

rpg magazine 10

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Angel

Juego basado en la serie de TV
hermana de Buffy cazavampiros
y entrevista con su autor C.J. Carella

OGL Cybernet

Manual básico que lleva el
Sistema D20 al mundo Cyberpunk

Dinastías & Demagogos

Manual de intrigas políticas
para campañas de Sistema D20

Edad Victoriana: Vampiro

Una nueva época que aporta
otra visión al universo de Vampiro

ISSN 1579-7686

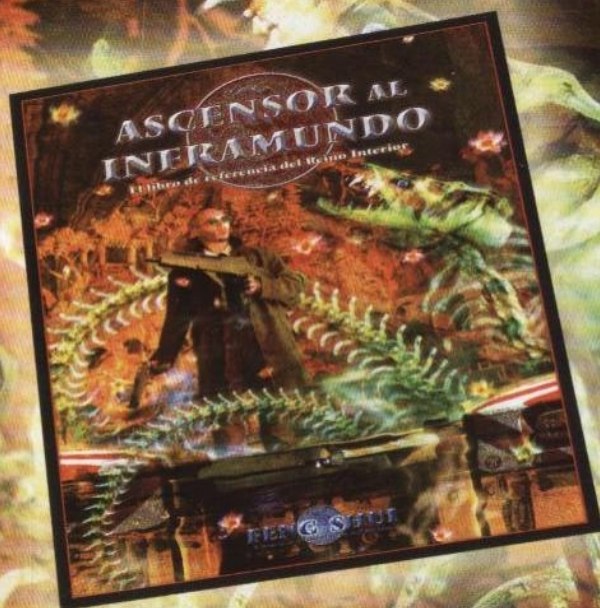
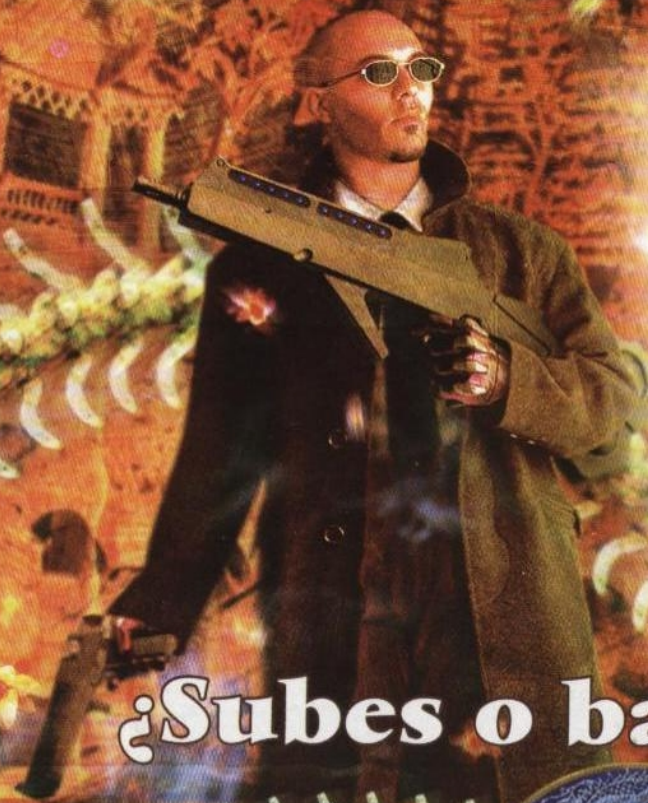


RPG MAGAZINE N°10 - EPOCA III - ENERO 2004

EJEMPLAR GRATUITO

ASCENSOR AL INERAMUNDO

El libro de referencia del Reino Interior



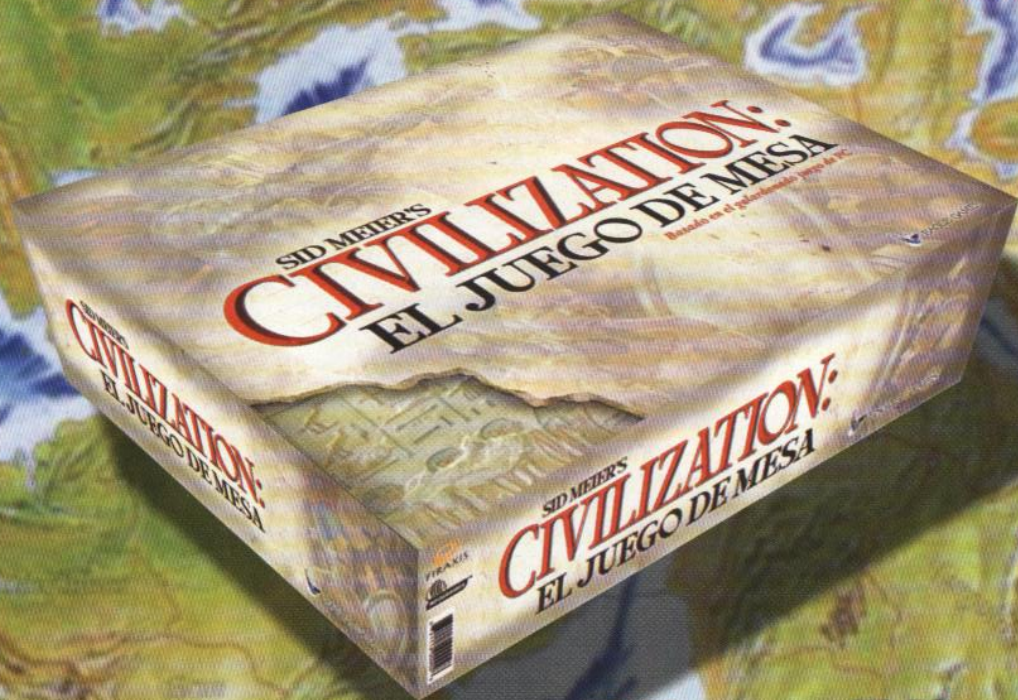
¿Subes o bajas?

FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

SID MEIER'S
CIVILIZATION:
EL JUEGO DE MESA

Basado en el galardonado juego de PC



**REGLAS AVANZADAS
Y ESTÁNDAR**

**784 ESPECTACULARES
FIGURAS DE PLÁSTICO**

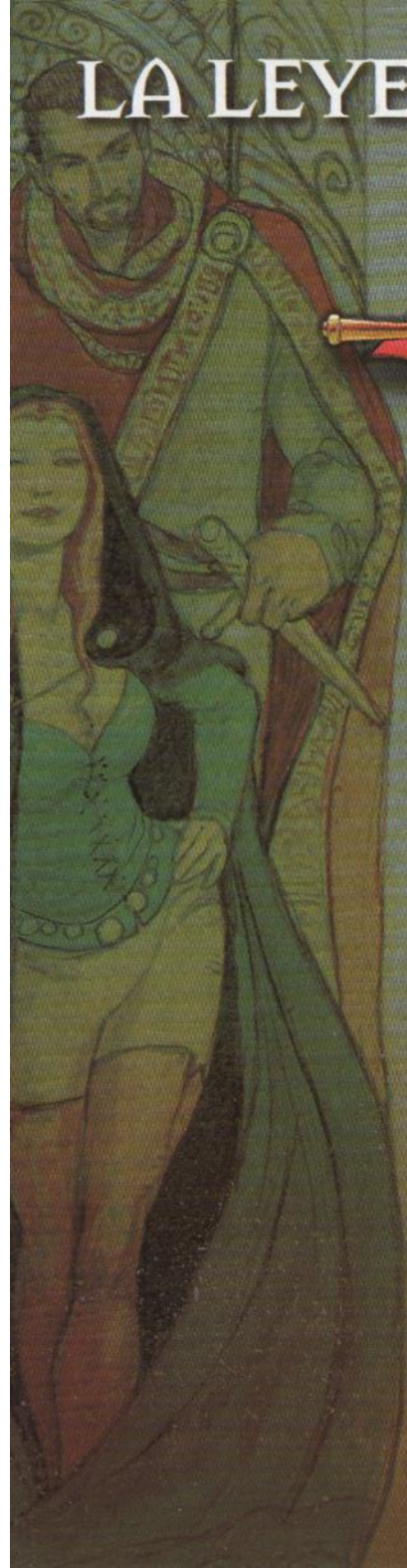
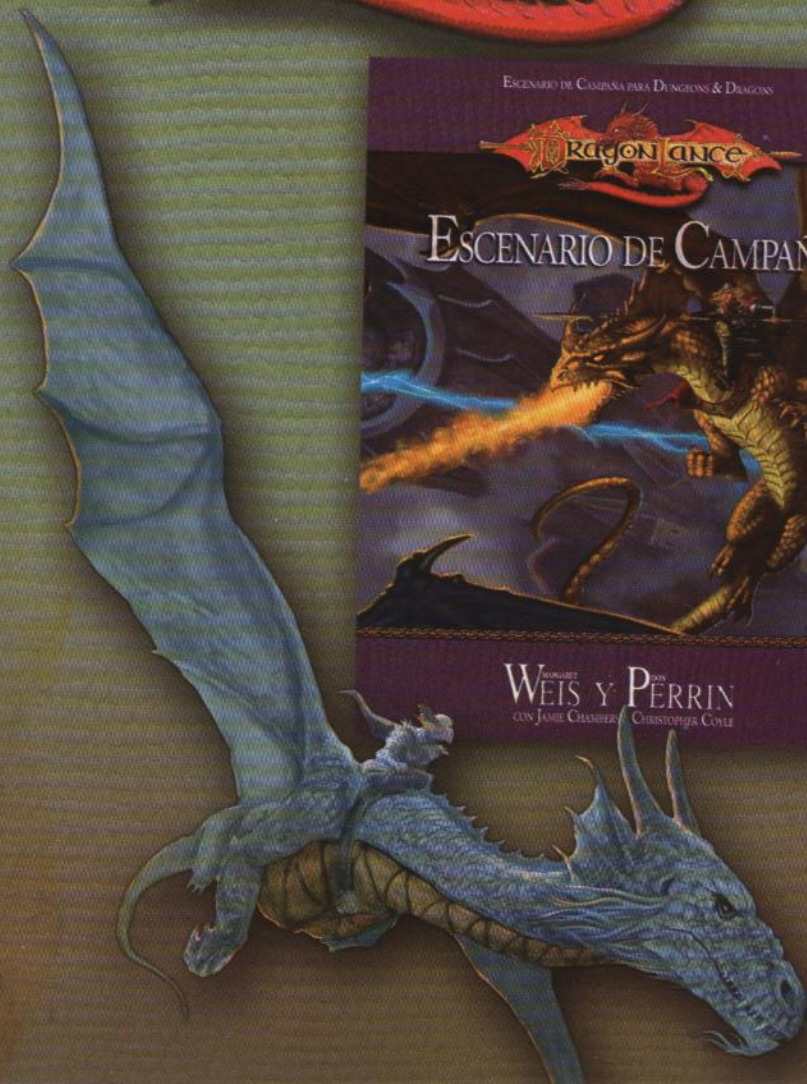
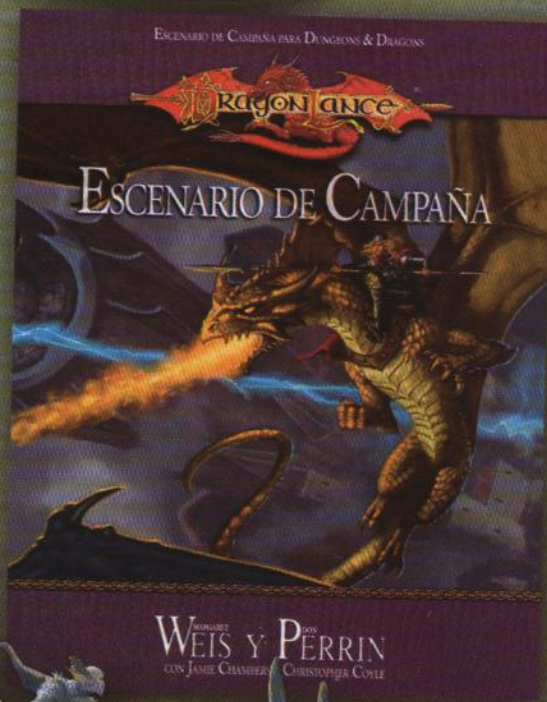
**78 CARTAS A
TODO COLOR.**

**TABLERO GIGANTE DE
115 X 90 CM**

DE 2 A 6 JUGADORES

¡HAZ HISTORIA!

LA LEYENDA TIENE UN NOMBRE





06

Pangea, hachas y dinosaurios



15

Edad Victoriana: Vampiro, mascarada a la luz de gas

sumario
ENERO 2004

número 10



26

C.J. Carella, el brujo de Unisystem

RPG magazine

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

MAGAZINE

04. Sumario. 06. Pangea. 09. Novedades D20 en castellano. 11. Doctor Nusbaum. 12. Novedades en castellano. 13. OGL Cybernet. 14. Importación D20. 15. Edad Victoriana: Vampiro. 18. Terminal. 19. Novedades D20 Importación. 21. Novedades Importación. 25. Perro Malo. 26. Entrevista, C.J. Carella 30. RPG museum: Dune RPG. 34. Lo puto peor.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

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

Redactor de combate: Marcos López.

Diseño y maquetación: Jose M. Rey, José Luis Herrera.

