscura, *The Dark Side Sourcebook*, lo tendremos para Navidades. Ya veremos qué tal están. Si no te termina de convencer el juego, pásate por la web de Devir y allí encontrarás fichas, algunas páginas del libro, una aventura introductoria y un manual para convertir tus viejos libros de *Star Wars* al Sistema D20. La aventura, *Sombras de Coruscant*, es la que venía en la primera edición de *Star Wars D20*, y que tuvo que ser excluida en la edición del manual revisado por problemas de espacio.

Recapitulando

Hacia ya mucho tiempo que la versión D6 de este juego se había quedado obsoleta. Al menos en España, nunca llegó a cuajar del todo. Tenía que llegar el día en que una gran compañía comprase los derechos a Lucasfilm e hiciese un nuevo juego de rol de *Star Wars*. Al final fue Wizards of the Coast la que se hizo con la licencia gracias a su potencial económico, y cómo no, han querido utilizar su sistema estrella. A diferencia de otras ambientaciones, *Star Wars* sí admite el D20. *Star Wars* es un juego heroico, de eso no hay duda. La única queja la podríamos tener ante la sensación de ver cómo los personajes son heridos una y otra vez sin llegar a morir, algo que no pasará, gracias a los puntos de vitalidad, y al alto daño que causan las armas. A lo largo de una y otra sección hemos visto que se ha descuidado el equilibrio tan característico del Sistema D20. Se advierte una preponderancia de todo lo que tiene que ver con la Fuerza. Sin embargo, es algo natural, que emana de la misma ambientación, y el desequilibrio no es tan importante como para impedir que alguien se divierta interpretando a cualquier otra clase. Un punto crítico de cualquier juego de esta ambientación siempre va a ser el tratamiento de la Fuerza. Esta vez el sistema les ha quedado curioso. Posibilita la existencia de jedi muy variados. El lado oscuro queda más o menos como lo que debe ser, más rápido, pero no más fuerte. Digo casi porque no resulta ser mucho más tentador. Otro punto flojo es el trasfondo. No llega al extremo de *D20 Modern*, pero las escasas líneas que dedica el Capítulo 13 a desarrollar las diferentes épocas de juego se antojan paupérrimas. Por supuesto, están las películas y las novelas, que proporcionan más información, y dentro de unos meses tendremos en las tiendas suplementos en castellano, pero ya son otros gastos que hay que añadir. En su defensa sólo podemos argüir que realmente, y salvo contadas excepciones, el libro tiene unos contenidos densos, por lo que no hay muchas páginas sacrificables. En definitiva, que por una vez se puede ver una variación inteligente del Sistema D20, que puede proporcionar muchas horas de juego. Ahora bien, si no eres fan del Sistema D20, este juego no es para ti. Si no es ese el caso, hazte con él; es uno de los juegos clásicos que todo buen fan debe tener en su ludoteca, incluso si el género de *Space Opera* no es lo tuyo • Miguel García

Vampiro: Edad oscura

Vampiro: Edad oscura

Desde la noche de los tiempos, es sabido que uno de los mayores secretos para asegurar la longevidad de un producto consiste en la actualización. En mayor o menor medida, ya sea mediante un simple cambio de imagen o una vuelta de tuerca en la concepción del producto, todo lo que las empresas nos venden ha ido adaptándose a nuestro tiempo y nuestras apetencias. En el rol, por supuesto, no podía pasar de manera diferente. Seguro que muchos recuerdan todavía cuando el *Runequest* era básico hasta decir basta, o la primera edición en color rojo de nuestro anciano *Dungeons & Dragons*. Nuestro juego favorito sobre pulpos megalíticos y hechicería no euclidiana va por la edición 5.6 en Estados Unidos y tiene adaptación a D20, aunque aquí en España sólo hayamos visto dos. Aquel *Cyberpunk* con el que tantas tardes pasamos gastando munición era una edición revisada de una primera que nunca llegamos a ver. Y así, con el noventa por ciento de los juegos de rol.



Las nuevas ediciones suelen ser siempre una noticia esperada, o al menos tomada con curiosidad, en el mundillo éste del rol. Generalmente se trata de actualizaciones y mejoras de reglas, y el deseo es mucho mayor cuando el propio contexto se renueva, las cronologías avanzan y nos podemos sumergir en un paso adelante del juego que tanto nos gusta. Otras veces, se trata simplemente de la única manera de que nos llegue más material de juego o de revitalizar la línea. El propio *D&D* llevaba un buen tiempo atascado hasta que llegó a nosotros su tercera edición. Del *Cthulhu* y otros muchos juegos más, ídem de ídem. Evidentemente, hablar de nuevas ediciones y dejar al margen al Mundo de Tinieblas es como hablar de cómics y olvidarse de Superman. Pocos se acordarán de esa primera edición de *Vampiro* que sacó la extinta Diseños Orbitales. Esa fue, amigos, la génesis del fenómeno conocido como el Mundo de Tinieblas. De todas formas, la verdadera edición que llegó a bombo y platillo, en un formato casi de lujo —en aquellos tiempos en que sólo Joc tenía posibles para sacar sus manuales en tapa dura— vino de la mano de La Factoría, y aunque se trataba de una segunda edición revisada y remozadita, muchos la vieron como la piedra angular del Sistema Narrativo. Ni que decir tiene que, a pesar de que desde la sede de White Wolf empezó a estirarse el chicle con nuevos juegos de la serie —hombres lobo, espíritus, magos y hasta momias— *Vampiro* siguió siendo, para muchos, el que verdaderamente molaba. De la que luego sería una serie de juegos históricos de la línea principal de Mundo de Tinieblas, sale *Vampiro: Edad oscura*, o lo que es lo mismo, una retrospectiva de su homónimo moderno hacia la Edad Media. Pese a que servidor, actualmente, se mantiene alejado de todo el embrollo melodramático y facilón que representa el Mundillo de Oscuridad, en aquel momento la compra de aquel juego se hizo una necesidad.

Vampiro: Edad oscura

Categoría: Básico

Páginas: 264 b/n

Juego: Vampiro: Edad oscura

Encuadernación: Cartoné

Editorial: La Factoría de Ideas

Precio: 27,33 Euros



Lo que es: Nueva edición revisada de *Vampiro: Edad oscura*, el juego de rol histórico de la línea de *Vampiro*.

Lo mejor: El lavado de cara estético que le han hecho, convirtiéndolo en una edición casi de lujo.

Lo peor: El contenido nuevo es francamente escaso, siendo una fotocopia de su edición anterior.

Y la verdad es que no decepcionaba. Probablemente, *Vampiro: Edad oscura* sea el mejor juego de todo lo que White Wolf ha sacado nunca. Si a algunos ya les enganchaba eso de ser vampiros en un mundo de conspiraciones modernas, la posibilidad de encarnar a uno de ellos en la Transilvania, la Venecia o el París del medievo era toda una gozada. Los clanes estaban mucho mejor perfilados y, realmente, la perspectiva conspiratoria que es ahora marca de la casa en *Vampiro: La mascarada*, era mucho más atractiva de jugar en el Siglo XIII que en el XX. Ahora, unos cuantos años después, con tres ediciones de *La mascarada* en la calle, White Wolf nos vuelve a obsequiar con una segunda versión de la contrapartida medieval. Tapa dura, diseño de portada clásico, disposición ya conocida de los capítulos, ampliación de algunos de los mismos, hoja de personaje... Una vez abres el libro te das cuenta de que lo que menos importa es su contenido, que es, básicamente, el de siempre. Lo que sí se nota es una gran preocupación por el detalle y porque quede bonito. Las ilustraciones son muy buenas en su mayoría, los márgenes de página son preciosos —si no supiera que se trata de White Wolf, hasta pensaría en páginas a color— y por una vez se aprecia que la verdadera intención de esta nueva edición es convertirla en un libro básico de verdad, y no en un suplemento con mayor extensión de la que estamos acostumbrados. Ya no tienes que tirar de *V:Lm* para saber según qué cosas acerca de reglas o de las costumbres tribales de tu clan. En este libro te viene todo lo que te necesitas saber para empezar a jugar en la Edad Media con un vampiro. Bueno, no todo. En comparación con otros básicos de White Wolf y con su anterior edición, este volumen consta de menos páginas, y al leerlo se nota que se han dejado lo mejor en materia de contexto para los consiguientes suplementos de clan o de territorio. Pero en general, el contenido del libro es mucho más completito y detallado que antes. Las variaciones son mínimas pero interesantes, pero lo que realmente importa es que las partes que en la anterior edición quedaban escuetas o resultaban casi inexistentes, ahora han recibido un justo trato por parte de los diseñadores. Los clanes se han dividido en Altos y Bajos, y hasta encontramos los diferentes caminos o sendas que puede tomar un vampiro descritos como si se tratara de clanes —con su dibujito y todo—. El trasfondo, el glosario y hasta el espíritu de los relatos cortos que introducen cada capítulo encajan mucho mejor y le dan un gran tono al juego. El apartado técnico es el que todos conocemos. No varía más que para aclarar, como ya hemos dicho, algunos puntos oscuros y darle un aspecto de juego independiente. Por lo demás, poca cosa que decir, ya que lo que verdaderamente llama la atención es el trasfondo. De principio a fin, este juego es su trasfondo. Eso no era nada difícil

«Una vez abres el libro te das cuenta de que lo que menos importa es su contenido, que es, básicamente, el de siempre»

teniendo en cuenta que ni siquiera han tocado el resto. Pero, aun así, se nota el esfuerzo por dotar de identidad propia a *V:Ed*, tanto por la parte que toca a White Wolf como por la que toca a La Factoría —aunque esto ya se suponía, ya que al fin y al cabo es el juego estrella de ambas casas—: la traducción es casi perfecta, y la maquetación merece llevarse otro tanto igual. Aunque todo esto parezca inesperadamente optimista, no podemos negar que en el lado negativo de la balanza queda bastante por decir: por mucho que se hayan revisado, completado y adornado, las reglas siguen resultando muy limitadoras. No importa que el trasfondo esté exquisitamente detallado, porque tanto el jugador como el director de juego seguirán atrapados por una estructura enorme de arquetipos y limitaciones que acabarán llevando a lo fácil y lo tópico. Y se echa de menos una proposición hacia otra temática de juego que no sea la conspiración oscurantista. La Edad Media ofrece muchas más variantes de juego que, por muy *munchkin* que parezcan, no tienen por qué romper el ambiente (un *dungeon-crawling* por las catacumbas parisinas, o una *Caza de Sangre en la Selva Negra* de Alemania pueden ser aún más trepidantes desde el punto de vista narrativo que una fiesta en casa de los Borgia, por ejemplo). La inclusión de otros elementos clásicos de la línea de juegos de White Wolf es otro punto a resaltar. Leyendo el libro, casi parece que las únicas amenazas existentes, aparte de otros vampiros, tengan que ser exclusivamente magos, hombres lobo, e incluso hadas. De nuevo, el batiburrillo ondogámico del Mundo de Tinieblas se ceba en sí mismo, impidiendo al juego abrirse a otros campos que le darían más riqueza. Sin embargo, eso no es nada que un director o jugador avezado no pueda ignorar o cambiar. Aunque, claro, a nadie le gusta tener que gastarse cerca de treinta euros en un manual para después tener que montárselo todo por su cuenta. Terminando ya, puede decirse que la adquisición de este juego es bastante recomendable. No vas a conseguir nada nuevo dentro de esta clase de productos, pero al menos es un libro cuidado y pertenece a una línea de juego que tiene posibilidades de prosperar. Por desgracia o por fortuna, éste puede ser el mejor juego de temática medieval que hay ahora mismo en el mercado —o al menos en el mercado hispanoparlante— ya sea jugando a ser vampiro o jugando a cazarlos, o incluso pasando absolutamente de dicho trasfondo. El material para aventuras es casi tan grande como la cantidad de información sobre la Edad Media, tanto histórica como ficticia, que puede encontrarse en cualquier parte. En todo caso, para jugar a *Vampiro* éste es el juego más recomendable. Esperemos que los suplementos sigan la misma trayectoria que el básico y no caigan en lo que nos tiene acostumbrados White Wolf, pues entonces nos encontraríamos ante un juego realmente bueno • **Adrián Daine**