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

Portada: Angel © Fox / Eden Studios

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

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

Editado por

edge

www.edgent.com

Según los comentarios de los establecimientos colaboradores, ha sido muy grato observar cómo el formato gratuito de esta revista ha sido aceptado de buen grado, ya no por el hecho de que sea gratuita, sino porque se han mantenido el número de páginas, el color y la cantidad de novedades cubiertas, algo que para nosotros era importante desde un principio. Ahora que nuevos establecimientos se suman a colaborar en esta cruzada por la difusión de los juegos de rol en nuestro país, vemos la posibilidad de que en próximos números podamos incluso aumentar el número de páginas para así dar cabida a más información. Así que ya sabes. No dudes en insistir en la tienda especializada de tu ciudad, en el caso de que no dispongan de esta revista gratuita, para que se sumen a nuestra iniciativa y así conseguir una mejor *RPG magazine*. Aprovecho estas últimas líneas para expresar nuestra bienvenida a los nuevos establecimientos que aparecen en este número y agradecer a los demás que sigan ahí. Nos vemos en el siguiente número donde empezaremos a ver una nueva luz ahora que por fin las *Tinieblas* se desvanecen. Hasta entonces, buena lectura.

¡Urrk! ¡Urrk! ¿Gaba? Namñam. ¡Arggggg!

Estamos ante el nuevo juego de Enrique Garrido (*Phenomena*), que retrata en esta ocasión está ambientado en una prehistoria con toques fantásticos, y usa un sistema similar al de *Comandos de Guerra*, es decir, el Sistema Sombra.

Las primeras 50 páginas nos introducen en la ambientación, que retrata un mundo protagonizado por la lucha entre el Gran Espíritu (bueno) y el Espíritu Oscuro (malo), y en el que las razas inteligentes luchan por sobrevivir entre dinosaurios, mamuts y criaturas infernales engendradas por el Wukram (la energía primigenia, representación del caos, el frío y la destrucción), amén de las distintas guerras entre razas, que en diversos momentos han diezimado la población. El germen de las ciudades se sitúa en los grakin: asentamientos estables para comerciantes y la base ideal para los pocos aventureros que buscan lugar en este mundo inhóspito. Incluye una amplia descripción del grakin más antiguo, Aguaclara, con PNJs importantes y las miserables intrigas que pueden surgir en un lugar donde todos conocen a todos. No existe una moneda como tal, ya que todo el comercio se sustenta en el trueque. Las siguientes páginas hacen un análisis de las 14 razas jugables, las razas inteligentes de *Pangea*. Tenemos todas las básicas de una ambientación fantástica, es decir, humanos, Dwandur (enanos), Dwandir (elfos) y Tikki (medianos), así como algunas clásicas como los Gardan (hombres-león),

Drak (hombres-lagarto), H'sar (hombres-serpiente) y Brontos (gigantes), y otras más exóticas, como los Durk (hombres-topo), Kotai (trogloditas), Grubas (algo parecido a un yeti), ogros y Arwan (hombres alados). Aparte de la mala leche reinante entre todo el mundo, sobre las razas básicas fantásticas cabe decir que no hay una gran innovación: humanos versátiles, elfos ágiles, medianos escurridizos y traicioneros, y enanos cabezotas y honorables, aunque éstos son caníbales. Todas se ofrecen con explicaciones sobre diversos ámbitos de su existencia: sociedad, avances tecnológicos y culturales, creencias religiosas, etc. El abanico de posibilidades para los jugadores es muy amplio, ya que pueden interpretar desde salvajes Grubas (yetis), que no conocen la manufactura de herramientas y están armados con formidables garras, hasta Dwaldurs (enanos) con armaduras metálicas y hachas de batalla (de hierro), que conocen la metalurgia, viven en verdaderas ciudades-mina y adoran a dioses enanomórficos. La esclavitud es algo socialmente aceptado en casi todas las razas, aunque en ninguna está bien visto ser esclavo. Como referencia, las razas "buenas" son humanos, Brontos, Dwandur, Dwandir, Durk y Tikki, las "malas" son Drak, H'sar y Ogros, las "estúpidas" son Kotai y Grubas, y las de "nobles salvajes" son Arwan y Gardan. Para la creación del personaje se dispone de 200 puntos, con

PANGEA

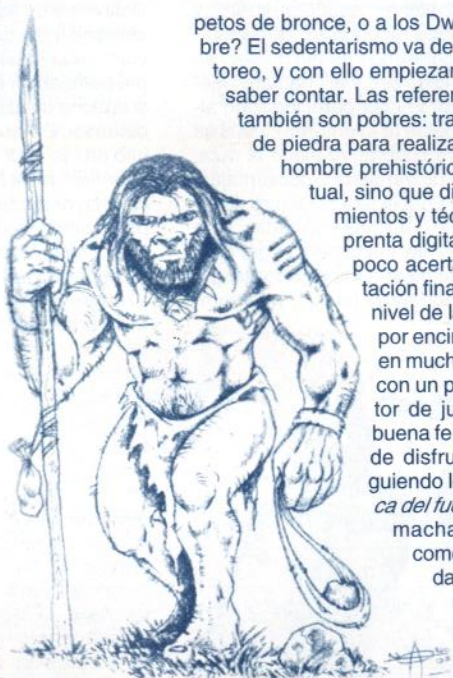
los que el jugador debe comprar la mejora de los atributos básicos sobre la media de la raza elegida, las ventajas y desventajas, y la dedicación (clase) del personaje. El libro dispone de un amplio muestrario de estas últimas, desde guerrero (y sus subtipos) hasta chamán, aunque ninguna es verdaderamente original. Las únicas dedicaciones que tienen manejo de magia son el iniciado (aspirante a chamán) y el chamán. Destacaría la dedicación de curandero, lo más parecido a un alquimista que existe y el mejor amigo de tu aventurero, pues es difícil curar a tu personaje de forma natural. Al elegir la raza, ésta viene con un paquete básico de ventajas y desventajas, así como de modificadores para las habilidades. Dentro de dichas ventajas y desventajas tenemos muchas y variadas, bien pensadas para la ambientación. No hay límite para coger desventajas, pero no es recomendable dejar a los jugadores que abusen de éstas. El sistema de combate es básico, y contem-



pla pocas situaciones especiales. Está basado en retos (tiradas enfrentadas de ataque y parada o esquivas), y en estos cada uno de los jugadores tirará tres dados, uno de ellos de distinto color, llamado dado Sombra, que también indica la localización del daño. Si la suma de los tres dados es inferior al valor de la habilidad, se obtiene un éxito (si se obtiene la misma puntuación en los tres será un crítico). Ganará el atacante si obtiene un éxito y su oponente no, y lo mismo ocurrirá con el defensor. En caso de empate ganará quien saque el valor más alto en los dados. A poco que los combatientes sean un poco expertos, la lucha se puede reducir a obtener un crítico o sacar mayor puntuación en los dados. El combate así es rápido, pero pierde interés. Hay reglas para situaciones con fuego, ácido, frío, venenos, ahogamiento, inanición, deshidratación y enfermedades. La adjudicación de puntos de experiencia queda a discreción del director del juego, pero no esperéis que vuestros personajes alcancen rápidamente niveles impresionantes de poder. Subir una habilidad cuesta en puntos de experiencia el nuevo nivel al cual queremos elevarla. Subir una característica básica cuesta cinco veces ese valor. Aprender una habilidad nueva cuesta de salida 4 puntos por nivel de habilidad, hasta que la subas a 5, que te costará 5 puntos. Teniendo en cuenta que la media recomendada es de 5-9 puntos por aventura (dependiendo de lo bien que rolees y las dificultades a las que sobrevivas)... haz tú mismo las cuentas. Con respecto al equipo, olvídaos de disponer de herramientas que os hagan más fácil la vida. Las armas son todas de madera o piedra, a no ser que seas un adorable enano con su hacha de batalla de hierro. Debido a esto las armas se rompen con una cierta facilidad, pero construir una lanza improvisada de las ramas de un árbol es algo fácil a poco que tengas la habilidad de construcción de armas. Con respecto a las armaduras, son todas de origen orgánico (cuero, escamas de saurio, conchas, etc) y absorben el daño que nos infligen. Podemos especificar el tipo de armadura que portamos en las distintas localizaciones del cuerpo. Para el resto del equipo disponemos de la increíble cantidad de dos páginas. Básicamente, pieles de animales, comida y agua. La descripción típica de un personaje y su equipo se puede reducir a algo así: "Mi personaje va como Orzowel, pero es moreno y el taparrabos es de piel de velociraptor". El sistema de magia también se basa en retos, esta vez de la fuerza espiritual del chamán contra la de la criatura o el espíritu al que afecta o negocia su poder. Se recomienda encarecidamente en el libro que ningún chamán o brujo sea capaz de convertirse en un dragón o lanzar bolas de fuego, pero no se incluyen reglas que limiten este tipo de hechizos. A primera vista, el sistema parece un poco impreciso, dejando en manos del director de juego equilibrar (controlar) a los personajes que elijan el camino de los espíritus. Los poderes chamánicos se estructuran en tres niveles o círculos. El primer círculo es accesible a todos los chamanes, es el más básico y de menos poder. Para acceder al segundo círculo

hay que haber vencido a los avatares del Wukran en el mundo de los espíritus, y para acceder al tercer círculo hay que vencer al propio Wukran. Sólo los más grandes chamanes de la (pre)Historia han alcanzado este último nivel de poder, y son a los que el director debería dejar lanzar bolas de fuego, según el libro. No se explica cómo los chamanes oscuros o brujos pueden llegar a estos niveles, pues ellos sirven al Wukran. En este capítulo se detalla también el material necesario para la creación de las criaturas del Wukran, los espíritus y demás criaturas mágicas, pero sigue quedando en manos del director equilibrar estas criaturas para que no supongan un reto excesivo para los personajes. El libro incluye un pequeño bestiario, demasiado escaso como para que en pocas partidas no se empiecen a repetir criaturas. Las bestias son una amalgama de saurios, mamíferos prehistóricos y seres mágicos. Concluye con un par de aventuras introductorias preparadas para jugar, con las características de PNJs, planos y todas las explicaciones necesarias.

En general, el juego cumple con la idea de una ambientación lista para jugar sin más que unas fotocopias y tres dados, pero la ambientación se puede quedar corta. No añade nada esencialmente nuevo a cualquier mundo fantástico, pero sí elimina algunas ideas clásicas en los mundos de fantasía. No existen grandes ciudades con sus intrigas políticas y luchas de poder. Se carece del metal para armas y armaduras, por no mencionar que la rueda no ha sido inventada. La magia es pobre y por ello los objetos mágicos son casi inexistentes. La lucha por el poder no se puede ni plantear pues no hay mucha gente sobre la que ejercer este poder. Y no hablemos de la búsqueda de riquezas si tu personaje no sabe distinguir cuándo tiene 25 cabras de cuándo tiene 250. Todo esto hace que el director de juego tenga que devanarse los sesos para poder idear aventuras que vayan más allá de matar al monstruo de turno o al chamán que trae de cabeza al poblado, y motivar a los jugadores para que encuentren su lugar en *Pangea*. En cuanto a la ambientación, y sin entrar en temas de paleontología profunda, existen vacíos que dejan fuera del juego tecnologías y conocimientos que, a mi entender, son importantes para cualquier época histórica (aunque fantástica). No se entiende toda una metalurgia de hierro, sin una edad del bronce anterior. ¿No sería impresionante ver una carga de 50 enanos con sus



petos de bronce, o a los Dwandir con puntas de flecha de cobre? El sedentarismo va de la mano de la agricultura y el pastoreo, y con ello empiezan las matemáticas que implican el saber contar. Las referencias a la alfarería y la carpintería también son pobres: trata de cortar un árbol con un hacha de piedra para realizar una empalizada o una balsa. El hombre prehistórico no era más estúpido que el actual, sino que disponía de muchos menos conocimientos y técnicas. La edición del libro, de imprenta digital, sufre de una maquetación muy poco acertada, que hace deslucir la presentación final de todo el libro, a pesar de que el nivel de las ilustraciones no es malo, y está por encima de lo que acostumbramos a ver en muchos productos americanos. Aun así, con un poco de trabajo por parte del Director de juego para llenar esas lagunas, y buena fe por parte de los jugadores, se puede disfrutar de unas buenas partidas siguiendo los pasos de los héroes de *En busca del fuego*, *Hace un millón de años* o *Ug!*, machacando dinosaurios (para luego comértelos), tratando de inventar la rueda cada partida para poder mover ese mamut que has cazado para tu tribu y haciendo fuego con dos palitos. **Jose Antonio Andrés**

Pangea

Categoría: Básico
Juego: Pangea
Editorial: Ediciones Sombra

Páginas: 300 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: 22 Euros

Lo que es: Un juego de ambientación prehistórica-fantástica, que usa una variación del Sistema Sombra.

Lo mejor: Que contiene todo lo necesario para jugar en un solo libro, así como razas curiosas y el reto de no depender de los objetos mágicos para potenciar los personajes.

Lo peor: Que se queda a medio camino entre el juego histórico y el fantástico, sin satisfacer totalmente a los aficionados de ninguno de los dos géneros.



Rokugan D20

Magia de Rokugan

Después del notable *Rokugan D20*, que venía a enmendar las faltas de *Aventuras Orientales*, sale en nuestro país *Magia de Rokugan*. Este libro amplía la información sobre el uso de la magia en el mundo de Rokugan presentada en el manual básico, y lo hace del modo habitual en los libros D20, es decir, ofreciendo nuevas reglas. Aunque el grueso del libro está dedicado a los conjuros (entre los que curiosamente no se incluye nada de magia maho), también podemos encontrar en él nuevas clases de prestigio, dotes, objetos mágicos y maravillosos, materiales, y artefactos, todo ello íntimamente relacionado con el mundo en el que tienen lugar las aventuras. Es en este punto donde radican tanto la mayor fuerza como la mayor debilidad del suplemento. Casi cualquier jugador de *D&D* podrá encontrar en este libro elementos de interés pero, debido a lo específico de su enfoque, no los suficientes como para justificar el precio de portada. Quienes sólo usan *Aventuras Orientales* tampoco podrán sacarle todo su partido a parte del material, ya que este manual ha sido pensado para emplearse dentro del entorno de campaña (mucho más reducido) de *Rokugan D20*, para los que posean este libro y jueguen en esta ambientación tampoco es un libro imprescindible, pero puede aportar nuevos elementos de interés a la partidas y sin duda será toda una alegría para quienes interpreten habitualmente a shugenjas. Tampoco les servirá de nada a los jugadores de *Leyenda de los Cinco Anillos* que sigan jugando con el antiguo sistema de AEG, aunque quizás les resulte curioso ver la traducción al Sistema D20 que se le ha dado a viejos conocidos de este mundo como el magistrado de jade (clase de prestigio aquí) o algunos conjuros, por ejemplo - **José Padilla**

Magia de Rokugan

Categoría: Suplemento

Juego: Rokugan D20

Editorial: La Factoría de Ideas

Páginas: 88 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: 16,29 Euros

Lo que es: Un suplemento sobre magia para la versión D20 de *L5A*.

Lo mejor: Que se refuerza la conexión entre las reglas y la ambientación, lo que proporciona un verdadero sabor rokuganés que no encontraremos en el resto de libros de D20 dedicados a la magia.

Lo peor: Que sólo podrán aprovecharlo totalmente quienes jueguen en Rokugan.



Guía Imperial

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns

Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 69 b/n

Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,29 Euros

Lo que es: Una guía para D20 de los feudos de Al-Malik y Hazat, relatada por Caballeros de la Búsqueda.



AMULETO

BUEN AIRE Nº2 11201 ALGECIRAS

TEL : 956654842 / CÁDIZ

Juegos & Cómics

ARMAGEDDON

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

PLZA. MARCELINO SOROA 2
20011 SAN SEBASTIAN
TLF: 943462782

TODO EL ROL
NACIONAL E IMPORTACIÓN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

ESPECIALISTAS EN
D&D Y D20

WARHAMMER
REAPER

1999
CONFRONTATION

WARGAMES Y
JUEGOS DE TABLERO



SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

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

www.atlanticajuegos.com

Penumbra

Dinastías y Demagogos

¡Acabemos con el mito! Se puede jugar a *D&D* sin sacudir mamporros. *Dinastías & Demagogos*, el nuevo libro que publica Edge Entertainment, ofrece la posibilidad de jugar partidas políticas en el Sistema D20, y es buena prueba de ello. Al hablar de "política" se corre el riesgo de malinterpretar el término. Por "política" no sólo hacemos referencia a la dirección de organizaciones y al juego de poder propiamente dicho, sino también a otros aspectos prominentemente sociales en los que este tipo de aventuras profundiza más.

Encontramos tres grandes contenidos. En primer lugar se habla extensamente de las aventuras políticas, que es el objeto sobre el que se va a aplicar este libro. Se introduce un ejemplo de aventura política gracias al cual jugadores y DM podrán darse cuenta de que una de estas aventuras cabe perfectamente en un juego de *D&D* y observar los elementos que más tarde se desarrollan con mayor profundidad. Se explican los aspectos societarios de las agrupaciones de individuos y se examinan diferentes tipos de gobierno históricos, con herramientas y ejemplos, así como ideas para aventuras. La magocracia ocupa un papel destacado debido a la novedad que presenta. No hay que olvidar que, además de versar sobre temas políticos, *Dinastías & Demagogos* los adapta al Sistema D20. Hasta ahora hemos tenido algunos ejemplos de personajes, reglas sueltas, unas pocas trampas - muy divertida la burocrática- y una buena dosis de con-

juros y objetos mágicos nuevos. La segunda parte del contenido desarrolla personajes políticos, y para ello comienza describiendo por encima los tipos de asociación política que priman en cada raza. Se aconseja a los jugadores y se introducen las dotes de personalidad y una buena cantidad de dotes normales. Las reglas que se ofrecen para resolver debates políticos merecen sin duda el calificativo de "curiosas". Se asimila la discusión a un combate en el que ambas partes esgrimen diferentes maniobras para dañar al adversario... moralmente, claro está. Le sigue una adaptación al sistema de formas de captación del voto, individuales y por facciones, y un sistema de elecciones con campaña electoral y todo. El libro acaba con una serie de consejos para el diseño de aventuras y campañas políticas, aunque la verdad es que parte de ellos son válidos para todo tipo de aventuras, especialmente para aquellas que se basen en la intriga. El estilo de redacción y la traducción son amenos, los dibujos buenos (los grabados, fantásticos) y la edición es tan impecable como las demás de Edge. La sección descriptiva del contenido resulta interesante al no ser exhaustiva ni pedante; quizás se eche de menos un poco más de profundidad en la sección del feudalismo, que es sin duda la que más se va a utilizar. Las reglas para los debates políticos no sólo son imaginativas, sino que parecen fiel reflejo de los debates políticos reales; ¡Fascinantes! Los consejos para aventuras políticas son interesantes, y como vienen salpicados de numerosos ejemplos e ideas para aventuras, seguro que no caen en saco roto. En conjunto todo el contenido está muy bien adaptado a las reglas, dotes, clases de prestigio, etc, aunque se podrían haber filtrado un poco las dotes. El problema viene con el equilibrio y la jugabilidad, aunque si bien es cierto que si nos apartamos de los tres libros de reglas básicos de *D&D*, el equilibrio comienza a ser meramente testimonial, hay algunas pequeñas secciones de este libro que acusan gravemente este problema. Muchas de las clases de prestigio van a necesitar campañas específicas exclusivamente políticas en el más puro sentido de la palabra para poder utilizarse. Pero en conjunto, es un buen accesorio, que era más que necesario en esto del D20 y que seguro que encantará a muchos y desagradará a muy pocos. • Miguel García

Dinastías y Demagogos

Categoría: Suplemento

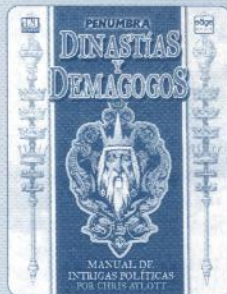
Páginas: 160 b/n

Juego: Sistema D20

Encuadernación: Rústica

Editorial: Edge Entertainment

Precio: 24.95 Euros



Lo que es: Un suplemento para crear aventuras y personajes políticos.

Lo mejor: El contenido, sobre todo la cantidad de ideas para aventuras que rezuma y las reglas para debates.

Lo peor: No termina de adaptar los gobiernos a la magia de un mundo de fantasía.



no future

No, estimados pacientes, esta lamentable columna no trata del rancio tema de que los juegos de rol están muertos o no tienen futuro. No señor, nada más lejos de eso. Se sacan muchos libros y todos estamos muy contentos. Simplemente me apetece ponerme a ladrar un poco sobre la nueva montaña de basura que se nos viene encima. Somos como los matones de tres al cuarto de *Regreso al Futuro* en nuestro coche tras ese estúpido niño en la tablita con ruedas: acabaremos bañados en estiércol. Por supuesto, el origen de mi bilis es ver cómo se repite de nuevo lo mismo. Ya pude observar cómo el Lobo Blanco vendió los mismos libros hasta en tres ocasiones a los mismos de siempre. Escribes tres tonterías, quitas unas erratas para caer en otras, pa-

broso deciden clavarle una estaca. Eso sí, la muerte durará más de un provechoso año donde sacar espléndidos beneficios. Es como la mierda de los casposos de la tele: Te venden la boda, la separación, las peleas y la reconciliación y todo al final era mentira. Coño, mientras escribo estas líneas me he enterado que el primer atisbo del fin de este rollo, que se titula *Gehenna*, se ha agotado en los EE.UU. antes de salir. Hacía mucho tiempo que los de los colmillos no agotaban algo. Por otra parte, como ven que la muerte del Mundo Tenebroso no puede ser eterna algo tienen que inventar. ¿Para que molestarse en hacer algo nuevo si ya hemos pagado a un montón de gente que ha escrito un montón de cosas? Escribes tres tonterías, qui-

«Es como la mierda de los casposos de la tele: Te venden la boda, la separación, las peleas y la reconciliación y todo al final era mentira.»

gas 200 pavos al ilustrador de moda, le pones "revised" en la portada y listo. Y no te digo nada si le pones "2nd" o "3rd edition"... ni te cuento. Puro marketing de ese, oiga. Pues nada, ahora vemos como los Magos de la Costa de California hacen lo mismo, con estilo informático, pero lo mismo. Todos a comprar el *Manual del Buen Descerebrado 3.5* y ese estupendo setting que les ha costado cuatro duros y que han hecho famoso porque resultó elegido en un concurso. El *Operación Triunfo* de los juegos de rol tendrían que inventar, hombre. Pero lo que más me revuelve las tripas es que los del Lobo Blanco, que ven que se les acaba el cuento del Mundo Tene-

bras unas erratas para caer en otras, pagas 200 pavos al ilustrador de moda, le pones el logo D20 en la portada y listo. Para Abril el *Adventure! D20* y para Junio el *Aberrant D20*. Lo que yo te diga, hombre. Aun así son capaces de sorprendernos y tener los cojones de sacarle la estaca al Mundo Tenebroso un poco antes de que expire definitivamente. Me han soplado que para Agosto o poco después preparan un título que se llamará algo así como *World of Darkness 2.0*. Ostia tú, con estilo informático y todo. Eso de estas dos editoriales gordas... ni os cuento lo que escribiría de otras; lo dejo para otra columna. Estos americanos son la polla · **Doctor Nusbaum**

■ El Camino del Cielo

Categoría: Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Vampiro
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 84 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,29 Euros
Lo que es: El primero de los libros de Camino, para los más pios y devotos, con nuevos Méritos, Defectos y Disciplinas.



■ Guía de las Artes Marciales

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rolemaster
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 106 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 18,43 Euros
Lo que es: Un compendio de todo tipo de nuevas reglas relacionadas con las artes marciales y los Monjes.



■ Refugios de los condenados

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: La mascarada
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 88 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 18,14 Euros
Lo que es: Una descripción de 15 refugios diferentes, que se completan con unas cuantas ideas para aventuras.



■ La Revolución de Montaigne

Categoría: Suplemento • **Juego:** 7º Mar
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 17,36 Euros
Lo que es: Un resumen de la historia de Théah entre 1668 y 1669, con ideas de aventuras, PNJs, etc.



cyberkomic
 c/ pintor sorolla 8, local 5
 28779 colmenar viejo. madrid
 telefono: 91 845 78 38
 ciberkomic (a) terra.es

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

AVALON
 JUEGOS
 AVALON BURGOS
 C/ SAN JULIAN 5
 TLF. 947201488
 AVALON CIUDAD REAL
 C/ BRUNETE 6 BAJO
 TLF. 926224442

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

ROL CARTAS COMIC MERCHANDISING
 GAMES WORKSHOP CONFRONTATION
 HEROCLIX LIBROS ...
CONFEDERACION RAPTORS
 Paseo de los Tilos, 30
 Málaga
 Telf: 952 362 856
 raptors@confederacion.com
 www.confederacion.com
 ABRIMOS TODOS LOS DIAS, INCLUIDO DOMINGOS Y FESTIVOS

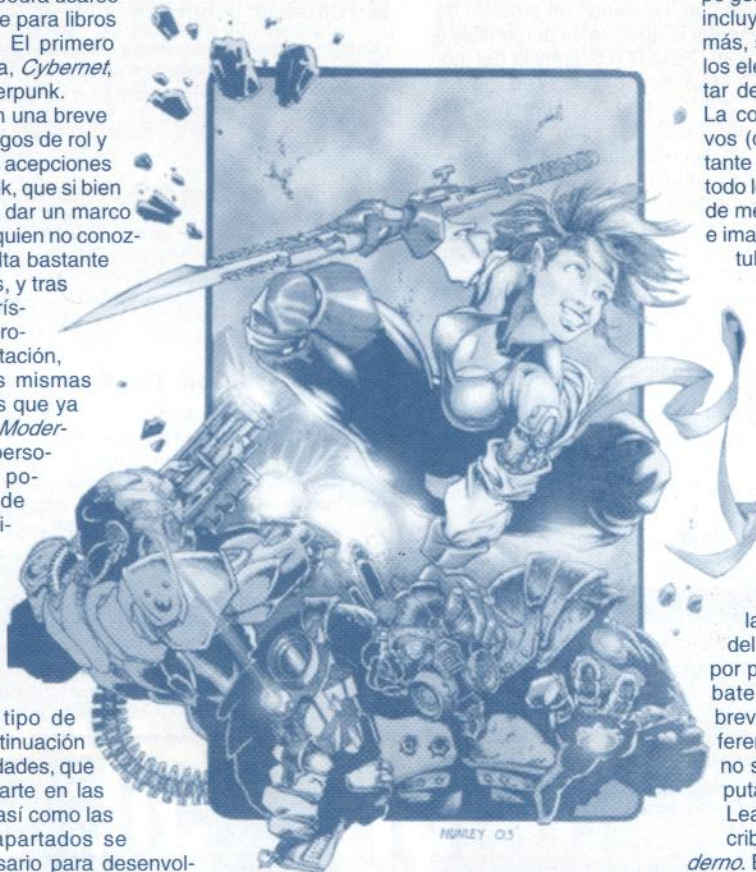
■ OGL Cybernet

OGL Cybernet

En su asalto por saturación al Imperio D20, Mongoose Publishing acaba de dar un nuevo paso: la creación de la línea OGL, que acogerá una serie de manuales básicos y autosuficientes de Sistema D20, dedicados a diferentes géneros (como el terror o la mitología clásica), con la particularidad de que su contenido podrá usarse libremente como base para libros de otras editoriales. El primero producto de esta línea, *Cybernet*, cubre el género Cyberpunk.