Fading Suns

Fading Suns D20

Aunque cuenta con otros juegos, como *Noble Armada* y el curioso *Afghanistan D20*, el buque insignia de Holistic Design siempre ha sido *Fading Suns*, que ya se encuentra en su 4ª edición en inglés. Ahora llega a España la versión D20 de este popular juego de ciencia ficción, por medio de La Factoría de Ideas, (que ya ha traducido y publicado más de una docena de libros sobre el universo de *Fading Suns* en castellano). La ambientación de este juego combina diferentes aspectos de obras clásicas de la ciencia ficción y la fantasía: la épica de las órdenes de caballería y los duelos a espada se mezclan con lluvias de balas y trazas de armas láser. Nos sumerge en apasionantes intrigas palaciegas al estilo de *Dune*, con la presencia de una iglesia fuerte y dominante, y nos ofrece variedad de razas extraterrestres y habilidades fuera de lo común (llámense mágicas, psíquicas) propias de la fantasía medieval clásica, fundiéndolo todo con una increíble maestría. Tras la portada realizada por Brom, encontramos un libro de 172 páginas, a un precio de 25,53 Euros. Se puede observar un notable bajón de calidad en la edición con respecto al anterior básico de este juego. Aunque el libro posee una maquetación compacta, con un tamaño de letra justo que le da abundante texto pese a sus pocas páginas, la presentación es a dos columnas y está muy poco cuidada. A continuación paso a detallar la estructura del libro:

Diario de Alustro: Aeolus Solares (4 páginas): El libro empieza con un relato de Alustro, de la orden Eskatónica. Los anteriores diarios de Alustro pueden encontrarse en la web oficial de *Fading Suns* (en inglés) y sirven muy bien para adentrarse en la ambientación del juego.

Fading Suns D20

Categoría: Básico

Juego: *Fading Suns*

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 172 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: 25,53 Euros



Lo que es: Una adaptación al Sistema D20 del popular juego de ciencia ficción.

Lo mejor: A grandes líneas, cumple con su cometido, y permite jugar a *Fading Suns* con D20.

Lo peor: Tránsito de cortar y pegar de las ediciones anteriores, y numerosas carencias en el apartado de reglas.

Introducción (1 página): Una sola página de nula relevancia.
Capítulo uno: El universo (38 páginas): La ambientación de *Fading Suns* es sin duda el principal atractivo del juego. Su original mezcla de elementos y su riqueza hacen una grata experiencia de la simple lectura, aunque se echan en falta elementos novedosos con respecto a la anterior edición del juego. Hubiese sido de agradecer la introducción de algo más de evolución en el trasfondo, que sitúa su cronología en este libro 5 años después del anterior básico. Básicamente han hecho poco más que cortar y pegar.

Capítulo dos: Personajes (26 páginas): El libro desecha todas las razas típicas de *Dungeons & Dragons* salvo la humana e introduce tres nuevas razas: Ur-Obun (apariencia muy parecida a la humana, psíquicos y teúrgos naturales, pacíficos y filosóficos), Ur-Ukar (parientes de los Ur-Obun, violentos, crueles, y con fuertes tendencias belicistas) y los Vorox (gigantes de entre 2 y casi 4 metros, con seis extremidades, cubiertos de pelaje). Los jugadores pueden escoger entre 12 clases de personaje que retratan la variedad del juego original.

Todas las clases de personaje están presentadas en el mismo formato que pudimos ver en el *Manual del Jugador* de *D&D*.



Capítulo tres: Habilidades (6 páginas): En esta sección se explica el nuevo uso de algunas de las habilidades propias de *D&D*, que se adaptan así a la ambientación de *Fading Suns*. También se añaden media docena de nuevas habilidades, necesarias para poder hacer uso de los elementos de ciencia ficción del juego, aunque se antojan un tanto insuficientes para trasladar de forma efectiva a este mundo de viajes espaciales el Sistema D20.

Capítulo cuatro: Dotes (18 páginas): Se conservan todas las dotes utilizadas en *D&D*, y se añaden 74 nuevas.

Capítulo cinco: Equipo (28 páginas): El capítulo de equipo resulta bastante completo, y posee el interés adicional de que se le puede sacar partido para otras ambientaciones D20 de ciencia ficción. También se incluye una conversión entre los Fénix, las monedas de oro clásicas de *D&D* y los Euros actuales.

Capítulo seis: Poderes ocultos (26 páginas): Los magos y los clérigos no existen como tales en *Fading Suns*. En vez de eso, los poderes ocultos están divididos entre teúrgos y psíquicos. Los teúrgos canalizan poder divino, mientras que los psíquicos manifiestan poderes sobrenaturales originados por la fuerza de su voluntad. En ambos casos la mecánica de juego no tiene nada que ver con la utilizada en *D&D*, ya que funciona en base a un sistema de puntos diarios (puntos Wyrđ) que sirven para utilizar los diferentes poderes. En resumen, la adaptación de los poderes de *Fading Suns* al Sistema D20 está especialmente bien conseguida.

Capítulo siete: Dirección de juego (16 páginas): Este capítulo está compuesto principalmente por la descripción de una serie de antagonistas, tanto humanos (PNJs más y menos relevantes del universo de *Fading Suns*) como monstruosos, que en algunos casos están acompañadas de una breve semblanza de las organizaciones a las que pertenecen. Cierra esta sección un breve apartado dedicado a la obtención de Puntos de Experiencia que se comenta más abajo. Aunque los enemigos presentados tienen su interés, la información es a veces demasiado escueta, y se echa en falta algo más de material a partir del cual construir tramas, que hubiese encajado a la perfección aquí.

Apéndice: Planetas (5 páginas): En este capítulo se describen a muy grandes rasgos los planetas que conforman el mundo de *Fading Suns*. Los textos resultan decididamente insuficientes, y no son útiles como material de trasfondo, ni como *anzuelos* que enganchen al lector y despierten su curiosidad por consultar futuros (o anteriores) suplementos. Habiendo una documentación tan abundante al respecto, da la impresión de que esta parte del libro se ha escrito con demasiadas prisas, y es una verdadera lástima.

Hoja de Personaje: La hoja de personaje es la típica de los productos D20, sobria y de una carilla, aunque quizás en este caso, y por tratarse del juego del que se trata, resulta un tanto escasa y comprimida en exceso.

Mapa de la Red Estelar: El mapa nos muestra los mundos conocidos y las rutas de salto que los unen. Como anécdota destacar que en la edición en lengua inglesa el mapa se publicaba a color, mientras que en la edición en castellano aparece en blanco y negro.

Suponemos que el objetivo principal a cumplir por Holistic Design con este juego era introducir a los fans de *D&D* en una nueva ambientación de juego para el Sistema D20. Si es así, se puede decir que han logrado su objetivo. La adaptación de las reglas es aceptable, y aunque se echa de menos una guía de conversión del antiguo sistema de juego (el de Puntos de Victoria), se puede decir que un jugador de *D&D* podría jugar sin complicaciones en el universo de *Fading Suns* después de leer este libro. También son dignas de mención las reglas de escudos de energía, y los capítulos de Equipo y Poderes ocultos.

Lo malo de este juego son sus numerosas carencias. A pesar de que no es un aspecto fundamental del juego, resulta un tanto sorprendente que un juego de rol de ciencia ficción de estilo *Space Opera* como éste no incluya reglas para el manejo de naves espaciales o para combate espacial (pese a que se introduce la habilidad de Artillería Espacial), por mucho que desde Holistic Design anuncien un libro acerca del tema. Las reglas para armas de fuego modernas y futuristas no resultan del todo funcionales. Los mecanismos de juego que rigen el funcionamiento de las Maquinas Pensantes, un factor que puede tener gran relevancia en el juego, son bastante pobres, al igual que el número de tablas de resumen de reglas, que tanto habrían ayudado a encontrar con mayor rapidez la información que buscamos. Del mismo modo no se han incluido ni clases de prestigio ni plantillas para criaturas, algo impensable en el resto de adaptaciones a Sistema D20 que hemos visto hasta el momento.