El libro comienza con una breve introducción a los juegos de rol y un resumen de varias acepciones del término Cyberpunk, que si bien no es suficiente para dar un marco de juego completo a quien no conozca este género, resulta bastante interesante. Después, y tras presentar las características con referentes propios de esta ambientación, pasa a describir las mismas ocupaciones iniciales que ya pudimos ver en *D20 Moderno* y las clases de personaje. Estas clases poseen mecanismos de reglas propios, relativamente ingeniosos, y se presentan de forma concisa y algo escasa, aunque cubren las opciones básicas de los personajes más populares en este tipo de ambientación. A continuación se explican las habilidades, que se basan en gran parte en las del *D&D 3ª* original, así como las dotes. En ambos apartados se añade todo lo necesario para desenvolverse en un mundo mucho más avanzado tecnológicamente; mientras que las habilidades cumplen este cometido con lo mínimo, las dotes son algo más que la progresión lógica de aquellas presentes en *D&D* y *D20 Moderno*, e incluyen numerosos detalles de estilo que ayudan a situar al juego en su contexto. Tras una breve e irrelevante sec-

ción dedicada a dotar de actitud a los personajes de los jugadores más novatos, llegamos al capítulo de equipo. Es difícil evaluar esta parte del libro sin compararlo con los diferentes *Chromebooks* de *Cyberpunk 2020*, e inevitablemente la comparación deja de relieve las carencias de este *Cybernet*. El equipo general (kits médicos, ropa, etc) incluye todo lo previsible y poco más, siendo rácano sobre todo en los elementos necesarios para dotar de estilo a nuestro personaje. La colección de armas y explosivos (de casi 100 objetos) es bastante más generosa, y ofrece casi todo lo deseable, aunque se echan de menos opciones más futuristas e imaginativas. Completan el capítulo las secciones de blindajes (correcta), y vehículos (claramente insuficiente). El siguiente capítulo trata las reglas relativas al combate, y es prácticamente una copia del correspondiente capítulo de *D20 Moderno*, aunque sin la riqueza de ejemplos y ayudas gráficas de éste; es una reducción que importará poco a quienes ya conozcan el Sistema D20, pero que hará bastante más difícil la comprensión de esta parte del juego a quienes se expongan por primera vez a él. Tras el combate nos encontramos con una breve sección que se ocupa de diferentes aspectos de los PJs que no se habían explicado aún (Reputación, Riqueza, Contactos y Lealtades), y que vuelve a transcribir lo que ya vimos en *D20 Moderno*. El siguiente capítulo sí parece de nueva creación y está dedicado a las drogas, estudiando su lugar y efectos en el mundo de *Cybernet*, de forma bastante completa e interesante. Casi lo mismo podemos decir de las siguientes 17 páginas, que presentan el uso de los ciberimplantes; aunque este aspecto del juego también está trabajado de forma relativamente completa (para ser un ma-



■ OGL Cybernet

nual básico) y se usa de forma inteligente la estructura base del Sistema D20 (hay chips de dotes, por ejemplo), nos encontramos con un tratamiento de la pérdida de Self (la Empatía de *CP2020*) que ocupa menos de media página y que resulta bastante pobre y vago (en ambos sentidos de la palabra). Una pena. El siguiente capítulo, dedicado a la red, nos ofrece reglas que parecen funcionales y divertidas, y además incluyen los ejemplos que tanto se echan en falta en el resto del libro. Cierran el volumen 10 clases de prestigio que, no siendo un prodigio de imaginación, terminan de presentar el abanico de personajes a los que nos tenía acostumbrado *CP2020*. A diferencia del modelo en el que se basa (*D20 Moderno*), *Cybernet* no incluye entorno de campaña alguno, aunque esto no debería ser un problema para la mayoría de aficionados al género Cyberpunk. Como contrapartida, dadas las peculiaridades de la licencia OGL, quizás haya numerosas editoriales que se lancen a la publicación de manuales propios para este juego, tal como han hecho con *D&D*. En cuanto a la edición, en una primera lectura se detectan ya numerosas erratas tipográficas y extrañas ausencias, así como algunos puntos en las reglas que no están todo lo pulidos que sería necesario y que resultan confusos; por su parte, las ilustraciones son del nivel medio-bajo habitual en esta editorial, aunque sin caer en el ridículo ocasional presente en otros libros de Mongoose Publishing, mientras que la maquetación cumple sin más, con algunos aciertos y algunos fallos. En definitiva, y aunque esté lejos de ser perfecto, este *Cybernet* puede satisfacer los deseos de muchos aficionados al género Cyberpunk que nunca estuvieron a gusto con el sistema de juego de *Cyberpunk 2020*, y no querían en sus partidas la fantasía de *Shadowrun* (o jamás entendieron del todo algunas de sus reglas), siempre que no odien el Sistema D20, claro. - José Padilla

■ OGL Cybernet

Categoría: Básico
Juego: Cybernet
Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 256 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 39,95



Lo que es: Una adaptación al género Cyberpunk de *D20 Moderno*, con las posibilidades que permite la licencia OGL.

Lo mejor: Que puede iniciar en el Cyberpunk a muchos aficionados, y que si tuviese unas 100 páginas más y una buena corrección de estilo sería un juego sólido.

Lo peor: Que se queda corto, que le faltan ejemplos, y que necesita una buena revisión.

■ novedades

■ Secrets of the Dragon

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rokugan D20
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: El libro de referencia del clan más misterioso de esta ambientación, el Clan Dragón.



■ Fantastic Frontiers

Categoría: Suplemento • **Juego:** Stargate SG-1
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 176 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 26,95
Lo que es: El primer suplemento para *Stargate*, que trata en profundidad la primera temporada de la serie.



■ Sacred Ground 2

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Una colección de cuatro lugares sagrados que pueden usarse como bases o entorno para aventuras.



■ Fields of Blood: The Book of War

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 176 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 30
Lo que es: Una guía para llevar a la mesa batallas de toda envergadura y que también incluye reglas para gobiernos.



■ Smuggler's Run

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dragonstar
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Un suplemento que ofrece nuevas opciones para los personajes dedicados al comercio y el contrabando.






ESPÀIS VIRTUALS

**CARDONER I
OBESO ABRERA
BARCELONA**

Antes de cerrar definitivamente el Mundo de Tinieblas, White Wolf sigue ampliando las ambientaciones históricas de sus diferentes líneas y, como ya hiciese en su momento con *Hombre lobo: Salvaje Oeste*, La Factoría de Ideas acaba de publicar en español el último de estos manuales básicos, *Edad Victoriana: Vampiro*, que si bien necesita del *Vampiro* de siempre para darle uso a sus contenidos, nos promete todo un nuevo entorno de juego situado en este atractivo período. El esquema en el que se desglosa este libro contiene las habituales secciones a las que nos tiene acostumbrados White Wolf. La introducción del libro nos sumerge en una narración en la que se nos invita a conocer más profundamente el mundo vampírico a través de los ojos de uno de sus habitantes. Sin embargo, este capítulo, "La conversión de Adam, o la inocencia conquistada", tiene como objeto no sólo introducirnos en el libro, sino también plasmar el aspecto narrativo de la degeneración, que se presenta por primera vez como posibilidad explícita para ser el tema central de posibles crónicas de *Vampiro*. El primer capítulo, "El Imperio al anochecer", detalla en profundidad cuestiones tan importantes en la ambientación como el eterno enfrentamiento entre la Camarilla y el Sabbat, la posición del príncipe, la importancia de las tradiciones en el mundo del Siglo XIX, o los recursos literarios más adecuados y accesibles para mejorar la comprensión de los jugadores y el narrador del tono propio de este mundo. También se tratan las nuevas pasiones victorianas que instan a la estirpe a elegir sus nuevos miembros, así como la tendencia orientalista de las modas sociales, las degeneradas costumbres que esto conlleva, y la proliferación del uso del opio y la absenta entre los más nuevos de la estirpe. Hay ocasiones en las que los encabezados prometen más de lo que el

texto final ofrece, resultando la información excesivamente escueta; el título "Legiones de caballeros extraordinarios", por ejemplo, nos lleva a creer que el viejo Allan Quatermain ha descubierto una nueva ansia vital por la caza de la presa más peligrosa del mundo, y que podremos enfrentarnos (o incluso interpretar) a sus compañeros de aventuras secuenciales, cuando en realidad el tema de los cazavampiros victorianos sólo se trata de forma breve y muy general. Idéntica escasez de información sufre el apartado de "Mitos y monstruos de la Era Victoriana", que sólo da unas pinceladas sobre los demás miembros de la "gran familia" de White Wolf, como los hombres lobo, las hadas, etc, y ofrece algunos datos acerca del "plano astral", una de las teorías en boga del ocultismo de la época. Como detalle útil en lo que respecta al narrador y supuesto comprador, hay que destacar el apartado "Posición individual", en el que se detallan en términos de juego los requisitos necesarios para reflejar la posición social de los cainitas con respecto a la sociedad mortal en la que éstos se mueven habitualmente. La sección "La vuelta al mundo en ochenta noches" describe las ciudades europeas, Norteamérica, el lejano oriente, la India y África en dos páginas, en un texto que por reducido termina resultando totalmente ineficaz, aunque al menos esta falta se subsana más adelante. Igual o incluso peor suerte corre el apartado de "Innovaciones victorianas", que despacha en apenas una página los movimientos sociales, el transporte, y las invenciones del siglo en el que se enmarca la acción del juego. El segundo capítulo, "Los clanes", presenta las versiones de cada

Edad Victoriana: Vampiro



clan en su vertiente victoriana. Los trece clanes vienen descritos uno a uno, prestando una especial atención a los llamados "clanes independientes". Las descripciones sitúan el papel de cada clan en el Siglo XIX, y detallan el poder, influencia, tendencias filosóficas, costumbres, modo de vida y manera de escoger a sus sucesores entre el ganado de cada uno de ellos. A diferencia del anterior capítulo, éste sí disfruta del espacio suficiente para poner en situación tanto a los jugadores como al narrador. El tercer capítulo, "Personajes", es lógicamente el de más interés para los jugadores, y en él se detallan (o "ajustan" según la terminología de juego) los procedimientos para crear personajes del mundo victoriano, que son en general los mismos que los que ya pudimos leer en *Vampiro: La mascarada*. Siete nuevos arquetipos de conducta adaptados a la ambientación y tres nuevas habilidades parecen ser, a primera vista, las aportaciones más importantes de este volumen. Sin embargo, ahondando un poco en los pasos de la creación de personajes, es en la descripción de cada trasfondo donde residen los cambios más notables. Por ejemplo, la Vitae es mucho más potente (y por lo tanto hace destacar el trasfondo de Generación), y el cómputo de recursos se calcula en

base al sistema económico británico (o lo que es lo mismo, en libras). Tres párrafos narran el nacimiento de las llamadas "Sendas de Iluminación", la necesidad de ciertos vástagos de conservar su vínculo con la humanidad y la perspectiva de un futuro dominado por las nuevas ciencias que nacen en la sociedad mortal. Por fin el capítulo cuarto, "En pos de la puesta de sol", da respuesta a las preguntas acerca de lo escaso de la descripción mundial dada en el capítulo primero y proporciona al narrador información suficiente como para globalizar aún más la política y situación vampírica del Siglo XIX y salir del cerrado ambiente que se nos presentaba en un principio. Las posibilidades de ambientación se multiplican con este capítulo, narrado por un vampiro durante un periplo mundial en el que se nos describen desde el West End y el East End londinenses hasta Gales, Escocia, Irlanda, Lisboa, Madrid, París, Berna, o Bruselas, pasando por las colonias del Imperio Británico y Estados Unidos. Pequeñas anotaciones al margen de la narración proporcionan una acertada ayuda al narrador acerca de posibles aventuras relacionadas con ciertos elementos relevantes en la sociedad cainita y tramas ocultas de las que el viajero no tiene constancia. El conjunto resulta atractivo y entretenido, y no sólo como ambientación y narración, sino también como posible *handout* para cualquier menester, suprimiendo únicamente los párrafos de información para el narrador. Se echan de menos, eso sí, fichas de PNJs, una descripción más detallada de la política mortal, y de las costumbres y política cainita de ciertas capitales. A pesar de ello, el capítulo será de tremenda utilidad para los narradores más creativos e imaginativos que busquen seguir una cronología coherente con el universo de juego en cuestión. El siguiente capítulo, "Narración", es sin duda el plato fuerte de este libro. Es aquí donde las preguntas comunes de cualquier narrador acerca de cómo ambientar una crónica en este singular periodo histórico tienen cabida y respuestas. Se incluyen en estas páginas una guía gótica, un listado de elementos góticos necesarios para la narración, descripciones sobre cómo ha de ser un antagonista decimonónico, y posibilidades generadas a partir de temas comunes en la literatura de ficción de la época como las visiones, los fantasmas, el recurrente tema del doble malvado (o bienintencionado en el caso de cierto tipo de jugadores que todos conocemos), el tratamiento de lo sublime y lo sobrenatural o el arrebato de lo oculto, entre otras cosas. La sección de "Terror" ahonda en el papel del narrador como guía, pero no ofrece demasiados recursos en sí, y por lo tanto puede resultar útil para los novatos, aunque carece por completo de interés para los ya experimentados en la narración de crónicas de *Vampiro*. Dentro de este interesante



capítulo, el apartado dedicado al uso de la sexualidad en la partidas es sin duda el contrapunto negativo: un extraño conservadurismo parece haberse hecho con el otrora rompedor *Vampiro*, y hace acumular en pocos párrafos una buena cantidad de innecesarias consideraciones de índole moral, que insultan la inteligencia del lector, más que la alentan a la consideración de nuevas vías para la narración de crónicas. Sirvan como ejemplo frases como "No hagas del juego una película porno", o "Lo que el género gótico *no* contenía eran retratos de sexualidad pura o sana" (sic), que parecen señalar cierto temor por parte de los editores a que los jugadores sientan la incontenible necesidad de masturbarse mientras describes un lupanar de París o un encuentro con una prostituta en Whitechapel. Por suerte, este tremendo bajón en la calidad del libro dura poco, y el capítulo se cierra con unos apuntes sobre ritmo narrativo bastante acertados. Si se queda un poco corto este capítulo es en el tratamiento de un tema tan interesante como el de las sociedades secretas y las sectas, vista sobre todo la enorme proliferación de éstas durante el Siglo XIX. El capítulo final, como no podía ser de otro modo en un manual del Mundo de Tinieblas, es "Antagonistas". Se estudian aquí con algo más de profundidad y con estadísticas de juego ele-

mentos presentados anteriormente, como los "cazadores de brujas", los demás habitantes sobrenaturales de esta ambientación, o las sociedades secretas. Aunque el texto peca nuevamente de escueto, algunos de los posibles enemigos descritos pueden dar mucho juego en las manos de un narrador con tiempo y ganas de trabajar.

En resumen, *Edad Victoriana: Vampiro* es un libro lleno de contrastes, que sugiere más que cuenta, y que puede verse enormemente beneficiado por el uso de documentación adicional, como *Cthulhu by Gaslight*, las novelas de Allan Quatermain, *From Hell* (recomendado en el libro), o incluso *La Liga de los Caballeros Extraordinarios*, si se quiere dotar a las partidas de un tono más Steampunk. Se echan en falta más datos e información sobre el mundo no sobrenatural, como apuntes sobre moda y sociedad, modales o una simple lista de precios (¿alguien sabe cuánto vale un pase para el teatro en el Londres victoriano?), y sobre lugares de interés y poder mortal (como la Torre de Londres o el Big Ben). Sin embargo, conociendo los gustos del lector medio de *Vampiro*, y teniendo en cuenta los libros a los que nos tiene acostumbrados esta editorial, es justo decir que da lo que promete. En cuanto al apartado gráfico, hay que resaltar la elección de los ilustradores, que resultan más que acertados para la ambientación y encajan bastante bien en el conjunto del libro. La edición española pierde la pasta dura de la edición norteamericana y reduce también el número de páginas de 224 a 166, al prescindir de los innecesarios espacios blancos y del excesivo tamaño de fuente usados en el original, lo que reduce los costes del libro, y por lo tanto el precio final. - Marcos López

Edad Victoriana: Vampiro

Categoría: Suplemento

Páginas: 166

Juego: *Vampiro: La mascarada*

Encuadernación: Rústica

Editorial: La Factoría de Ideas

Precio: 21,52 Euros

Lo que es: Un suplemento de *Vampiro* para jugar en la Era Victoriana.

Lo mejor: Las nuevas posibilidades de esta ambientación y los recursos que se ofrecen para dotar de verdadero sabor gótico a este juego.

Lo peor: Lo escueto de la información, la dispersión de ésta a lo largo del libro, y los párrafos dedicados al uso de la sexualidad como elemento de juego.





Gehenna

Q

ue no os engañen, compañeros, vivimos tiempos duros para nuestra afición. ¿Acaso, veteranos, no habéis percibido la merma en el volumen de rol en las estanterías de vuestras tiendas favoritas? Paseo por las tiendas de la capital y recuerdo otros tiempos: el descorazonador hueco dejado por el material de Joc Internacional y otros exquisitos cadáveres roleros ha sido ocupado por aburridos juegos de tablero de insidiosas expansiones y el infecto chismandising de muñequitos y peluches cada vez más espeluznantes; quiera Dios que a este perro nunca lo abandonen de noche en una tienda especializada y, como en una peli de la Pixar, les dé por salir de sus blisters a las figuras articuladas de Tortured Souls, Silent Killers o Twisted Land of Oz. Admitámoslo, ahora que los chicos de White Wolf han perdido definitivamente el norte y optan por hacer del falso sacrificio de sus series una lucrativa hecatombe, debemos estar preparados para un eventual y masivo aban-

Runequest hasta el arrapiezo loco por la *Dragonlance*, pasando por el ñoño maniático de Tim Burton reconvertido en seguidor de Mundo de Tinieblas. Hablamos, en resumen, de la clase de alimaña obtusa capaz de evocar electrizado el papel de Dean Cundey en *La Cosa*, definir en términos técnicos el funcionamiento de un motor de curvatura o un condensador de flujo, escribir ditirambos a la Undomiell en un depurado Quenya o distinguir sin sombra de duda entre un láser, fásar, máser, táser, bláster o pistoláser. Dependemos, hasta una solución mejor, de este querido idiota dotado del mérito de Fe Verdadera. Tú, amigo, friki del infierno de abrasiva charla monotemática (sea cual fuere tu rollito), quédate con nosotros hasta que sepamos lo que el destino depara a nuestros dados. El juego de rol, como alternativa de ocio, sigue siendo visto por el gran público como siniestra masonería de unos pocos o, en el mejor de los casos, marginal inmadurez

«¿Qué quinceañero va a soltar el mando de su PlayStation2 para sacrificar media tarde en parir a un émulo de Max Payne, Lara Croft o Tommy Vercetti?»

donos de adeptos hacia otras aficiones. Me duele admitirlo, pero sin adolescentes góticos ni dungeoneros descerebrados las íbamos a pasar bien putas. Sí señores, estamos en un momento de vulnerabilidad donde otras formas de entretenimiento pueden comérsenos definitivamente en cuestión de un par de años. Ahora que la monstruosidad en tres actos de Peter Jackson se retuerce entre estertores agónicos, habrá que mantener fieles a nuestra causa a esos nenes que entraron en el rol estas navidades porque la abuela *gagá* de uno de ellos confundió el juego de Decipher con la novela de Tolkien que le pedía Borjita. Dependemos de la continuidad de iniciativas como CLN, demostraciones en tiendas, magazines, asociaciones, listas de correo (pese a los rebañasesfinteres) y, sobre todo, dependemos de esa criatura de ojos brillantes inasequible al desaliento, las deserciones o las bodas de sus amigos desvirgados. Sí, dependemos de que ese organismo excelente, sublime en su cortedad de miras llamado popularmente 'friki', se mantenga firme en su compromiso con el vicio. Desde el más abyecto defensor del difunto

de dragones y princesitas. ¿Qué quinceañero va a soltar el mando de su PlayStation 2 para sacrificar media tarde en parir a un émulo de Max Payne, Lara Croft o Tommy Vercetti y limitarse a la masturbatoria imaginación de los tiroteos? No merece la pena, vivimos en una sociedad de gratificaciones inmediatas. ¿Qué amante de la fantasía medieval, escasos como son, va a encontrar jugadores entre sus compañeros de farra, a la sazón alcohólicos de fin de semana, futboleros y/o devotos de *Operación Truñid*? ¿Dónde quedan esos powermetaleros de finales de siglo, camiseta de Blind Guardian tatuada al cuerpo por comodidad, locos por *Warhammer*, *MERPO AD&D*? Probablemente vendiendo depósitos de ING Direct o transportando quiméricas arcas perdidas en un almacén de Carrefour. ¿Siguieron aquellos estudiantes de Ingeniería Aeronáutica jugando a *Traveller* tras la carrera? ¿Será cierto el mito del abogado triunfador que los sábados hacía de Guardián de los Arcanos para sus viejos colegas de facultad?

Seguid en la brecha, amigos • Terminal

Dungeons & Dragons

Pocket Player's Handbook

Si algo no se le puede achacar al *Pocket Player's Handbook* es que lleve a engaño. Es exactamente lo que dice su título: una edición de bolsillo del *Manual del Jugador 3.5* de *D&D*. Para realizar este libro han tomado los *System Reference Documents* del *Player's Handbook* y parte del *Epic Levels Handbook*, que se pueden descargar gratuitamente de internet, y los han impreso de la forma más económica posible. Esto quiere decir que no tiene ilustraciones, ni color, ni las referencias a los dioses de Falcongrís que sí estaban en el manual de WotC, que la densidad de texto es elevada, y que tiene pastas blandas. En todos los demás aspectos, es una copia casi exacta del *MdJ* que ya publicó en España Devir Ibería, con algunas reglas épicas. Las posibles razones que pueden llevar a alguien a comprar este libro, en vez de comprar el *MdJ* o imprimir caseramente los *SRD*, son pocas. El precio es la más obvia, ya que mientras que el libro de Devir cuesta 33 euros, el *PPHB* sale por unos 20-22 euros, más o menos lo mismo que imprimir los *SRD*. Otra posible razón es que, debido a sus reducidas dimensiones físicas (libro de bolsillo de 400 páginas), es mucho más cómodo de llevar a la partida que el *MdJ*. Aparte de esto, sólo se me ocurren cuestiones particulares y minoritarias: "Me gustan más los libros en blanco y negro y con pasta blanda", "Odio a Devir y a WotC pero me encanta *D&D*", etc. Con estos datos, y dando por supuesto que ya se conoce el producto (*D&D*), cada uno sabrá juzgar si merece la pena comprarse esta versión alternativa del manual, o si prefiere gastarse sus euros en el manual estándar. **Darío Aguilar**

Pocket Player's Handbook

Categoría: Básico
Juego: Dungeons & Dragons
Editorial: Mongoose Publishing

Páginas: 400 b/n
Encuadernación: Rústica
Precio: \$ 19,95

Lo que es: Una edición sin ilustraciones de los *SRD* correspondientes al *Player's Handbook 3.5* y parte del *Epic Levels Handbook*.

Lo mejor: Que cuesta menos que el manual original y que es más fácil de transportar.

Lo peor: Que no tiene ilustraciones, ni color, ni pasta dura.



Grimm

Categoría: Básico • **Juego:** Grimm
Editorial: Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Un minijuego D20 en el que los personajes interpretan a niños atrapados en un mundo de pesadilla.



Crime Scene: Forensics

Categoría: Suplemento • **Juego:** Crime Scene
Editorial: Hogshead Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 16
Lo que es: Un manual sobre ciencia forense con más de 25 nuevas habilidades y 30 nuevas dotes, entre otras reglas.



Fist of God

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rapture
Editorial: Holistic Design • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 20
Lo que es: El primer suplemento para D20 de *Rapture*, un juego sobre el apocalipsis, con trasfondo, clases, etc.



Quintaessential Human

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un suplemento que intenta profundizar en la raza menos tratada en la fantasía medieval: la humana.



JUEGOS DE:
ROL
CARTAS COLECCIONABLES
FIGURAS
ESTRATEGIA

MERCHANDISE
ANIME
MANGA
COMIC
IMPORTACIÓN

" TU LUGAR DE ENCUENTRO FRIKI "

C/ Ercilla 44 Bj. 15 (Galerías Isalo)
48011 Bilbao
Tel.Fax: 94 4420158
e-mail: dland@iespana.es
www.dland.cjb.net

Novedades

Encyclopaedia Arcana: Abjuration

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Un suplemento sobre la escuela de la abjuración, que amplía su flexibilidad con nuevos conjuros, dotes, etc.



Dragonlance DM Screen

Categoría: Accesorio • **Juego:** Dragonlance
Editorial: Sovereign Press • **Páginas:** 32 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Las pantallas de *Dragonlance*, con las tablas más importantes, junto a un librito de 32 páginas con PNJs.



Ultimate Monsters

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: Una recopilación de los monstruos más interesantes, originales y desconocidos del Sistema D20.



Luclin

Categoría: Suplemento • **Juego:** EverQuest RPG
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Un manual sobre Luclin, la luna de Norrath, con todo lo necesario para las campañas en este lugar.



The Minbari Federation

Categoría: Suplemento • **Juego:** Babylon 5 RPG
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 200 color
Encuadernación: Cartóné • **Precio:** \$ 34,95
Lo que es: El manual sobre una de las razas más misteriosas y poderosas de *Babylon 5 RPG*.



Alliance and Horde Compendium

Categoría: Suplemento • **Juego:** Warcraft RPG
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 114 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Nuevas clases de prestigio, conjuros y equipo, reglas para el combate en masa y material de *Warcraft III*.



The High Frontier

Categoría: Suplemento • **Juego:** Armageddon 2089
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un suplemento con más opciones para el combate aéreo y las aventuras y campañas en el espacio.



Ravenloft Gazetteer IV

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: El cuarto Ravenloft Gazetteer, que trata las tierras de Invidia, Verbrek, Valachan y Sithicus, y sus habitantes



Munchkin Master's Screen

Categoría: Accesorio • **Juego:** Munchkin RPG
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 12 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 14,95
Lo que es: Las pantallas de *Munchkin RPG*, que incluyen una aventura de 12 páginas y una hoja de Cardboard Heroes.



Anger of Angels

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un suplemento sobre la guerra entre Cielo e Infierno, con nuevas reglas, mapas y monstruos.