El libro deja en definitiva un mal sabor de boca, de lo que pudo ser y no fue. Da la impresión de estar hecho con prisas, y se ha desaprovechado con él la oportunidad de lanzar a lo más alto de los libros de adaptación a Sistema D20 una ambientación que merecía mucho mejor trato. La técnica de copiar y pegar que se ha utilizado para describir el mundo de *Fading Suns* da pena, ya que con unas cuantas notas de nueva información y de progreso real en la línea cronológica del juego se habría dotado a este libro de un interés mucho mayor. Tal como ha sido realizado, este *Fading Suns D20* es sólo otro libro más, gris y anodino, de la marea de productos de Sistema D20 que inundan nuestras tiendas. Como introducción de jugadores de Sistema D20 a este mundo de juego, y si no atendemos a cuestiones como presentación y precio, el libro cumple su cometido de forma mínima, y queda lejos de lo que podría haberse esperado a causa de sus numerosas carencias y de una apariencia de desgana general. Como producto para los aficionados que ya disfrutábamos del viejo *Fading Suns*, este libro es apenas justificable • **Juan Antonio Huerta Domínguez**



sexo en el rol

Está en el aire y yo, además, puedo olerlo. Vuelven los calores, y a nadie toma por sorpresa el eterno ciclo estacional; el polen inunda el éter, los humanos aligeran sus vestiduras y, en consecuencia, los atavismos más primarios reclaman su lugar preferente en mentes y entrepiernas. Los roleros (y roleras, admítanme ustedes la economía lingüística en este tema) compartimos muchas semejanzas con los seres humanos, pero en la cuestión hormonal no andamos muy parejos: en general, estamos MUCHO más salidos. El friki medio encuentra alivio en el propio sexo (refiriéndonos obviamente a su equipamiento genital de serie) y, los más afortunados, en el préstamo normalmente pactado y a tiempo parcial de los otros sexos (miles de millones, no sólo dos). La mente calenturienta del rolero más epicúreo otorga al rol el sublime papel de vehículo de expresión y satisfacción de sus instintos eróticos. Admitámoslo, no todo iban a ser violencias y desmembramientos en este hobby

a la fértil madre Shub-Niggurath y otras podredumbres del alma. Si la obra del asexual Lovecraft me inspiraba licenciosa corrupción sexual, ¿qué vicios no iba a incitarme *Vampiro: La mascarada*, sublime instigador de sanguíneas elipsis coitales? Cada beso era un polvazo, cada abrazo un festival para los sentidos. Algunos narradores explotaron bien el filón... ¿beber del brazo pudiendo besar un cuello? ¿Besar un cuello pudiendo saborear las delicias de la ingle? ¿Qué fue de *Vampiro Erótico*, aquel módulo que anunció La Factoría durante meses en su catálogo para luego evaporarse? *Hombre lobo* no tenía ni la mitad de atractivo: a menudo ellos eran maltratadores domésticos de Rabia desbocada; ellas, frígidas devotas de la madre Gea, tijeras-fetichismo en ristre. Se salvaban muy pocos, si acaso los fomori con sus genitales salvajes y los raptoreos ya mencionados en la *RPG n.º2*. Harina de otro costal era *Kult*, compendio de perversiones, deidades *bondage* y

«La mente calenturienta del rolero más epicúreo otorga al rol el sublime papel de vehículo de expresión y satisfacción de sus instintos eróticos.»

nuestro: también hay lugar para incorporar el sexo, ejem. Yo descubrí las posibilidades del rol como consolador dirigiendo el inveterado *Stormbringer*. Darle vida a 'El círculo de terciopelo' fue una experiencia para la que nosotros, muchachitos raramente barbados, quizá no estábamos preparados. Myshella cabalgando su enorme pajarraco de metal a pecho descubierto excitó mi turbado magín y me llevó a buscar turgencias en la literatura (otros compañeros míos habían diseñado ya una tabla de críticos de sodomía para *ESdIA* y no podía quedarme atrás). Descubrí que el morbo y el desenfreno son omnipresentes con la actitud adecuada. *Aquelarre* hablaba abiertamente de filtros amorosos y hechizos de atracción sexual e impotencia, extraídos principalmente del libro de San Cipriano. Lamias, íncubos, súcubos, licenciosos aouns y sátiros de enorme verga (temblad, pusilánimes *Changelings*) poblaron mi fértil caletre de imágenes que hubiesen sonrojado a la mismísima Masabakes. Nada volvió a ser lo mismo. Hasta el castísimo manual de *Cthulhu* me evocaba multitudinarios amancebamientos playeros entre profundos y humanos, orgiásticos ritos de adoración

apología de hinchazones y metisacas diversos. ¿Cómo olvidar La Iglesia de la Satisfacción, el Saber de la Pasión o a Gamaliel, santo patrón del cuero? Ya la inolvidable desventaja de "Sexualmente perturbador" anclaba las miradas ajenas en el paquete o las tetas de nuestro personaje en su misma creación. Supremo. Último el patio que puedo marcar con mis digresiones perrunas y no dejaré sin mentar a los demonios de Andrialfo (Príncipe Demonio de *In Nomine Satanis*, de atributos e inclinaciones urotsukidojianas), las pasiones escatológicas de los Sin Reposo (véase *El ente*, para ejemplo maligno de partida de *Wraith*), los maravillosos implantes sexuales de *Cyberpunk*, amén de la Porno y Amoromancia del calororro *Unknown Armies*. Si buscáis en la red, el subidón puede provocaros empacho cuando descubráis los mamotretos para *GURPSy D&D* que se han currado algunos erotómanos sin más dios que la húmeda complacencia. Carpe noctem, amigos. Este perro planea una sesión golfa de *Barón de Münchhausen y De Profundis*, con unos amigos íntimos. El Cariñena y Massive Attack a volumen discreto ayudarán, qué duda cabe • **Terminal**

Godlike

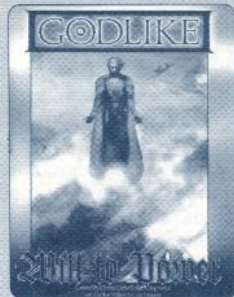
Will to Power

Seamos sinceros: si algún atractivo tiene la Segunda Guerra Mundial para los no iniciados en los encantos *wargameros-históricos* del suceso, ése es el fenómeno nazi y su parafernalia visual e ideológica. No es extraño pues que el primer suplemento de *Godlike* sea un libro dedicado a los malos de la película. El libro se divide básicamente en dos bloques de similar extensión: ambientación y reglas. El primero comienza con la descripción de la vida de Der Flieger, el primer superhéroe. A continuación se estudia el lugar de los *Übermenschen* tanto dentro como fuera de los diferentes estamentos del gobierno de Hitler, y las ramas del ejército creadas para estos supersoldados. Cierran este bloque unos apuntes sobre el papel de los *Übermenschen* en la guerra, y las completas fichas de algunos de los héroes nazis más populares. Esta primera parte hila con facilidad los hechos y personajes históricos con el trasfondo del juego, dotando a los directores de juego de las herramientas necesarias para defender sus partidas de los jugadores eruditos de la Segunda Guerra Mundial. El segundo bloque del libro lo componen un listado de nuevas armas, poderes, extras, defectos, así como unas extensas reglas para simular el combate aéreo, tanto de aviones como de PNJs con capacidad de vuelo, y otras para detallar las localizaciones de impacto de forma detallada y especialmente sangrienta. Completan el libro unas cuantas reglas opcionales para hacer el juego aún más crudo y realista, como la de fatiga de combate, que aportan una profundidad un tanto innecesaria. Si bien el apartado de nuevas reglas resulta un tanto prematuro para este juego (con la excepción de las que permiten el combate aéreo), la información de trasfondo lo hace un libro recomendable • **José Padilla**

Will to Power

Categoría: Suplemento
Juego: Godlike
Editorial: Hobboglynn Press

Páginas: 118 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 20,95



Lo que es: Ampliación de la información sobre los nazis y sus superhéroes, acompañada de algunas reglas nuevas.

Lo mejor: La solidez que prestan los antagonistas, y la habilidad con la que se mezclan realidad histórica y ficción. Y esa portada.

Lo peor: Las pocas posibilidades de juego que se explotan de forma explícita.

Otras novedades

Lord of the Rings Screen

Categoría: Accesorio • **Juego:** Lord of the Rings
Editorial: Decipher • **Páginas:** 16 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95
Lo que es: Pantalla para el nuevo juego de rol de *El Señor de los Anillos*, con una breve aventura.



Star Trek Narrator's Screen

Categoría: Accesorio • **Juego:** Star Trek
Editorial: Decipher • **Páginas:** 8 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Pantalla de cuatro paneles y ocho hojas de personaje a todo color.



Life on Eden

Categoría: Suplemento • **Juego:** Heavy Gear
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Completo libro de referencia sobre la más lejana colonia de la humanidad: Eden.



Buffy Slayer's Handbook

Categoría: Suplemento • **Juego:** Buffy Vampire Slayer
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 160 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Manual con todo lo necesario para ser un Slayer, tanto reglas como ambientación.



Shinobi Ryu: Ninja Clans of Nihon

Categoría: Suplemento
Juego: Sengoku
Editorial: Gold Rush Games

Páginas: 64 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 14,95



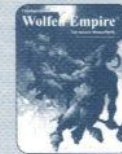
Lo que es: Un libro de carácter complementario a *Shinobi: Shadows of Nihon*, que describe diez clanes ninja con todo detalle.

Lo mejor: Su seriedad y aparente rigor histórico.

Lo peor: Su poca utilidad en juego como libro independiente, y la ridícula relación entre su densidad de texto y su precio.

Wolfen Empire

Categoría: Suplemento • **Juego:** Palladium Fantasy
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17,95
Lo que es: Manual sobre la cultura y sociedad Wolfen con una campaña en el hábitat de esta raza.



Scaum Valley Gazetteer

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dying Earth
Editorial: Pelgrane Press • **Páginas:** 174 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Suplemento con ambientación y nuevas reglas para el juego basado en la obra de Jack Vance.



Varmints

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS Deadlands
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Decenas de nuevos monstruos con conversión para el *Deadlands* original.



GURPS Magic Items 3

Categoría: Suplemento • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Otra montaña de nuevos e intrigantes objetos y artefactos para tus aventuras con magia.



In the Well

Categoría: Suplemento • **Juego:** Transhuman Space
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Detalles de Marte, Venus, Mercurio y todo el Sistema Interior. Personajes, criaturas, ideas, etc.



City of Angels

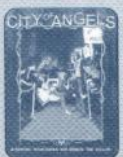
Categoría: Suplemento
Juego: Demon: The Fallen
Editorial: White Wolf

Páginas: 124 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 19,95

Lo que es: Un suplemento que describe todo lo relativo a este juego en la ciudad de Los Angeles.

Lo mejor: La amplia información que contiene permite dar a las partidas un entorno de juego más definido, y hace avanzar el arco argumental de esta línea.

Lo peor: La ausencia de nuevas reglas o direcciones de juego y la pésima calidad de algunas de sus ilustraciones.



The Spellbound

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hunter: The Reckoning
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 17,95
Lo que es: Este manual explora el mágico mundo de los magos, tal y como lo perciben los cazadores.