EXCALIBUR

PRINCIPE DE VERGARA 82
 28006 MADRID

www.excaliburtienda.com

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

Angel RPG

Angel RPG

Tras el éxito del juego de rol basado en la serie *Buffy cazavampiros* (reseña en *RPG magazine #3*), Eden Studios saca ahora un nuevo manual basado en *Angel*, su *Spin-Off*. El formato, la maquetación y la impresión general son muy parecidos a los de *Buffy the Vampire Slayer RPG*, lo que quiere decir que en este aspecto el libro es excelente. El sistema de reglas utilizado es una versión especialmente sencilla del Unisystem (*Zombie, Brujería, Armageddon*), que quizás resulte demasiado básica para los jugadores más veteranos y exigentes en estas cosas (hay cuestiones tratadas de forma muy general que pueden presentar dudas en el transcurso de una partida), pero que incluye algunas nuevas aportaciones que reflejan de forma divertida y adecuada el tono de la serie en la que se basa el juego. Tanto la ambientación, como la creación y dirección de aventuras, se tratan en profundidad y cuentan con el aliciente de presentar las características de juego de los personajes de la serie, como es habitual en cualquier JDR basado en una licencia. También hay que resaltar las interesantes y numerosas notas de ayuda que se incluyen a lo largo de todo el libro, y que están dirigidas sobre todo a los jugadores y DJs menos experimentados. Para resumir, *Angel RPG* es un gran juego que difícilmente merecerá los euros de quienes desconocen o no aprecian la serie de TV, pero que encantará a los fans de ésta. También puede aportarle nuevos e interesantes elementos a los que ya posean y disfruten de *BIVSRPG*, ya que se pueden incorporar a este juego muy fácilmente y viceversa, claro. ¿Merece la pena gastarse el dinero en este libro si ya tienes *BIVSRPG*? Si también te gusta la serie *Angel*, definitivamente sí. **Sergio Cáceres**

Angel RPG

Categoría: Básico
Juego: Angel RPG
Editorial: Eden Studios

Páginas: 256 Color
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 40



Lo que es: El juego de rol basado en *Angel*, la serie de TV *Spin-Off* de *Buffy cazavampiros*.

Lo mejor: Que es un juego trabajado, con una edición lujosa y muchos detalles, y que es más que suficiente para contentar a los fans de la serie.

Lo peor: Que repite algunas cosas ya publicadas en *BIVSRPG*, y que no interesará a quienes no conozcan la serie.

Delicatessen
RPG & DVD Club
 Estas Aburrido, Buscas Ocio...

ROL
cine
juegos
cartas
POSTERS

venta especializada de
ROL y cine por encargo

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

ENTRE MUNDOS

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

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

Novedades

Faerie Stories

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ars Magica
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Una colección de ideas para aventuras centrada en las leyendas feéricas de Bretaña.



Earth Companion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Heavy Gear
Editorial: Dream Pod 9 • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: El manual de referencia que detalla la neofascista Mancomunidad de la Nueva Tierra.



Blood of the Valiant

Categoría: Suplemento • **Juego:** Feng Shui
Editorial: Atlas Games • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Una reedición del suplemento de *Feng Shui* dedicado a La Mano que Guía, con nuevas ilustraciones y texto.



Atlas of the Walking Dead

Categoría: Suplemento • **Juego:** Zombie AFMBE
Editorial: Eden Studios • **Páginas:** 112 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23
Lo que es: Una relación de muertos vivientes de diferentes culturas, de Sudamérica al Lejano Oriente.



Construct Companion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rolemaster
Editorial: Ice Crown Enterprises • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22
Lo que es: Un manual sobre entidades artificiales y máquinas mágicas de todo tipo para *Rolemaster*.



Dragon Pass: Land of Thunder

Categoría: Suplemento • **Juego:** HeroQuest
Editorial: Issaries, Inc. • **Páginas:** 72 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,95
Lo que es: Un suplemento para la campaña de *Sartar Rising*, que se centra en Kerofinela, cuna de Orlanth.



Imágenes



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

SHOP

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

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

COMICS

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



JOKER

En Bilbao

TODO SOBRE JUEGOS

TODO SOBRE COMIC

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

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

... y ahora tambien en Castro Urdiales

C/ Leonardo Rucabado 18
 Tlf: 942 870 116



Novedades

Way of War: Makers of Legends

Categoría: Suplemento • **Juego:** Earthdawn
Editorial: Living Room Games • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 18
Lo que es: Un libro que estudia las cinco Disciplinas de Barsaive, e introduce una nueva, el Zhan Shi.



The Thirteenth Wheel

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mechanical Dream
Editorial: Steam Logic • **Páginas:** 148 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Un libro sobre conspiraciones políticas y espionaje en *Mechanical Dream*, que incluye una aventura.



Rise of Magic

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rifts
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 10,95
Lo que es: El segundo volumen de la serie *Chaos Earth*, dedicado a la vuelta de la magia a la Tierra.



GURPS SWAT

Categoría: Suplementos • **Juego:** GURPS
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 64 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 15,95
Lo que es: Un suplemento de *GURPS* sobre los SWAT, que detalla su historia, sus armas y su equipo.



De freaks para freaks
Moria
 Librería especializada
 c/Tirso de Molina, 10
 Logroño (La Rioja)
 Tfno./Fax: 941 500 334
 moria@minasdemoria.com

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

Visita nuestra Web: www.minasdemoria.com

MAZINGER
 "SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"
A CORUÑA
 Barcelona 93B
 984 277 093
OVIEDO
 Silla Del Rey 15
 985 255 449
OURENSE
 Progreso 89-91
 988 250 659
VIGO
 Torrecedeira 9
 986 441 684

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

NOSTROMO
 JUEGOS · COMICS · CINE

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

SERVIMOS POR CORREO
 A TODO EL PLANETA

NEXUS4
 nicolas salmeron 2
 39009 santander
 tel. 942211934

novedades

■ Broken Dreams

Categoría: Suplemento • **Juego:** Transhuman Space
Editorial: Steve Jackson Games • **Páginas:** 144 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Un suplemento que detalla las condiciones políticas y de vida en la Tierra del 2100.



■ Player's Guide to the High Clans

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



■ British Isles

Categoría: Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Vampiro
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Un manual sobre los clanes Brujah, Capadocio, Lasombra, Toreador, Tzimisce y Ventrue en la Edad Media



■ Days of Fire

Categoría: Suplemento • **Juego:** Demonio: La caída
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Un libro escrito bajo el mismo esquema que *El libro de Nody* que hace avanzar la trama de la ambientación.



■ Kingdom of Haita

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exaltado
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$19,95
Lo que es: El suplemento que profundiza en el Reino de Haita y su interminable lucha con los Linowan.



■ Tradition Book: Virtual Adepts Revised

Categoría: Suplemento • **Juego:** Mago: La ascensión
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: La revisión del manual dedicado a esta tradición, que continúa la revolución iniciada en la Guerra de la Ascensión



■ Shadow Games

Categoría: Suplemento • **Juego:** Orpheus
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 168 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$21,95
Lo que es: El nuevo libro de la línea *Orpheus*, que constará sólo de seis libros.



■ The Ventrue Chronicles

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: La máscara da
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: Un suplemento, en la línea de Crónicas Giovanni, que muestra las metas y objetivos del clan Ventrue.



■ Tribe Book: Uktena Revised

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hombre lobo: El Apocalipsis
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: La edición revisada del libro de tribu de los Uktena, los más místicos y sabios de la Nación Garou.



■ Tribe Book: Wendigo Revised

Categoría: Suplemento • **Juego:** Hombre lobo: El Apocalipsis
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: El libro revisado de referencia sobre la tribu más guerrera de Hombre Lobo.



LIBRERÍA
SAGA
 LIBROS ROL COMICS

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

TAJ MAHAL

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



jugadores sumisos

El Rey llama a tu grupo de aventureros y le pide/ exige que defienda la región del norte del avance de los orcos y descubra quién se esconde tras estos repentinos ataques. O se ilumina el dispositivo de seguridad en vuestra super-base secreta y debéis volar para evitar que el malvado Doctor Maligno secuestre el Air Force One con sus rayos telepáticos y chantajee a los EE.UU. pidiendo un millón de dólares por el rescate. O el Príncipe reúne a un puñado de violentos vampiros, entre los que te encuentras, para que castigue a un grupo escindido del Sabbat que amenaza continuamente la Mas-carada. Sea cual sea el caso, en términos político-morales el resultado es idéntico: hay que mancharse la manos de sangre para proteger al poderoso, arriesgar la vida por mantener el statu quo y las estructuras de poder establecidas, o engañar y ase-sinar para ocupar un lugar más elevado en éstas.

mos una daga para cambiar el origen de éstas. Y lo que es más, al acabar con ciertas amenazas, de éstas de las que supuestamente nos protege el poderoso a cambio de nuestra obediencia, ayudamos a mantener la apariencia de bondad presentada por el poder, sin cambiar nada realmente. Se podría argumentar que otras posibles actitudes no serían coherentes con la ambientación del juego, que actuar de forma diferente significaría aplicar modelos de pensamiento del mundo real a otro, fantástico o no, ajeno a éste, pero ¿no ha habido bajo todo gobierno y orden quien luchase contra el poder, quien luchase por mejorar las condiciones de vida de la mayoría? Si la democracia representativa, pongamos por caso, te parece el mejor sistema de gobierno posible, ¿no podría pensar lo mismo al menos *uno* de tus personajes? Con la obvia diferencia de que mientras que en este planeta, en este mun-

«¿y si la próxima vez que el Rey os llame para acabar con esos terribles orcos, le decís que vaya él?»

Hasta los jugadores más contestatarios y antisistema se convierten en sumisas rameras del patrón una vez sentados en la mesa de juego y embutidos en la piel de sus personajes. A grandes rasgos, podría entenderse esta postura como una consecuencia natural del papel habitual de los personajes protagonistas, no sólo en rol, sino en la ficción comercial en general, de la que nuestros manuales son a veces fruto. La diferencia estriba en que en los juegos de rol somos **nosotros** quienes decidimos las acciones de estos personajes protagonistas; ése es el principio básico de esta forma de ocio. No hay nadie más a quien culpar que a nosotros mismos. Nuestro grupo corre aventuras en un entorno que no suele distinguirse por la justicia de su sistema económico-social (en algunos casos todo lo contrario) y aún así, y aún siendo muchas veces nuestros personajes supuestos parangones del bien, y aún siendo a menudo éstos capaces de superar peligros y derrotar enemigos formidables, no hacemos nada al respecto. Solucionamos las consecuencias negativas propias de un sistema basado en el privilegio del poderoso y la amenaza de la violencia represiva, pero no move-

do, en este país, y en tu situación es difícil y muy arriesgado intentar cambiar las cosas de forma inmediata y directa, tu alter ego rolero puede ser (y seguramente será a menudo) un individuo capaz de las más increíbles hazañas, impensables para el común de los mortales.

Visto esto, ¿y si la próxima vez que el Rey os llame para acabar con esos terribles orcos, le decís que vaya él, que haga algo por lo que merecer su puesto y privilegios, o aprovecháis la ocasión para acabar con su dictatorial monarquía con un golpe de estado y una reforma de las leyes? ¿O decidís que el Presidente de los EE.UU. ya emplea suficientes recursos de los ciudadanos en su seguridad personal, y preferís utilizar vuestros superpoderes para acabar con el hambre en el mundo, aún a riesgo de enfrentaros con las grandes multinacionales alimentarias? ¿O pasáis del Príncipe, para cuya elección nadie os consultó, y marcháis a otro lugar para intentar crear allí una comunidad autosuficiente de hijos de la noche, en la que no haya tantas jerarquías ni divisiones de clanes, ni más gobierno que el que vosotros mismos os deis? Diversión no faltaría. • Perro Malo

“La industria se preocupa cada vez más de que la vida cultural coincida con sus objetivos económicos y políticos.[...] Es más barato meter al guardia de la porra en las mentes que mantener un costoso aparato de represión.[...] No obstante, está muy arraigado el mito de que la diversión y el asueto son neutrales, carecen de puntos de vista interesantes y existen al margen de los demás procesos sociales”

La formación de la mentalidad sumisa
Vicente Romero

C.J. Carella nació en Nueva York, aunque también ha vivido en Sudamérica, Connecticut, Florida y Michigan, y ya lleva más de quince años escribiendo y diseñando juegos de rol. Empezó a escribir juegos de rol a finales de los años '80, publicando por primera vez en la revista *Roleplayer Magazine*, de Steve Jackson Games, ya desaparecida. Gracias a este artículo, se le encargó la redacción de *GURPS Martial Arts*, su primer libro. También publicó en esta editorial *GURPS Voodoo*, su primera ambientación, así como otros suplementos (*GURPS Imperial Rome*, *GURPS Undead*, etc). Escribió después varios libros para Palladium Books y fundó su propia editorial, Myrmidon Press, en la que publicó por primera vez *Brujería*. Tras cerrar ésta, pasó a trabajar casi en exclusiva para Eden Studios, donde ha publicado otros juegos como *Armageddon*, o *Buffy the Vampire Slayer RPG*, y colaborado en muchos otros productos. Actualmente reside en Norwalk, Connecticut. En esta entrevista exclusiva, C.J. Carella nos desvela el futuro de *Brujería*, los entresijos de *Angel RPG* y más...

CJ Carella

BRUJERÍA

RPG magazine: A pesar de tu larga trayectoria en el mundo del rol, y de que la salida de *Zombie* en español ya presentó tu sistema de reglas, Unisystem, a los aficionados españoles, *Brujería* es el primero de tus juegos en salir en este país. Preséntales *Brujería* a los jugadores españoles que no lo conozcan, y diles en qué se diferencia de *Mago*, *Cazador*, o *Unknown Armies*.

C.J. Carella: Mi objetivo al escribir *Brujería* era desarrollar una cosmología coherente que pudiera acomodar tanto elementos de horror contemporáneo y fantasía oscura como fuese posible. La premisa central era algo así: "¿Qué pasaría si todas esas criaturas de las películas y las novelas de terror fueran reales? Es más, ¿y si no sólo fuese así, sino que además su número estuviere creciendo con cada día que pasa?" En el mundo de *Brujería* la magia es real, pero también lo son los asesinos de ultratumba que acechan a los monitores de los campamentos de verano, los coches poseídos, y las niñas pequeñas con aterradores poderes psíquicos, entre otras muchas cosas. La mayor parte de la población humana desconoce este submundo oculto, pero eso no va a durar mucho, ya que los eventos sobrenaturales cada día son más habituales. Los personajes de este juego son la primera línea de defensa que mantiene alejadas a estas criaturas de la noche, aunque algunos de estos personajes también sean seres sobrenaturales.

RPG: A lo largo de los diferentes suplementos de la línea de *Brujería* se desarrolla una historia, que en última instancia relatará el destino de nuestro mundo y la humanidad. Cuéntanos algo más sobre esa trama, y cómo se relaciona con las demás líneas de Eden Studios.

CJC: No hay realmente una "metatrama" definida en la línea de *Brujería*. Lo que sí hay es un cataclismo en el horizonte, "El Día del Juicio Final", que se acerca poco a poco, y el objetivo de algunas partidas es evitar que éste tenga lugar. En *Armageddon RPG* se explora uno de los posibles futuros del mundo presentado en *Brujería*, pero no es un futuro inevitable. Eso queda en manos de los jugadores y los DJs.

RPG: ¿Cuáles serán los próximos lanzamientos para *Brujería*? ¿Pensáis sacar alguna aventura para *Brujería* o seguiréis lo que parece la política predominante en las editoriales de solamente publicar suplementos de reglas y ambientación? ¿No te asusta que los suplementos dedicados a cada facción del juego puedan llevar a la creación de PJs superpoderosos con *combos*, como en el caso de ese juego que todos sabemos? ¿Caerá también bajo las siniestras garras del Sistema D20?

CJC: Actualmente, tenemos tres líneas diferentes de suplementos planeados para *Brujería*. Los libros de "Código" añaden información al mundo de *Brujería*, e incluyen nuevas Alianzas, capacidades sobrenaturales y razas. Los libros de "Sephiroth" desarrollan los Otros Mundos, las dimensiones que coexisten con el mundo físico y que tienen sus propios habitantes y leyes físicas. Finalmente, hay una serie de libros dedicados a las "Alianzas", que desarrollan la información existente sobre las diversas organizaciones que se pueden encontrar en el mundo de *Brujería*. En cuanto a los *combos*, los libros de "Alianza" no incluyen nuevos poderes, ya que la mayoría del material que contienen es relativa a la ambientación, con un par de excepciones, así que no es posible hacer personajes superpoderosos con ellos. Respecto al D20, la verdad es que no tengo deseo alguno de trabajar en libros de esas líneas, así que no hay riesgo de que *Brujería* sea convertido a ese sistema.

BUFFY Y ANGEL

RPG: Tanto *Buffy* como *Angel*, son dos licencias importantes, propiedad de una gran empresa. ¿Cómo ha sido tu experiencia de trabajo con esta empresa? Aparte de las reglas, ¿has tenido que crear mucho material nuevo para poder hacer juegos de rol de estas series de TV?

CJC: Ha sido fantástico trabajar con la Fox (*la cadena que produce y emite en EE.UU.* Buffy cazavampiros y Angel). Nos han dado mucha libertad en lo que respecta a "Los Mitos de Whedon" (*Joss Whedon es el creador de Buffy cazavampiros y Angel*). Nuestra principal consideración a la hora de desarrollar material de trasfondo para el juego es diferenciar claramente entre lo que pertenece al "canon", es decir, la información que se toma directamente de las series, y la información nueva que no es oficial y que no debería considerarse parte del "Buffyverso", a no ser que el grupo de juego así lo estime.

RPG: Dadas las similitudes y el origen común del material original de *Buffy* y *Angel*, muchos aficionados pueden pensar que un manual básico de *Angel* es redundante, y que este nuevo material debería haberse incluido en un (económico) suplemento para *Buffy*. Cuéntanos qué distingue a ambos juegos y demuéstrealos a esos aficionados que se equivocan.

CJC: Las dos series comparten el mismo "universo", pero tienen muchas diferencias tanto en tono como en contenido. La estructura de las temporadas de *Angel* es diferente de la estructura de las temporadas de *Buffy cazavampiros*, entre otras muchas cosas, en *Angel* no

hay un "Malo Final", un antagonista que dé coherencia a toda la temporada, tal como sucede en *Buffy cazavampiros*. También existe un número sorprendentemente elevado de personas que ven una serie, pero no la otra. *Angel* no funcionaría como suplemento de *Buffy* y viceversa. Incluso si a los propietarios de las licencias no les hubiese importado que lo hiciésemos así, no habría funcionado.

RPG: Los juegos originados a partir de licencias de gran éxito como *Buffy* o *Army of Darkness* parecen ser un arma poderosa en la lucha del rol por captar a nuevos aficionados, pero ¿realmente cumplen de forma efectiva esta función o son sin embargo los juegos superventas como *D&D* o *Vampiro* los que atraen a nuevos aficionados? ¿Qué podrían hacer las editoriales para atraer a más personas a los juegos de rol?

CJC: No tengo más pruebas que algunas anécdotas, y por lo tanto no constituyen prueba alguna, pero he oído que el juego de rol de *Buffy* ha permitido a mucha gente introducir a sus novias y a sus esposas que hasta ese momento no habían mostrado interés alguno por el rol en este hobby. Los fans de las series parecen estar dispuestos a jugar a rol por primera vez, siempre que haya cerca algún jugador experimentado que les ayude a aprender lo básico. Sólo el tiempo dirá el éxito que hemos tenido en nuestro intento de atraer a nuevos jugadores. En cuanto a la segunda pregunta, si supiese cómo hacerlo exactamente, estaría ganando mucho más dinero, eso es seguro.

«Las licencias de OGL y Sistema D20 son casos relativamente únicos, y su éxito depende principalmente de que son la base del juego con el mayor porcentaje del mercado de los juegos de rol.»

UNISYSTEM Y EDEN STUDIOS

RPG: Visto el éxito del Sistema D20 y la OGL (la licencia que permite a otras editoriales publicar libros con este sistema), ¿crees que éste es producto de su mecanismo de reglas, de la licencia OGL, o exclusivamente de ser el sistema utilizado en la tercera edición de *D&D*?

CJC: Las licencias de OGL y Sistema D20 son casos relativamente únicos, y su éxito depende principalmente de que son la base del juego con el mayor porcentaje del mercado de los juegos de rol.

RPG: ¿Por qué ha tardado tanto Eden Studios en anunciar la salida de un *Conspiracy X* con Unisystem? ¿Se va a centrar por fin Eden en la proyección del Unisystem, o seguirá produciendo juegos de rol con otros sistemas de reglas?

CJC: Hasta donde yo sé, todos los juegos nuevos que Eden Studios publicará en el futuro, aparte de la línea de productos de Sistema D20, usarán el Unisystem. Esto se debe principalmente al éxito de *Zombie* y *Buffy the Vampire Slayer RPG*. Hasta que se materializó ese éxito, la gente de Eden no tenía ninguna razón en particular para apostar todo por el Unisystem.

RPG: A excepción de sus líneas de D20, los productos de Eden Studios, como *Zombie* o *Brujería*, parecen dirigidos a un sector concreto dentro de los compradores de rol. ¿Es una decisión empresarial o es una casualidad?

CJC: Todos los productos de rol que se publican se orientan desde su creación hacia sectores específicos del mercado. Ningún juego de rol va a interesarle a todo el mundo. Obviamente, algunos segmentos del mercado son mayores que otros, siendo el de los juegos de rol de fantasía al estilo de *D&D* el mayor segmento con mucha diferencia, pero cada producto atrae a un tipo de público, ya sea en términos de género (terror, ciencia ficción, superhéroes, etc) o de mecánica (orientado hacia lo narrativo, táctico y demás). Los *Bestsellers* no se planean; o salen o no salen.

RPG: La siguiente línea en usar Unisystem es *Beyond Human*, el primer juego de superhéroes de Eden Studios. ¿Qué diferencia a este juego de los demás juegos de superhéroes que hay ahora mismo en el mercado? ¿Tendrá una sola ambientación desarrollada en suplementos posteriores como *Brujería*, o será un juego de multiambientación, como *Zombie*, en el que se presentarán diferentes opciones?

CJC: *Beyond Human* cubre una amplia gama de géneros. No es un juego de "superhéroes", pero proporciona reglas para crear razas no humanas y superhumanas, así como un sistema completo de juego. En cierta forma, éste va a ser el "manual básico" del Unisystem, ya que con estas reglas se podría desarrollar una aventura en casi cualquier entorno o estilo que se te ocurra. En términos de ambientación, *Beyond Human* seguirá el camino marcado por *Zombie*, y proporcionará cuatro mundos de campaña posibles, ya en el manual básico.

RPG: ¿Cómo has resuelto los problemas de reglas que suelen dar los juegos de superhéroes?

CJC: Las reglas para los superhumanos son la prueba de fuego del diseño de juegos de rol. Mi objetivo es crear un juego que se centre en la utilidad y la flexibilidad, pero sin que se vea frenado en su uso por cada pequeño detalle. Aún estamos probando las reglas para asegurarnos de que este objetivo se cumple.

«Soy el fanático definitivo de la mezcla de géneros. Mi campaña más longeva, que duró diez años de juego, era una mezcla de Cyberpunk 2020, Shadowrun, y el universo de Wild Cards, y se jugaba con el sistema básico de GURPS.»

PERSONAL

RPG: ¿En qué estás trabajando ahora mismo? ¿Cuáles son tus planes de futuro?

CJC: En estos momentos estoy terminando *Beyond Human*. Después de eso, me ocuparé de *Secret Codex* y de *Book of Yesod* para *Brujería* y *Armageddon*.

RPG: Al compartir la misma estructura básica de reglas, el Unisystem, muchos de los juegos de Eden se pueden combinar fácilmente. ¿Qué combinaciones de ambientaciones y juegos sugieres o has probado tú mismo?

CJC: Soy el fanático definitivo de la mezcla de géneros. Mi campaña más longeva, que duró diez años de juego, era una mezcla de *Cyberpunk 2020*, *Shadowrun*, y el universo de *Wild Cards*, y se jugaba con el sistema básico de *GURPS*. Me encanta convertir sistemas y combinar ambientaciones, y siempre intento fundir elementos muy diversos en un todo coherente. A veces te sale mantequilla de cacahuets y chocolate, y a veces te sale aceite y vinagre. Aunque lo realmente divertido es probar.

RPG: ¿En qué porcentaje escribes lo que quieres escribir y en qué porcentaje escribes lo que crees que va a ven-

der? ¿Qué piensas de la reciente huida de muchos de los autores de la industria a otros campos del entretenimiento mejor pagados?

CJC: Empecé a escribir escribiendo lo que me apetecía, y esto sigue siendo así en gran medida. Escribir juegos de rol es una de mis dos fuentes de ingresos principales, así que me lo tomo profesionalmente. Si un proyecto no va a vender bien, no merece la pena hacerlo. Por otra parte, si sé que no voy a disfrutar escribiéndolo, tampoco merece la pena hacerlo. El dinero nunca es tanto como para justificar el trabajo en un encargo que vas a odiar. No puedo culpar a nadie por marcharse a donde está el dinero. Yo mismo no dependo exclusivamente del diseño de juegos de rol para ganarme la vida.

RPG: ¿Algo que quieras decirle a los aficionados españoles?

CJC: ¡Muchos saludos, y espero que disfruten mis juegos!



La Oregua
juegos de estrategia - hobbies
tarjeta joven
Avda. Pablo Ruiz Picasso 5
50015 Zaragoza - Tfno 976 520 234
www.laOregua.net



universal
JUEGOS NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN
y todo lo que hace falta para jugar...
Ronda San Antoni 9
08011 BARCELONA
TEL: 934 43 32 68
libunivers@eresmas.net
Píde lo que necesites
y te lo llevamos a casa.

RPG museum

Dune: Chronicles of the Imperium

Planeta Arrakis. Conocido por los Fremen como Dune; fuente de la especia geriatría Melange, que prolonga la vida y amplía la consciencia, permitiendo a los Navegantes plegar la estructura del universo y viajar a velocidad infinita y fuente de la prescencia de las Reverendas Madres Bene Gesserit. Muchos de nosotros, jugadores de rol, somos aficionados acérrimos de la ciencia Ficción. Y cualquier aficionado como el Dios Emperador manda tiene en sus estanterías al menos el primer volumen de los 6 que constituyen la serie de *Dune*, de Frank Herbert. ¿Y quién de nosotros no había soñado nunca con unir a una ambientación de culto como ésta nuestros dados?, ¿qué aficionado y fan de los Atreides no había pensado en adaptar tal o cual sistema de reglas para jugar unas partiditas en Arrakis con sus colegas? Tal era el mono que el personal tenía de *Dune* (futuro muy lejano, ciencia ficción feudal, con escudos de energía y armas de filo que pudieran penetrarlos, y nobles, algunos decadentes y otros maravillosamente honorables), que dejando a un lado los sistemas caseros hechos por aficionados (se llegó a ver por Internet un *GURPS Dune*) los de Holistic Design publicaron *Fading Suns*, que no era *Dune*, pero que se le parecía mucho. Pues bien, Last Unicorn Games llevó a buen término ese sueño, con su *Dune: Chronicles of the Imperium*. Usando el sistema ICON (un viejo conocido) ya podíamos darle caña a ese perro Harkonnen que tan mal nos caía; se nos hacía el culete pepsicola pensando en dominar los poderes Bene Gesserit, para intentar ser el Kwisatz Haderach antes que ese niño de Paul Atreides; en fin, que nos las prometíamos felices, cual Emperador del Universo al que una Decidora de Verdad le hubiese predicho un largo y profífico reinado. Pero (y poned la marcha fúnebre de Mahler) apareció Wizards of the Coast, compró Last Unicorn y todos nuestros sueños se fueron al garete. Sólo salió a la venta una edición limitada a 2.000 copias en las Gen Con 2000. Algunos ejemplares de esa edición se han llegado a vender por 300 dólares. Y después Wizards cerró la línea, a pesar de que ya se había prometido algunos jugosos suplementos, entre ellos uno sobre los Fremen y Arrakis. Y nos quitaron el caramelo de la boca.