All Flesh Must Be Eaten

Pulp Zombies

Los seguidores de *Zombie* saben que si algo no pueden esperar de los chicos de Eden es seriedad, y este nuevo suplemento lo confirma. *Pulp Zombies* es una vuelta de tuerca a las aventuras en el mundo de los muertos vivientes, que mezcla los amplios referentes del *Pulp* (La Sombra, Fu Manchú, y hasta Indiana Jones) con nuestros simpáticos y putrefactos amigos. El libro empieza con un relato que sirve de vínculo de unión entre las noveluchas que dieron luz al género y este suplemento, poniéndonos en situación. Tras un breve capítulo de introducción, se fijan los parámetros de ambientación que definen el *Pulp*, de forma un tanto pobre. Se presentan después los cambios de reglas necesarios para adaptar nuestros PJs habituales a este entorno, y se introducen nuevas ventajas y desventajas, los *gadgets*, los poderes del mentalismo, y seis nuevos arquetipos, decepcionantemente sosos. El resto del libro lo componen diferentes escenarios de campaña que explotan distintas características del género *Pulp*, de éstos se describen en profundidad "La Tierra Hueca" (los zombies viven en el interior de la Tierra y salen a por cerebros frescos), "Zombies Inc." (la mayor mente criminal del mundo usa a los zombies para sus negocios mafiosos), y "Quieren a nuestras mujeres" (los zombies de marcianos sacados directamente de *Mars Attacks!* que vienen a por... nuestras mujeres). Los cuatro escenarios restantes ("La Guerra de los Mundos II", "La amenaza china", "El zombie maltés", y "Hannibal East: Reanimador"), se tratan como ideas de aventura ligeramente ampliadas. Y eso es todo. No es el libro más exhaustivo escrito sobre el tema en el mundo del rol, pero promete horas de diversión y descontrol para los fans de un juego tan divertido y descontrolado por sí mismo como es *Zombie*. **Sergio Cáceres**

Pulp Zombies

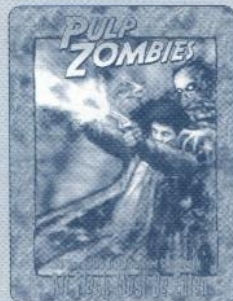
Categoría: Suplemento
Juego: All Flesh Must Be Eaten
Editorial: Eden Studios

Páginas: 146 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 20

Lo que es: Un suplemento para trasladar al género pulp tus aventuras de *Zombie*.

Lo mejor: Como las novelas pulp, este libro es diversión pura, sin colorantes, sin conservantes, y sin complicaciones.

Lo peor: La información ambiental sobre este género que se le da por supuesta al lector, y de la que el libro carece.





Otras novedades

Creatures of the Wyld

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exalted
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n

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

Lo que es: Una compilación de más de 70 extrañas y fabulosas criaturas salvajes del mundo de *Exaltado*.



Castebook: Eclipse

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exalted
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n

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

Lo que es: Quinto libro de Casta, que en esta ocasión nos desvela los secretos de la Casta del Eclipse.



The Fallen Tower: Las Vegas

Categoría: Suplemento
Juego: Mage: The Ascension
Editorial: White Wolf

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



Lo que es: Una guía de ciudad en el estilo habitual de White Wolf, dedicada en este caso a Las Vegas y los magos.

Lo mejor: La acertada elección de la ciudad a tratar, y la multitud de ideas de aventura que inspira y sugiere.

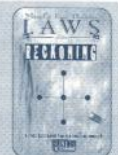
Lo peor: A excepción de la descripciones de PNJs, se echa en falta información sobre lo que está pasando en el submundo mágico de la ciudad.

Laws of the Reckoning

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mind's Eye Theatre
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 256 b/n

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

Lo que es: Todo lo necesario para llevar a tus partidas de rol en vivo a los cazadores.



Caine's Chosen: The Black Hand

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

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

Lo que es: Ambientación y nuevas reglas para el brazo armado del Sabbat: la Mano negra.



Player's Guide to the Garou

Categoría: Suplemento • **Juego:** Werewolf
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n

Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 29,95

Lo que es: La nueva guía del jugador de *Hombre lobo* contiene todo lo que debes saber sobre la nación Garou.



¿y mis dados?

"Cansado de mi estancia en las alturas, descendí deliberadamente a las profundidades en busca de nuevas sensaciones."

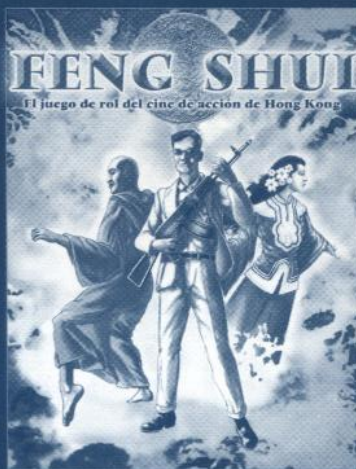
De *Profundis*. Oscar Wilde.

L a innovación, ya sea en el rol, o en cualquier otro terreno, tiene sus costes. Recuerdo cuando aquellas simpáticas ediciones en papel de periódico de unas cuantas páginas de fotocopias, y con dibujos que invitaban a la paternalista misericordia, tenían la decencia de indicar bien grande "Juego Amateur" en la cubierta. Una reciente visita a una tienda, en la que empiezan a dejar entrar de nuevo a los perros, me demostró que esas contemplaciones con el aficionado ya no eran necesarias. Vi juegos de monos imbéciles para jugadores imbéciles, que daban un uso incorrecto al papel higiénico en el que se publica su texto y sus fanmierdatísticas deposiciones de tinta a modo de ilustración. Pude observar un libro de 16 páginas que se presentaba como juego de rol completo, aunque incluía, eso sí, 5 utilísimos tornillos para jugar, en un triste intento de epatar al pobre aficionado, que tendrá después que explicarse en casa por qué narices se ha gastado 5.95 euros en esa excelsa muestra de modernidad, postmodernismo rolero, y arte narrativo *avant garde*. Capítulo aparte merece *De Profundis*: sin máster, sin hoja de personaje, sin dados, y sin sesiones de juego alrededor de una mesa, siquiera; o sea, tan parecido a un juego de rol, como un jugador habitual de *Violencia* a una persona con seso. Claro que, en esta nueva ola de arrasadora innovación en el rol, tampoco todo tienen que ser nuevas ideas: para probarlo, además de segundas y terceras ediciones, está *Mili KK*, eco lejano de lo que una vez apareció en una revista *Lider*, que no costaba los 8 euros que cuesta este juego, y que se publicó cuando aún había servicio militar obligatorio. Pero si sorprendentes me parecieron estos libros, más sorprendente todavía me resultó el comentario del tendero: "Es que estos juegos no son para jugarlos, son para leerlos". Y yo que siempre pensé que los juegos de rol se llamaban así porque servían para jugar. No sé a vosotros, pero a mí me gustaba más cuando los juegos traían dados en vez de tornillos, aunque visto lo visto, quizás es que ya no esté de moda usarlos • **Perro Malo**

FENG SHUI

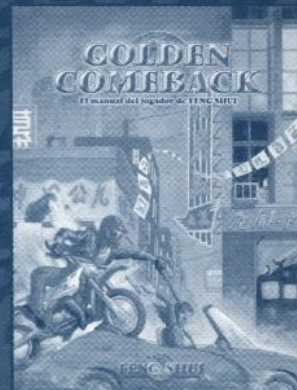
El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

El verdadero poder de
Feng Shui es sólo
conocido por unos
cuantos...



De vosotros depende
salvar el mundo,
o morir en el intento.

...lo malo es
que todos ellos
te quieren ver
muerto.



BURNING SHAOLIN
SHAOLIN EN LLAMAS POR ROBIN D. LAWS

**GOLDEN
COMEBACK**
El manual del jugador de FENG SHUI

Recarga tu arma y prepárate, Guerrero Secreto...
tu destino te espera en el campo de batalla.

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com

Novedades sistema D20 genérico

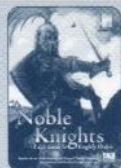
Toolbox

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 192 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: Todo un tomo dedicado a la recopilación de todo tipo tablas de todos los géneros.



Noble Knights

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Avalanche Press • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16,95
Lo que es: Reglas y detalles para trasladar o crear cualquier tipo de orden de caballería al Sistema D20.



School of Illusion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Manual dedicado a los ilusionistas que incluye entre otras cosas más de 60 nuevos conjuros.



Munchkin D20 Player's Handbook

Categoría: Básico/Suplemento
Juego: Sistema D20
Editorial: Steve Jackson Games

Páginas: 48 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 14,95



Lo que es: Pretende ser un breve reglamento adicional para hacer personajes munchkins pero no explica cómo explotar y maximizar las reglas, sino que añade reglas nuevas.

Lo mejor: Es entretenido de leer, y la sección de conjuros y dotes es divertida.

Lo peor: Una vez que has terminado de leerlo sólo sirve como combustible para la chimenea.

Book of Eldritch Might III

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95
Lo que es: Manual con nuevas localizaciones mágicas y más de 250 nuevos conjuros, dotes, objetos, etc.



Chaos Rising

Categoría: Aventura • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 13,95
Lo que es: Clásica exploración de dungeon para 4 o más jugadores de al menos nivel 12.



Novedades juegos con Sistema D20

Secrets of the Phoenix

Categoría: Suplemento • **Juego:** Legend of the 5 Rings
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Todos los secretos del Clan del Fénix revelados en este manual que continúa la trama de L5R.



Pan Asian Collective

Categoría: Suplemento • **Juego:** Spycraft
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Todo lo que necesitas saber para incluir el Pan Asian Collective en tus campañas.



The Explorers Society

Categoría: Suplemento • **Juego:** Swashbuckling Adv.
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Todos los detalles y modus operandi de la más prominente sociedad secreta de Théah.



Denizens of Freeport

Categoría: Suplemento • **Juego:** Freeport
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18,95
Lo que es: Más de 75 personajes listos para jugar, con su personalidad, trasfondo, estadísticas, etc.



Somalia D20

Categoría: Básico
Juego: Somalia D20
Editorial: Holistic Design

Páginas: 166 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 20



Lo que es: Segundo manual básico de la serie *Real-Life Roleplaying*, que después de Afganistán, nos traslada a la intervención estadounidense en Somalia.

Lo mejor: Que, como todos podéis imaginar a estas alturas, es el vehículo ideal para llevar a cabo campañas del estilo del film *Black Hawk derribado*.

Lo peor: La limitación que supone el poder enfocarlo exclusivamente al punto de vista militar.

The Rookies Guide to Brit-Cit

Categoría: Suplemento • **Juego:** Judge Dredd
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Libro de referencia sobre la situación de las Islas Británicas en el universo del Juez Dredd.



The Way of Righteous

Categoría: Suplemento • **Juego:** Deadlands
Editorial: Pinnacle • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Manual de clase para los bendecidos. Nuevos dotes y milagros, clases de prestigio, etc.



Lock & Load

Categoría: Suplemento **Páginas:** 64 b/n + mapa color
Juego: Iron Kingdoms **Encuadernación:** Rústica
Editorial: Privateer Press **Precio:** \$ 12,95

Lo que es: El primer suplemento de ambientación y reglas dedicado a los Reinos de Hierro.

Lo mejor: Todo lo bueno y atractivo que presagia sobre el futuro desarrollo de una de las ambientaciones más originales de Sistema D20.

Lo peor: Que es insuficiente para introducirse de veras en este mundo.



Pandoricum

Categoría: Accesorio • **Juego:** Engel
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 48 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 4,95
Lo que es: Cómic que trata sobre un punto de inflexión de la Órdenes angelicales y sus consecuencias.



Everquest Gamemaster's Guide

Categoría: Básico **Páginas:** 256 color
Juego: Everquest **Encuadernación:** Cartoné
Editorial: White Wolf **Precio:** \$ 29,95

Lo que es: Tercero de los libros básicos de *Everquest*, dedicado al director de juego y sus labores.