Al cerrar la línea, Wizards prometió un *Dune D20* que se quedó en eso, en promesa. Dudo mucho que el Sistema D20 pudiera captar la sutileza de un universo como el de *Dune* (en el que un combate puede resolverse con una mirada antes de que comience), pero parece que tampoco podremos tener el gusto de comprobarlo. ¿Y cómo era esa edición limitada de las Gen Con? Pues un magnífico libro. Una edición a todo color, cuidada con mimo. Con una sección de historia que llegaba hasta la era de los Atreides, que permite a los neófitos en el universo de *Dune* darse una ducha de

Melange, Navegantes, Bene Gesserit, Tleilaxu, Ixianos, el Landsraad, los Fremen, la Jihad Butleriana, los Mentat, los Gholas, los maestros de espada,...

El sistema es el ICON de la versión de *Star Trek* de Last Unicorn. Un sistema sencillo, que permite centrarse en la historia, muy adecuado para esta ambientación. Una completa sección de creación del personaje que parte de la formación de una Casa Menor adscrita a una Casa Mayor (los abyectos Harkonnen, los nobles Atreides, los ambiciosos Corrino, etc...), lo que nos permite acceder a todas las complejidades de las relaciones que aparecen en las novelas sin tener que encarnar a alguno de los personajes de éstas. Se completa el juego con la consabida sección de combate (con un sistema de opciones sencillo a la par que completo y que permitía esa maniobra antiescudo que siempre habíamos querido practicar), y secciones sobre Casas, equipo, viaje espacial, planetología, tecnología, e incluso incluye una aventura introductoria de calidad más que notable.

Como pegas podemos encontrar que parte de la información más jugosa (Arrakis, los Fremen, los gusanos de arena) se encontraba en esos suplementos anunciados por Last Unicorn y que se perdieron en el limbo, dejando el juego cojo para los jugadores que no hayan leído las novelas. De todas formas es un problema menor, porque el juego está más encaminado a jugar en la época de las precuelas de dudosa calidad de Brian Herbert que durante la desgarrada epopeya de las novelas originales de su padre. En fin, un juego recomendable, si no fuese porque es difícilísimo de conseguir. **José Luis Herrera**

Dune: Chronicles of the Imperium

Juego: Dune RPG

Editorial: Last UnicornGames

Temática: Ciencia Ficción

Autor: Owen M. Seyler

Año de edición: 2000

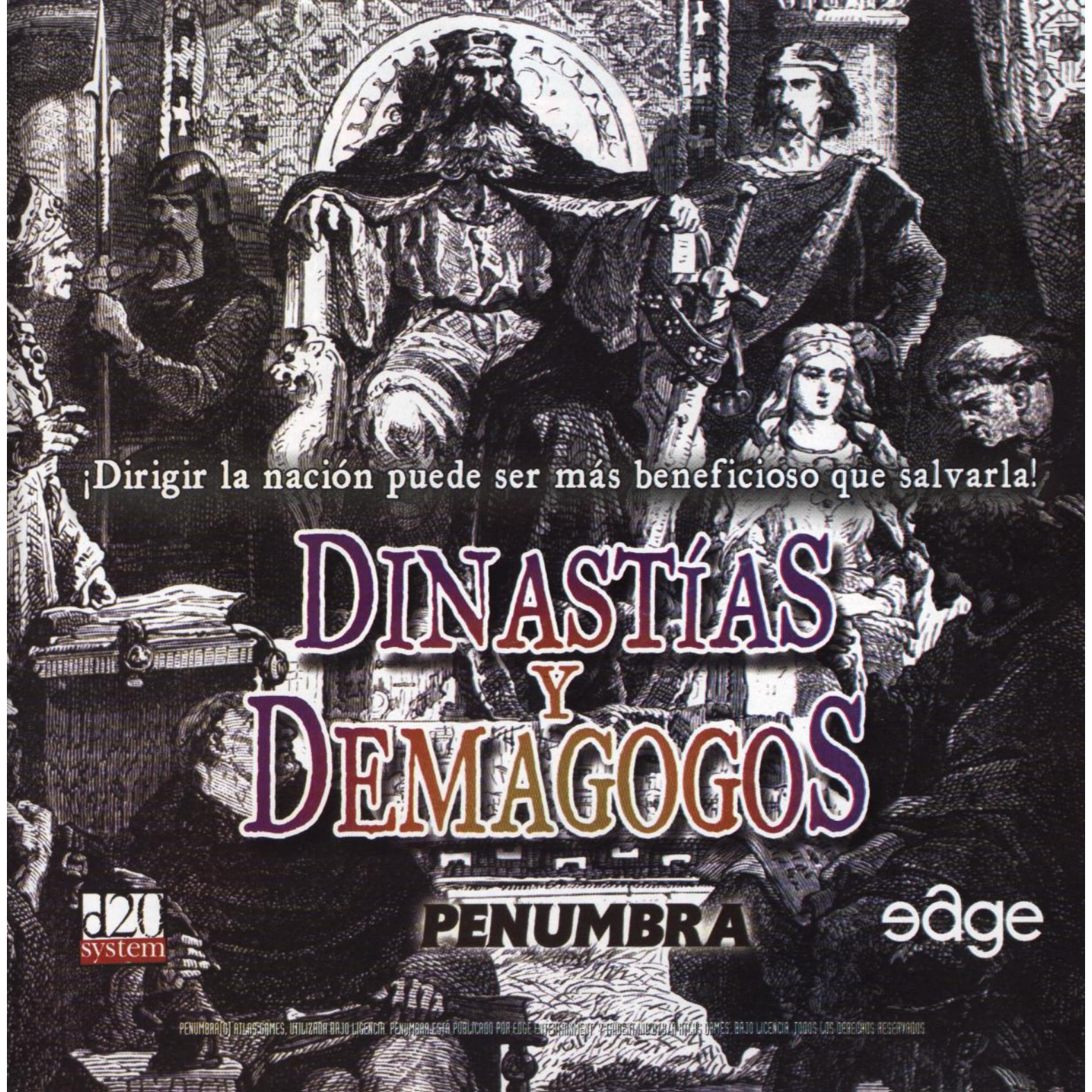
Colección: 1



Lo que es: El juego de rol basado en el barroco universo de *Dune*.

Lo mejor: Que trae a la mesa la ambientación de Ci-Fi más esperada y de forma más que digna.

Lo peor: Se echa de menos alguna que otra información sobre lugares y hechos relevantes, y por encima de todo, que debido a *Wizards* es un libro casi imposible de encontrar y de adquirir.



¡Dirigir la nación puede ser más beneficioso que salvarla!

DINASTÍAS Y DEMAGOGOS


system

PENUMBRA

edge

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.)

Tus datos deben ser: **Nombre y apellidos, Dirección postal, Localidad, Código postal y provincia, Teléfono de contacto, E-mail.**

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

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



nº 1



nº 2



nº 3



nº 4



nº 5



nº 6



nº 7



nº 8



nº 9



nº 10

taberna del Dragón verde



*El lugar donde las leyendas
se hacen realidad*

CONCEJAL ALBERTO JIMENEZ BECERRIL S/N
SEVILLA

Slaine

el juego de rol
de los héroes celtas

En esto del D20 se van a acabar
las tonterías. Próximamente...

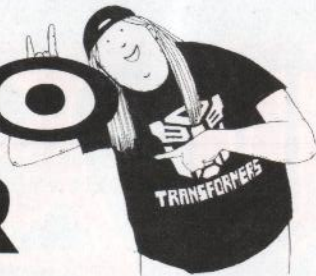
edge
entertainment

D20
system

REBELLION

2000
AD

LO PUTO PEOR



EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE.□□

1 hoy toca:
predicciones
para 2004

Cuando escribo estas líneas, el año 2003 ha terminado hace poco. Cuando vosotros las leáis, seguramente en la cola del paro, so vagos, o directamente tirados en la puerta de algún bar a las 3 de la madrugada, ebrios perdidos y con las bragas de una puta checoslovaca llamada Ingrid con dos hijos y que esnifa limpiacristales y es maltratada por su chulo que se queda con su pasta para completar su colección de *Cyberpunk 2020* en el bolsillo, ya habrá pasado algo más de un mes de éste nuevo año. No obstante, creo que la columna de hoy os resultará harito interesante, pues el año es largo y duro, como una partida de *Rolmaster*, y mis predicciones cobrarán vigencia de aquí a poco.

Porque así es amigos, he utilizado los más potentes conjuros de adivinación, además de generosas dosis de LSD, aunque eso ya después de las visiones y porque me dio por ahí, y he sacado las siguientes conclusiones. Como la tirada la hizo mi DJ y no vi el resultado, a lo mejor hay algún pequeño fallo, pero yo creo que no. Agárrense y tiemblen con mis visiones sobre lo que le espera al mundillo del rol este año:

- Saldrán nuevos juegos, algunos buenos y algunos malos. También saldrán muchas ampliaciones para juegos ya existentes.
- La gente jugará a rol. En los juegos se tirarán dados, de diversas formas.
- Otro año más, los fans comprarán juegos raros, pero seguirán jugando únicamente a los cuatro de siempre. Pero ¿y lo que farda en la estantería?
- Volverá el sistema D6 de *Star Wars*, y lo hará con tanta fuerza que la siguiente edición del *D&D*, *Cthulhu* y *EXO* lo utilizarán.
- *GURPS* seguirá sacando suplementos raros que le interesan a 4 frikis y que todo el mundo se descargará gratis de internet. "Total ni lo voy a mirar", se defenderán ellos.
- La gente seguirá preguntándose qué sentido tiene volver a sacar el juego de la mili a estas alturas de siglo.
- A finales de año, los zombies habrán salido de su entorno natural (las macrodiscotecas) y comenzarán a dominar el mundo.
- Antes de morir, el Papa Juan Pablo confesará que jugaba a rol en la intimidad. El siguiente en salir del armario será Mariano Rajoy. El rol desaparecerá de los círculos frikis y pasará a tener mayor difusión en las parroquias y juventudes de derechas. Como última petición del pontífice, se lanzará una nueva edición de la Biblia con las fichas y características de todas las criaturas y personajes que allí aparecen. Incluidos los de "Josué engendró a Samuel" y todo eso. De la ficha de Dios no digo nada que eso se ha quedado un poco viejo.

· Ocurrirá algún suceso macabro que un medio de comunicación relacionará con los juegos de rol. Como siempre, echaremos pestes sobre los periodistas en nuestras tertulias y listas del correo.

· Se confirmará la aparición de otras 4 ediciones de los 3 manuales del *D&D 3.5*: Primavera, Verano, Otoño e Invierno, decorados con motivos de la época, y eslogans como "ya es primavera en *Wizards of the Coast*".

· *Kill Bill* tiene pinta de molar (menuda predicción).

· En el frente de la revista, *Lo Puto Peor* seguirá teniendo la misma poca gracia que siempre (¿no os habéis enterado de que esto es serio o qué?). Un servidor ascenderá al poder y dedicará números enteros de la revista a publicar módulos de *Feng Shui* basados en episodios de *Farmacia de guardia* y monográficos de *El Castillo de Falkenstein*, por lo que recibiré el Premio Planeta.

· La revista sufrirá un nuevo cambio de formato: ahora vendrá en la parte de atrás de los cereales, para que leáis en el desayuno. *Lo Puto Peor* saldrá en los laterales.

· Poco después, el Inspector Gadget destapará que la *RPG magazine* es una tapadera de MAD y el Doctor Gang, y cerrará la revista. Poco después, nuestro director será diputado por el PP.

· Annie McDowell seguirá protagonizando anuncios de L'Oréal. Esto no tiene que ver con el rol, pero tíos ¿alguien recuerda alguna película reciente de esta mujer?

· Saldrá la nueva edición de *Mutantes en la Sombra*. No, en serio.

· Una poderosa editorial decidirá crear una especie de Dream Team del rol, con los mejores jugadores del país, y organizará espectáculos, en los que la gente pagará para verles jugar. Una idea genial que tendrá un éxito inusitado.

· Perro Malo se hará budista.

· En diciembre de 2004 sobrevendrá un nuevo holocausto nuclear a causa de la guerra entre los americanos y los rusos (la Unión Soviética se reconstruirá en Semana Santa). En el nuevo mundo que sobrevendrá, los roleros, gracias a los conocimientos adquiridos con sus lecturas prohibidas, estarán más capacitados para sobrevivir y construirán un nuevo orden mundial basado en las enseñanzas de Lord Soth, Conan y Miliiki. La *RPG* recuperará su popularidad, esta vez como texto religioso, y esta columna será interpretada como las palabras del profeta. Habrá hasta talibanes. Ésta es la visión que tengo más clara.

En fin, que el 2004 va a ser muy movidito. Seguramente incluso ya se han cumplido varios de mis vaticinios. Con todo, no será peor que el 2003: recuerden lo de los experimentos genéticos en *Devir* o las armas de destrucción masiva en La Factoría (que aún no han sido encontradas, pese a las acusaciones de Aznar). Cuidense amigos, que nunca se sabe... Y si quieren les hecho las cartas en www.virnete.com.

CONFRONTATION®

DESCUBRE
EL MÁS
SORPRENDENTE
JUEGO DE
MINIATURAS
DE FANTASÍA

www.confrontation-es.com



Distribuido por: **millennium**
TLF 954 368 822
www.millenniumdist.com

RACKHAM®

Construir
una ciudad medieval
nunca fue tan sencillo...



Ciudadela

• Segunda edición •

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

edge

www.edgeent.com