Lo mejor: Por fin dispondremos de cantidad de información sobre el mundo de Norrath.

Lo peor: Si no eres aficionado a *Everquest* resulta un manual soso, aburrido y de escasa utilidad.



Guide to the Walking Dead

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Continuando la tradición de las guías de Van Richten, llega la dedicada a los muertos vivientes.



Ravenloft Gazetteer 2

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Guía sobre las regiones del norte del continente central del mundo de Ravenloft.



Dungeons & Dragons

Savage Species

Aunque la reedición de los manuales básicos está prevista para este verano, *Savage Species* ya está adaptado a dichas reglas. Objetivo: que los jugadores puedan jugar con monstruos como personajes. Para ello explican cómo asignar y ajustar niveles, acabando por fin con la controversia Ajuste de Nivel/ Valor de Desafío/Nivel Efectivo de Personaje. Los criterios que se ofrecen son un poco vagos, pero bastante sencillos de seguir. Por supuesto, ofrece los accesorios de siempre: clases de personaje, dotes, equipo, objetos mágicos, conjuros y clases de prestigio. Se explica cómo avanzar como monstruo —la última entrada en las estadísticas de los monstruos que nadie utilizaba— o subir de nivel. También se incluye un capítulo en el que se dan directrices para jugar campañas con PJs monstruosos. Nuevas plantillas, algunas muy buenas, y por último, un capítulo que se me ha antojado muy gracioso: ¿qué pasa si los personajes se convierten en monstruos? El primer apéndice, de 50 páginas, ofrece ejemplos de clases de personaje de bichos del *Manual de Monstruos* creados según las reglas ofrecidas en este libro. El segundo trae unas tablas muy útiles y confieso que el tercero me sobrepasa: ofrece una nueva raza, el semiogro, nuevas plantillas, y tres nuevos monstruos. ¿Será una *preview* de la nueva reedición? Resumiendo, los jugadores llevaban años pidiendo poder jugar con monstruos, y este libro les va a ofrecer infinidad de posibilidades que pueden ser muy divertidas. Su calidad no va a defraudarte, aunque no deja de ser cierto que con tanta regla el *D&D* se está convirtiendo en un juego cuyas posibilidades de creación de personajes están empezando a resultar asfixiantemente abrumadoras. Aconsejable sobre todo para los que llevan mucho tiempo jugando al *D&D*. **Miguel García**

Savage Species

Categoría: Suplemento **Páginas:** 224 color
Juego: Dungeons & Dragons **Encuadernación:** Cartoné
Editorial: Wizards of the Coast **Precio:** \$ 29,95

Lo que es: Completo reglamento para crear personajes a partir de razas de monstruos, con ejemplos y tablas que facilitan la tarea. Adaptado a la edición 3.5 de *D&D*.

Lo mejor: Tiene mucha utilidad potencial, sobre todo para los jugadores.

Lo peor: Resulta tremendamente pesado de leer y tiene demasiadas reglas.



Hornsaw: Forest of Blood

Categoría: Suplemento
Juego: Tierras Heridas
Editorial: White Wolf

Páginas: 124 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 17,95



Lo que es: El suplemento dedicado al bosque de Hornsaw, una siniestra región de las Tierras Heridas.

Lo mejor: Incluye información necesaria para los completistas de este escenario de campaña.

Lo peor: La falta de entusiasmo del texto, y su casi nula utilidad fuera de esta ambientación.

Coruscant and the Core Worlds

Categoría: Suplemento
Juego: Star Wars
Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: 160 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 29,95



Lo que es: Completa guía sobre la región central del universo de *La Guerra de las Galaxias*, tocando con especial énfasis el planeta capital: Coruscant

Lo mejor: La extensa y nueva información que contiene, con detalles de más de 25 planetas.

Lo peor: No es útil si no juegas en esa zona del universo, salvo para reciclar algún personaje.

ARMAGEDDON

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

PLAZA MARCELINO SOROA 2
 20011 SAN SEBASTIAN
 TLF: 943462782

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

BILL slavicek

es uno de esos autores cuyo nombre no es extremadamente popular, pero sin el cual no podría explicarse la historia del rol de los últimos 15 años. Entró a trabajar profesionalmente para **West End Games**, que entonces era una editorial dedicada casi exclusivamente a los juegos de tablero, en 1986. Su carrera como autor de juegos de rol se inicia en 1987 con su colaboración en la primera edición de *Star Wars*, para esta misma editorial. En los años siguientes desarrollaría esta línea de juego, así como de otras líneas como *Paranoia* o *Torg*, alternando ocasionalmente la labor de autor con la de coordinador, pasando a convertirse rápidamente en Director Creativo y Editorial de West End Games. En 1993 entró a trabajar para **TSR**, escribiendo una gran variedad de suplementos de *AD&D*, tanto de reglas (*The Complete Book of Humanoids*, *Council of Wyrms*) como de ambientación (*Elves of Athas*, para Dark Sun, *The Deva Spark*, para Planescape), y coordinando y editando libros para todas las ambientaciones del juego. Su último trabajo para la ya desaparecida TSR fue la creación del juego de Ciencia Ficción multiambiental *Alternity*, cuyo futuro se vio frustrado por la compra de la editorial por **Wizards of the Coast**. En esta nueva empresa, Bill Slavicek fue nombrado Director de Investigación y Desarrollo de Juegos de Rol, y a él se encargó la supervisión del nuevo *D&D*, así como de toda la línea *D20*. Simultáneamente a la creación de este juego, Bill Slavicek desarrolló, junto a Andy Collins y JD Wilker, el nuevo *Star Wars D20 RPG*, del cual aparece ahora en nuestro país la edición revisada. También ha escrito una guía del universo de *Star Wars*, y diversos artículos en las revistas *Dragon*, *Dungeon*, *Polyhedron*, *Amazing Stories*, y *Marvel Age Magazine*.



«Algunos de los primeros juegos en los que trabajé fueron juegos de tablero. Empecé a editar juegos de rol con *Paranoia* y *Cazafantasmas*»

W est end games

RPG: Distes tus primeros pasos como profesional en la industria del rol en West End Games. ¿Cómo llegaste a trabajar allí?

Bill Slavicek: Empecé a crear juegos cuando era un adolescente. Antes de que saliese *Dungeons & Dragons*, o al menos antes de que yo lo conociera, jugaba ya a diferentes wargames. Hice reglas para un juego de la Segunda Guerra Mundial, que usaba soldados de juguete, aviones y tanques de modelismo, que fue todo un éxito entre mis amigos. Pasamos muy buenos ratos con él. Cuando descubrimos *D&D*, me hice máster, y desde entonces he seguido adelante sin mirar atrás. En la universidad me gradué en periodismo, y tras un breve periodo de trabajo en un semanario, vi un anuncio en el *New York Times* en el que se buscaba a un editor para juegos. Contesté al anuncio, y fui contratado por West End Games. Eso fue en enero de 1986, y en ese momento convertí repentinamente mi hobby en mi profesión.

RPG: ¿Puedes describir o resumir tu experiencia en West End Games?

BS: Trabajar en West End Games fue una experiencia magnífica. Aprendí mucho sobre el diseño de juegos de mano de algunos de los profesionales más importantes de ese momento. Fue una buena época, y mucho de lo que hicimos en West End le abrió el camino a los *JdR* centrados en la narración que vinieron después, como *Vampiro* o *Shadowrun*. Hice un poco de todo en la editorial: edición y corrección, diseño de juegos, dirección de líneas, y finalmente dirección creativa de la empresa. Algunos de los primeros juegos en los que trabajé fueron juegos de tablero. Empecé a editar juegos de rol con *Paranoia* y *Cazafantasmas*, y después tuve la oportunidad de diseñar algunos elementos de *HIL Sector Blues*. Esto me llevó a co-diseñar *Scared Stiffs*, una aventura de *Cazafantasmas*.

RPG: ¿Y cómo llegó a tus manos *Star Wars*?

BS: Cuando West End se hizo con los derechos de *Star Wars* en 1986, nadie más estaba haciendo nada con esa licencia. Me encantaba la saga. Vi la primera parte el día de su estreno, y durante el verano siguiente fui a verla otras 37 veces. Trabajé en el equipo encargado de producir el básico de *Star Wars* como editor y desarrollador, y también diseñé la aventura incluida en el libro. Cuando estábamos terminando el manual, Curtis Smith me pidió que diseñara *Star Wars Sourcebook* con él, y he estado profesionalmente ligado a la licencia desde entonces. Durante los cinco años siguientes, tuve un papel en la creación de casi todos los productos de la línea. También tuve tiempo de ayudar a Greg Gorden a diseñar y desarrollar *Torg: Roleplaying the Possibility Wars*. Además de mi trabajo en la línea de *Star Wars*, estoy muy orgulloso de lo que conseguimos con *Torg*, y tanto el sistema de juego como la ambientación de este juego están entre mis preferidos.

S tar wars

RPG: Has estado encargado de crear material original que más tarde se ha convertido en parte del universo oficial de *Star Wars*. ¿Qué sientes al participar creativamente en un universo tan popular como éste?

BS: Trabajar en *Star Wars* ha sido un sueño hecho realidad. La primera película de la saga me afectó mucho y en muchos sentidos, y contribuyó a mi deseo de hacer algo creativo en mi vida. Cuando se presentó la oportunidad de trabajar en la licencia, no me lo pensé dos veces. Mi amor por las películas y mis conocimientos sobre ellas fueron de gran ayuda, y creo que me siguen ayudando en cada proyecto en el que trabajo. En el momento en el que West End se hizo con la licencia, éramos los únicos que trabajaban en ella. Nuestra labor en el desarrollo del juego en aquellos días era más fácil en unos aspectos, pero también era más difícil en otros. Sólo teníamos que ser fieles a las tres películas, un puñado de novelas, y unos cuantos libros de bocetos. Fue muy duro para nosotros en aquel momento, pero ahora soy consciente de que era una cantidad de material bastante razonable. Hoy en día el volumen de información que compone el universo expandido de *Star Wars* puede resultar abrumador. No obstante, me sentí muy orgulloso cuando muchas de las cosas que yo había creado empezaron a aparecer en obras posteriores. Les di nombre, por ejemplo, a muchas de las razas extraterrestres que más tarde tuvieron sus propios muñecos articulados, como los Quarren, los que tienen cabeza de calamar, o los Ithorianos. Lo cierto es que West End Games creó las bases sobre las que después se ha ido construyendo el universo expandido.

RPG: ¿Cómo te tomas la responsabilidad de satisfacer a los miles de fans de las películas que siguen tu trabajo en esta línea de juego?

BS: Me la tomo muy seriamente. Intento ser fiel al espíritu original de las películas cuando trabajo en un producto relacionado con *Star Wars*, y hacer las cosas tal como creo que más las disfrutaría si las estuviese leyendo como fan y no como profesional. Llevo diecisiete fascinantes años trabajando en esto. He ayudado a diseñar dos versiones diferentes del juego, he diseñado, editado, o dirigido la creación de más de cuarenta productos de *Star Wars*, he escrito dos ediciones de la *Guía del Universo de la Guerra de las Galaxias* para Lucasfilm y Del Rey Books, he escrito un cuento corto sobre el lado oscuro para *Star Wars Gamer Magazine*, y he estado en el Rancho Skywalker más veces de las que pueda contar.

«Ahora todo el mundo está acostumbrado a estas cosas, pero hace diecisiete años era algo nuevo y en cierta forma aterrador dejar que alguien que no fuese George Lucas crease nuevo material»

star wars d20

RPG: En el desarrollo de las anteriores ediciones tuviste que trabajar en un trasfondo de juego a partir de las películas, pero ahora que ese trasfondo del universo expandido ya existe, tu labor se ha tenido que concentrar más en las reglas. ¿En qué prefieres trabajar, en el trasfondo o en las reglas?

BS: Cuando empezamos a desarrollar la primera edición en 1986 no había mucha información de la que nutrirse. Teníamos que rellenar los espacios en blanco para cubrir todas las necesidades propias de un juego de rol. En la versión D20 del juego la mayoría del trasfondo ya existe, y la necesidad de elementos que ayuden a construir una historia no es tanta esta vez, así que lo más natural era concentrarse en las reglas. Dicho esto, lo cierto es que disfruto con ambos aspectos de la creación de juegos. Desarrollar mecánicas de juego es un reto, y puede ser una gran fuente de satisfacción personal. El trasfondo y la historia también son importantes para mí, y me encanta trabajar ese aspecto de los juegos. Ahora mismo me estoy concentrando en los elementos de trasfondo, porque estoy trabajando con el equipo de diseño que está creando el nuevo escenario de campaña de *D&D*.

RPG: El género de la fantasía medieval no está tan alejado del estilo de Space Opera que podemos ver en *Star Wars*, pero aun así, existen diferencias obvias. ¿Cuál fue la mayor dificultad que te encontraste al adaptar el sistema de juego creado para *D&D* al universo de *Star Wars*?

BS: El mayor reto fue ajustar el Sistema D20 a los aspectos cinematográficos propios del género de *Star Wars*. Mientras que *D&D* puede ser táctico y cerebral, *Star Wars* tenía que ser rápido para transmitir la sensación de estar en medio de una película de acción. Modificamos el sistema de daño y añadimos los Puntos de Fuerza, pero al final nos dimos cuenta de que el Sistema D20 funcionaba muy bien para contar este tipo de historias.

RPG: Sabemos que Lucasfilm es especialmente estricto con el uso de su licencia. ¿Os costó mucho que aprobasen el libro?

BS: Llevo muchos años trabajando con Lucasfilm, y sé bastante bien lo que nos pueden dejar hacer y lo que no. A Lucasfilm le importa que se trate bien su licencia, y a nosotros también. Supongo que costó más que aprobasen los libros del Sistema D6, ya que todo ese proceso de trabajo con los licenciatarios era nuevo entonces, y se iba formalizando sobre la marcha. Ahora todo el mundo está acostumbrado a estas cosas, pero hace diecisiete años era algo nuevo y en cierta forma aterrador dejar que alguien que no fuese George Lucas crease nuevo material.

RPG: Ésta también es la primera versión del juego que contempla la creación de personajes del Lado Oscuro. ¿Cómo se lo tomaron en Lucasfilm?

BS: En gran parte los videojuegos de Lucas Arts ayudaron a allanar el terreno. En los videojuegos, tu personaje podía tomar la senda del Lado Oscuro. Además, esa opción es uno de los puntos de interés de la nueva trilogía. Así que era el momento adecuado para explorar este enfoque del juego de rol. Me alegro de haber sido parte de ello.

RPG: Has ido haciéndote mayor junto con las sucesivas adaptaciones de *Star Wars* al rol. ¿Cómo ha cambiado tu visión del universo de *Star Wars* y de los juegos de rol en este tiempo?

BS: Creo que mi visión del universo de *Star Wars* se ha ido profundizando, pero no ha cambiado en lo sustancial. Por otra parte, mi comprensión de los juegos de rol y de su diseño, también ha ido mejorando. He aprendido mucho sobre diseño y presentación desde los tiempos del primer juego de *Star Wars*, y he intentado poner en práctica todo ese aprendizaje en cada nuevo proyecto en el que he trabajado. En este sentido, creo que el nuevo juego de *Star Wars* es una mejora en cuanto a tecnología con respecto al juego original. Les tengo mucho cariño a los dos, pero la nueva versión se beneficia de los años de estudio y práctica que han transcurrido desde que trabajé en la antigua versión.

wizards of the coast

RPG: Para los desafortunados que no hemos conseguido un ejemplar de *Dune RPG* en eBay, ¿hay alguna esperanza de que este juego vuelva a publicarse?

BS: Cuando adquirimos Last Unicorn Games, *Dune RPG* estaba a punto de entrar en imprenta. Publicamos una tirada limitada del juego. Después de eso, las cosas no funcionaron y dejamos de trabajar con la gente de Last Unicorn. Por lo tanto, ya no tenemos los derechos de *Dune*, así que no volverás a ver este juego, o cualquier otra versión del mismo, publicada por Wizards.

RPG: Ya que hablamos de juegos "desaparecidos en combate", ¿retomaréis el JdR basado en los cómics de superhéroes de Marvel en el futuro?

BS: Tampoco tenemos ya los derechos de Marvel. Estas cosas pasan constantemente con las licencias. Sin embargo creo que Marvel va a sacar su propio *Marvel Superheroes RPG*, con un sistema nuevo, que no usa dados.

RPG: También sabemos que una productora ha comprado los derechos de la saga *Dragonlance* para llevarla al cine; ¿Qué más nos puedes contar al respecto? ¿Y sobre la compra de derechos de los Reinos Olvidados para hacer una serie de TV?

BS: Nuestros productos son objeto constante de interés por parte de las empresas audiovisuales, incluidas las de videojuegos. Hemos concedido licencias de estos productos, pero Hollywood es voluble, y allí son como niños de dos años, que pueden interesarse mucho por un juguete, pero no pueden jugar con él durante más de diez minutos seguidos, porque se aburren. Tanto *Dragonlance* como los Reinos Olvidados estuvieron licenciados durante un tiempo, pero no llegó a anunciarse ninguna fecha de salida, y al menos los derechos para TV han expirado, y vuelven a estar a nuestra disposición para ser vendidos de nuevo.

RPG: El éxito del Sistema D20 es indiscutible, pero hay muchas editoriales que han aprovechado el tirón de este sistema y sus particularidades para publicar libros de mediocre calidad, que inundan el mercado, y devalúan la imagen del logo D20. ¿Crees que esto puede tener un efecto negativo en los siguientes juegos de Sistema D20 que publique Wizards of the Coast?

BS: Hemos proporcionado a la comunidad de los juegos de rol la Open Gaming License, y la D20 System License. Como con cualquier otra cosa, los buenos productos llaman la atención, y los malos productos son ignorados. Mientras que mi equipo siga creando productos de calidad, nada de lo que pase con la OGL o el Sistema D20 tendrá un efecto negativo sobre los productos de Wizards.

RPG: No podemos dejar pasar la oportunidad de preguntarte por los próximos lanzamientos de nuevos juegos de Wizards of the Coast, ni por la nueva y misteriosa ambientación elegida para *D&D*. ¿Qué nos puedes contar sobre esto sin que te echen una bronca tus jefes?

BS: La búsqueda de un nuevo escenario de campaña para *D&D* nos ha brindado la oportunidad de estudiar y evaluar más de 11.000 proposiciones. Ahora mismo dirijo un equipo de diseño que incluye al autor del escenario elegido, Keith Baker, así como a James Wyatt y Chris Perkins. Obviamente, no puedo revelar aún ningún detalle, pero tengo total confianza en que el nuevo escenario arrasará entre los aficionados a *D&D* cuando llegue a las tiendas el año que viene.

RPG: ¿Puedes darnos alguna primicia?

BS: Las novedades que puedo mencionar son la versión 3.5 de los manuales básicos de *D&D*, *Dragonlance Campaign Setting*, *Complete Warrior*, y *Draconomicon* para *D&D*, *Urban Arcana Campaign Setting* y

Menace Manual para *D20 Modern*, y *Ultimate Alien Anthology* y *Hero's Guide* para *Star Wars*. Además de las nuevas miniaturas prepintadas de *D&D*. Éstos son los productos estrella de la potente serie de lanzamientos que tenemos programados hasta final de año.

RPG: Suponemos que no será así, pero probablemente muchos de nuestros lectores piensen que ser el Director de I+D del Departamento de Rol de Wizards of the Coast es el mejor trabajo del mundo. ¿Cuál es la cruda realidad del día a día de la sección de I+D de WotC?

BS: Bueno, lo cierto es que para mí sí que es el mejor trabajo del mundo, aunque también sea un trabajo muy duro. Para mí, un día típico empieza a las 7:30 de la mañana, cuando llego a la oficina. Paso un rato leyendo y contestando emails, mirando boletines de noticias y listas de correo, y organizando el resto de mi correspondencia. Antes del almuerzo, puedo tener hasta tres reuniones. Mantengo un contacto regular con mis directores de diseño, que me ayudan a trabajar con la enorme cantidad de proyectos que hay siempre en mi departamento. Puede haber, de forma simultánea, hasta doce proyectos diferentes en distintas etapas de desarrollo. Después del almuerzo puedo tener otras cuatro reuniones. Intento encontrar el tiempo para mantener un contacto regular al menos con un puñado de los diseñadores o editores de los diferentes departamentos para ver qué tal les va y ofrecerles consejos y dirección. Interactúo con los demás departamentos involucrados en el proceso para que las cosas marchen con suavidad y por el buen camino. En medio de todo eso también intento encajar un par de horas de trabajo para mis propios diseños. Superviso a todos los diseñadores, desarrolladores, y directores artísticos que trabajan en productos de rol. Aconsejo a la junta ejecutiva de I+D y al equipo de marca de juegos de rol. Participo en proyectos de diseño, y reviso los proyectos en los que no estoy involucrado de primera mano. Es divertido, aunque también es mucho trabajo. Mis días laborales suelen terminar sobre las 6 de la tarde.

RPG: ¿Puedes describirnos los diferentes pasos del proceso de creación de un juego, desde la primera idea hasta que llega a las tiendas?

BS: Un producto nace cuando yo y mi equipo establecemos una primera versión de la programación de lanzamientos del año, e iniciamos una tormenta de ideas para llenar los huecos que queden. Se asignan diseñadores a cada producto, y se fija un plan de trabajo. Se hacen reuniones para encontrar los conceptos que den forma a la idea y se trazan unas líneas maestras. Entonces los diseñadores empiezan su labor, y el proyecto pasa por desarrollo y playtesting. Después de eso, los editores se hacen cargo de él. Uno de los directores de diseño y yo revisamos el producto, y éste vuelve a pasar por manos del editor jefe. Las ilustraciones y la maquetación se unen al texto para crear el producto final, que se imprime, se vende, y se envía a tu tienda. Por lo general, este proceso puede durar desde los nueve meses hasta los dos años, dependiendo del producto, y de la prioridad que le demos.

RPG: Por lo que hemos leído, parece que eres uno de los pocos diseñadores de juego que sigue jugando de forma regular. ¿A qué juegas, aparte de *Star Wars D20*?

BS: Además de los diferentes playtestings en los que participamos en la oficina, llevo una partida nocturna todos los jueves. Este grupo en particular se creó cuando aún estábamos en Lake Geneva, allá por el año 1993. Entonces dirigía una campaña de *Star Wars* con el sistema antiguo, que duró casi seis años. Hemos jugado a más cosas, algunas por diversión y otras por trabajo. He llevado partidas de *Alternity*, *Star Wars D20*, una de estilo *Sliders* (una serie de TV de viajes a realidades alternativas) usando las reglas de *Torg*, y unas cuantas de *D20 Modern*.

RPG museum

Underground

Bienvenidos al 2021. Todo un desolador futuro ciberpunk, pero no como lo imagináis. ¿Qué me vas a contar a mí de futuros ciberpunks? dirá más de uno. Pues prepárate para sorprenderte ya que esta extinta línea de juego, que no dispuso de traducción a nuestro idioma, nos presentaba una más que curiosa propuesta sobre un temible futuro cercano. *Underground* fue un juego lleno de detalles. En el 93 muchos fueron los cautivados por la portada de Geof Darrow (ilustrador del comic *Hard Boiled* y creador de los mejores diseños del film *The Matrix*) y el desmadrado universo al que nos pretendía invitar. A ver qué me decís si os cuento que en *Underground* las cadenas de comida rápida fueron sustituidas por cadenas de comida canibal. Sí, como leéis, en el 2010 fue aprobada una ley para el aprovechamiento de la carne humana y que permitía las prácticas caníbales. A la par, la más popular bebida alcohólica era el Estro-Gin, un combinado de ginebra y hormonas humanas. Todo un adictivo cóctel.

«Recuerdan muchos de los detalles de *Underground* a los que puedes encontrar en algunos cómics de éxito actuales como *Transmetropolitan*»

Os explico: aunque *Underground* se centra en la ciudad de Los Angeles, nos presentaba todo un inverosímil pero escalofriante mundo futuro con nuevas naciones como la teocracia semidictatorial de Neo-Deutschland, la República Popular de Quebec, que es lo único que quedó antes de que los Estados Unidos se anexionaran Canadá, New Providence, todo un país propiedad de una corporación donde antes estaba Sudáfrica, o el Neo-Vaticano, que ocupaba la zona de Nicaragua o la Luna, donde varias organizaciones criminales controlan la prisión de alta seguridad que construyeron allí los EE.UU. Sí, amigos, el mundo se va por el váter y nosotros somos un desecho más. El sistema de juego de atributos y habilidades y dos dados de 10 con tablas de dificultad y grados de éxito pasa desapercibido por su corrección y suficiencia. En este juego se nos propone principalmente ser un veterano de alguna guerra corporativa de las que hubo en Sudamérica, como la de Paraguay. El caso es estar jodido y armado hasta los dientes. Bueno, podemos representar muchos tipos de personaje, como periodistas, policías, burócratas, criminales; hay tantas posibilidades que puedes interpretar hasta a un nihilista. Pero todos, absolutamente todos, jodidos y armados hasta los dientes. Recuerdan muchos de los detalles de *Underground* a los que puedes encontrar en algunos cómics de éxito actuales como *Transmetropolitan*.

El caso es que todos los detalles de la tradicional ambientación ciberpunk se presentaban con una vuelta de tuerca más. Por ejemplo, el apartado de los implantes o modificaciones corporales era absolutamente delicioso. Toda una locura, ya que no había límite a la hora de añadir miembros, características corporales o incluso poderes mentales. Ya os podeis imaginar el resto. Es el 2021 y el sueño americano ha muerto. Las campañas no tenían igual en un universo futuro llevado a un extremo donde casi todo era posible. Además la línea de suplementos ayudaba. Sí, claro, teníamos el clásico *Gamemaster's Pack* con la pantalla, el supermapa del mundo y unas graciosas pegatinas que simulaban heridas de bala. Por supuesto que existían sendos libros sobre sorprendente tecnología y armas molonas de todos los tamaños y calibres, y el inevitable *Player's Handbook* y el *Companion* que aumentaban aun más la información del libro básico. Pero destacan entre la decena de suplementos de forma especial el *Underground Notebook*, un curioso archivador donde acumulabas hojas sobre la ambientación del 2021 que aparecían en los distintos suplementos. La caja de referencia sobre Los Angeles, *Street Tell Stories*, era una increíble campaña y presentación de la ciudad con todo lujo de detalles. Los handouts de la caja son casi lo mejor: mapas a color, hojas sobre personajes y simbología de las bandas, un periódico local y unos impagables billetes de 10.000 pavos con la cara de Ronald Reagan que tenían mucha gracia. En fin, todo lo que necesitabas saber y más sobre la ciudad de las bandas. Aparte, merece también la pena recordar el *Ways and Means*, un crudo manual sobre Washington D.C.: la ciudad de la democracia, escrito por Robin D. Laws (*Feng Shui, Dying Earth*). Una pena que ya no podamos disfrutar de esta más que original ambientación, que me temo dejó el listón demasiado alto a juegos de similar temática como *Cyberpunk o Shadowrun*. El mundo es injusto · **Jose M. Rey**

Underground

Juego: Underground
Editorial: Mayfair Games
Temática: Ciencia ficción

Autor: Ray Winninger
Año de edición: 1993
Colección: 11 libros



Lo que es: Un salvaje juego que nos presenta un futuro ciberpunk de lo menos esperanzador que se pueda imaginar.

Lo mejor: Su originalidad y magnífica presentación, a pesar de los años que han pasado. Las ilustraciones de Geof Darrow.

Lo peor: Para algunos puede ser una ambientación demasiado caótica y desmadrada.

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 descatálogos 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.

fantasía



7º Mar

Temática: Fantasía / Capa y espada
Editorial: La Factoría de Ideas

Juego ambientado en una versión fantástica de la Europa del Siglo XVII, en la que la capa y la espada, al estilo de las películas de espadachines, se mezclan con la magia.

Alkaendra

Temática: Fantasía medieval · **Editorial:** Alkaendra

Juego de fantasía medieval clásica, con una original y detallada ambientación, y uno de los pocos referentes actuales de origen español de este género.

Anno Domini

Temática: Fantasía 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: Fantasía histórica
Editorial: Proyectos Editoriales Crom

Veterano juego de rol situado en la Edad Media española, y que se nutre de las leyendas populares y mitología de nuestro país.



Ars Magica

Temática: Fantasía histórica
Editorial: La Factoría de Ideas

Cuarta edición del juego clásico de fantasía medieval histórica, que hace especial hincapié en los magos, y cuyo sistema de magia fue una revolución en su momento.

Bribones

Temática: Fantasía medieval · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom

Juego basado en la serie de cómic *Bribones*, creada por El Torres y RyP, de tono desenfadado y situado en un entorno de fantasía medieval clásico.

Changeling: El ensueño

Temática: Fantasía 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.



Dungeons & Dragons

Temática: Fantasía medieval
Editorial: Devir Iberia

Tercera 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 Sistema D20

Ravenloft

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

Reinos de Hierro

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

Reinos de Kálamar

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

Reinos Olvidados

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



El Señor de los Anillos

Temática: Fantasía medieval
Editorial: La Factoría de Ideas

Nueva edición con sistema CODA del juego de rol basado en la mítica trilogía de J. R. R. Tolkien, y apoyado gráficamente en las recientes versiones para cine.

Elric

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

Exaltado

Temática: Fantasía 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: Fantasía medieval oriental
Editorial: La Factoría de Ideas

Juego de rol situado en Rokugan, una versión fantástica del Japón medieval, y pariente cercano de 7º Mar, que cuenta con suplementos de Sistema D20.



Mago: La ascensión

Temática: Fantasía 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: Fantasía 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 que pueblan esta ambientación.



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.



Unknown Armies

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

Vampiro: Edad oscura

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



Vampiro: La mascarada

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

Wraith: El olvido

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



Zombie: All Flesh Must Be Eaten

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

juegos de rol cortos

Barón Munchausen

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

Barrio Xino

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



De Profundis

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



Fanhunter

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

Fanpiro

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



Frankenstein Faktory

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

Mili KK

Temática: Humor · **Editorial:** Proyectos Editoriales Crom
Juego de humor inspirado en los cómics de la *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: Ziquitaque 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.

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:



[] n° 1
3.95 Euros

[] n° 2
3.95 Euros



[] n° 3
3.95 Euros

[] n° 4
3.95 Euros



MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

www.mazingerworld.com

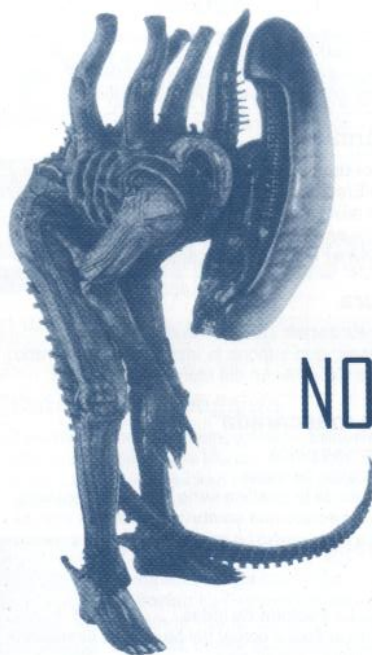
OURENSE
C/ Príncipe, 26-61
Galicia Proflex,
Lond. 16A CP: 28001
Tel: 948 310406

VIGO
C/ Torrecada, 9
CP: 28002
Tel: 948 341024

A CORUÑA
C/ Barcelona, 93B
CP: 28010
Tel: 981 377049

OVIEDO
C/ Río de los R.
CP: 20113
Tel: 945 313448

¡Venta por correo a toda España!



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

BURKE

NOSTROMO

JUEGOS · COMICS · CINE

www.level426.com

Carlos Cañal 24 41001 Sevilla
Envíos a todo el planeta · TLF 954 231 818
E-MAIL: nostromo@level426.com

calendario

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

- **Malaycrol 2003**

Del 12 al 13 de Abril.
Casa de Juventud Universidad (Zaragoza)

- **Talazbrágoles 2003**

Del 11 al 13 de Abril.
Las Rozas (Madrid)

- **CLN Encuentros Rúnicos 2003**

Del 17 al 20 de Abril.
Errenteria (Gipuzkoa)

- **Gen Con Europe**

Del 18 al 21 de Abril.
Olympia Two Convention Center (London, UK)

- **Origins 2003**

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

- **Gen Con Indy**

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

- **Tierra de Nadie**

Del 22 al 25 de Agosto.
Molina (Málaga)

- **Gen Con So Cal**

Del 11 al 14 de Diciembre.
Anaheim Convention Center (Anaheim, California, USA)

la súper-pregunta

Sorteamos una suscripción de 12 números entre los acertantes de la siguiente súper-pregunta:

El otro nombre de Senzoku yon-chome fue utilizado en una película fantástica sobre la que escribió un ensayo la autora de una novela de horror gótico, protagonizada en parte por un personaje llamado Pirkheimer. ¿Cuál es el título de la novela?

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

En el número anterior la súper-pregunta era:

Un actor que dio vida a un antagonista de James Bond que aparece en dos de las películas de la saga, también participó en la secuela de una famosa película, que a su vez dio título a un suplemento de un juego de rol. ¿Cuál es este juego?

La respuesta correcta es: Behind Enemy Lines.



el peor correo del mes

Bienvenido a la desagradable sección del peor correo del mes, ¡Ahora! ¡Sin pensártelo! Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a correo@rpg-magazine.com. Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste y berreas 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!

Perro Malo:

He leído durante varios meses tu sección y empiezo a estar un poco harto de tu actitud de viejo chocho del rol. Me da la impresión por tu último artículo que a la generación actual de roleros nos consideras gilipollas o algo así porque no hemos vivido tu época. Yo tengo diecinueve años y tengo más idea de este rollo de lo que te puedes imaginar: dirijo La Llamada de Cthulu desde hace tres, pertenezco a una asociación en mi barrio (Moratalaz) que ayudé a fundar en 1998 y he escrito un montón de aventuras para el juego que te digo y otros como Delta Green, Cazador y Fanpiro. También me gustaría decirte que estoy completamente a favor del merchandise, las figuritas y los juegos de cartas coleccionables. Todo lo que tenga en movimiento una tienda es bueno para nosotros, que vamos un poco a cuestras de los cómics y otros temas que les dan más pelás a estos locales que el rol 100%...

Un saludo. Luis Ángel «Hellboy» Pontes

Estimado Luis Ángel «Hellboy» Pontes:

Podría decirte que lamento que te hayas llevado esa impresión de mis columnas. Podría decirte que hay un lugar en mi corazón para los jugadores de rol que simultanean esta afición con los JCC y su amor al *merchandising*. Pero mentiría. Las tiendas de rol ya existían antes de la invención de esa enfermedad llamada *Magic*, y seguirán existiendo cuando se encuentre la medicina que acabe con ella, o más bien cuando los niños como tú tengan que buscarse un trabajo y salir de casa de papá, y pasen a engrosar las filas de socios del club de fútbol más cercano, abandonando sus antiguas aficiones, como tantos hicieron antes que ellos. Yo no odio el *merchandising* y los JCC, sólo lamento que cualquier estantería de cualquier tienda esté ocupada por cartas de *Pokémon* y tazas de *Mago*, cuando podría servir de escaparate para un libro de rol, para el que ya no hay espacio. Y si todo lo que "tenga en movimiento" una tienda es bueno para "nosotros", espero no oír tus quejas cuando esa tienda siga reduciendo el espacio dedicado a tu querido *Cthulhu* para llenarse con videojuegos, DVDs del próximo *anime* baboso para niñas, y miniaturas del último sacacuartos de *Workshop*, o cuando los juegos de rol queden eliminados totalmente de estos comercios, suplantados ya por "otros temas que les dan más pelás".

LO PUTO PEOR



5 hoy toca:
la música de tu
asquerosa vida

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...

En el número anterior de LO PUTO PEOR ya hablamos ligeramente de la conexión rol - música. Como pudimos ver, era más desastrosa que la audiencia de *Estudio de actores*. Pero ¿qué hay de la conexión inversa? Y no me refiero a nada gay, sino a la conexión música-rol. Hace poco ha aparecido *Starchildren*, un juego de rockeros glam que viajan por el espacio. Sí, es cierto: no habría que dejar diseñar juegos a fans de HIM totalmente emporrados. No es el único ejemplo; varios juegos incluyen, por ejemplo, la posibilidad de crear músicos como personajes. Y no nos olvidemos de la gente que se dedica a cantar karaoke japonés en las jornadas. Eso sí que es un ruido que hiela la sangre, y no aquello del "tekeli-li". La conexión es interesante y puede dar mucho de sí. Por un lado, abre nuevas posibilidades. Y por otro lado, algunos de los fans de los grupos y estilos pueden verse atraídos a estos productos y a lo mejor conseguimos nuevos roleros... Y si falla, siempre podemos volver a matar gente, que eso sí que ha probado ser de eficacia probada. Algunos de los suplementos que propongo son los siguientes:

D20 Modern Talking. Tomando como base *D20 Modern*, utilizamos al famoso dúo alemán de disco chochi y lo modernizamos. Los integrantes del gran grupo se llevaban fatal entre ellos, con lo que las partidas podrían ser una especie de *Paranoia* versión reducida, con la posibilidad de incorporar a C.C. Catch en la partida. Si recordáis las canciones de los Modern, eran todas iguales e iban al grano (al estribillo) a saco pako. Esto lo hace muy adecuado para ciertos másters, cuyas partidas son iguales y van a ese estribillo dungeonero que es saquear mazmorras y matar bichos.

DragonDance. Olvidaos de una puta vez del breakdance. Por más que lo habéis intentado nunca os ha salido bien. Como mucho parecíais Barragán con un ataque epiléptico. Pero estos DJs (de los que pinchan, no de los que dirigen) os traen *Las Crónicas de la DragonDance*, una campaña en la que los jugadores evolucionan por unos lugares oscuros y tenebrosos, donde se oyen siniestros ruidos, moran peligrosas criaturas y es fácil salir malherido o peor. No, no hablo de ningún calabozo, si no de una discoteca. Además lo acompaña un cuádruple CD con las sesiones pinchadas en las CLN. Básicamente consiste en la banda sonora de *Conan el Bárbaro* (el disco que poseen inevitablemente todos los roleros) remezclada con ritmos trance, dance, house y progressive, para volveros progresivamente tontos. El baile con el que por fin triunfaréis con las chicas consiste en mover las muñecas como si se fuera a tirar unos dados imaginarios. O como si se fuera uno a masturbar, que para el caso es lo mismo. El equivalente en rol a los guitarristas jevis. Disponible en un par de meses *DragonDance 2: Electric Bogaloo* y la nueva recopilación: *Reinos Remezclados* por Pastis y Buenrri.

«Habéis jodido el Rock'n'roll, hijos de puta»
Ford Farlaine.

The Slayer's guide to Slayer. La famosa saga de libros de Mungus Publichin "The Slayer's Guide to" llega, tras varias entregas dedicadas a los dragones, los muertos vivientes y los locutores de Cadena Dial, a su punto álgido. En este libro se incluyen campañas basadas en algunas de sus canciones como *Reign of Blood* (reino de sangre), *Hell Awaits* (el infierno espera) o *Kill Again* (morenita muchachita). ¡Si es que parece que están hechas aposta! Ideales, con unos retoques, para *Kult*, *Cthulhu D20* o *Toon*. Además, vienen incluidas partituras para laúd, para que las utilicen vuestros bardos en otros juegos.

Compendio de "mostros" de Operación Triunfo. Libro para el *Superhéroes INC* que describe una terrorífica organización de supervillanos. ¡No dejar al alcance de los niños! En este volumen se describen con terrorífica exactitud los espeluznantes seres nacidos del templo del Caos. Se mueven entre nosotros, el público les adora, y sólo unos pocos conocen la realidad. El líder de los malvados es una horrible criatura que se arrastra encorvada, se mueve espasmódicamente y lanza terribles alaridos. No es un profundo ni Quasimodo, es David Bisbal. Tiembla Kingpin, que llega Rosa. Descubre el horror de la Chenoa preliposucción y aprende los conjuros llamados... ¡los singles de los expulsados! También hay reglas para interpretarlos (¡no lo hagas por favor!). El libro se acompaña con un CD de Javi Cantero y su éxito *Y cuanto más nivel tengo, más poderoso me pongo*. ¡Mostros, que sois unos mostros!

GURPS Mundodisco. Ampliación para ambientar tus partidas en un planeta en forma de bola de espejos donde la música disco de los 70 es la base de la cultura. Casi na. Péinate a lo afro, ponte tus pantalones de campana e imita a Travolta, a los Bee Gees o a Sara Montiel, que en su día hacía música disco (y jugaba al *Paranoia*, creo). Sus detalladas reglas para imitar el momento cumbre de *Fiebre del Sábado Noche* con los bailes de Tony Manero lo convertirán en uno de esos juegos que te compras para hacer la gracia y a los que jamás jugarás. ¡Viva el rol!

Dentro de poco también podremos disfrutar del *Jevi Gear*, que cambia a los robotejos gigantes por épicos combates entre pijos y jevis. Yo, de momento, me voy a calentar la voz y a ver si me toco unos temitas con el primo de Tosiendo Mercado, que me han dicho que era muy fan del *Akelarre*. ¡Y anda que no hay grupos que se llaman Akelarre! ¿Se llamará algún día algún grupo "Lo puto peor"? Dios no lo quiera. Que diga, Satán no lo quiera. Yo no mardigo mi suerte porque rolero naciiiiiii...

Nuestro pequeño duende está atrapado en la mazmorra del pérfido Kral-Katur, y ha sido apresado por su más temible creación, la...

Maquinaria infernal

Nuestro héroe tiene que elegir uno de los interruptores para liberarse de su adversario. Para ello tendrás que seguir los circuitos, y evitar aquellos que lo llevarán a una horrible muerte. Su vida está en tus manos.

Este explotado trabajador duende hace funcionar la Maquinaria

Inductor de la mandíbula.

Si se acciona, nuestro héroe servirá de merienda para la Maquinaria.

Inductor de la garra.

Si se acciona, la Maquinaria aplastará a nuestro héroe sin ningún remordimiento.

Si accionas el interruptor correcto lo liberarás de su esclavitud laboral, y dejarás a la Maquinaria sin poder alguno.

Elige cuidadosamente y ayuda a nuestro héroe a escapar de la Maquinaria, y llegar hasta el tesoro de Kral-Katur. Quizás lo reparta contigo...

Sláine

el juego de rol
de los héroes celtas

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

edge
entertainment



DZO
system

REBELLION

2000
AD