

rpg magazine 11

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

Gehenna

Llega el fin del Mundo de Tinieblas para los vampiros con este apocalíptico volumen

Entrevista: Justin Achilli

Las confidencias del director de la línea de Vampire: LM en White Wolf

OGL Horror

Manual básico que lleva la OGL a una ambientación de terror

High Adventure RPG

Nuevo juego de fantasía de la mano de los creadores de Rolemaster

Maestros de Esgrima

Manual sobre el arte de la esgrima para el juego del Capitán Atarista

ISSN 1579-7686



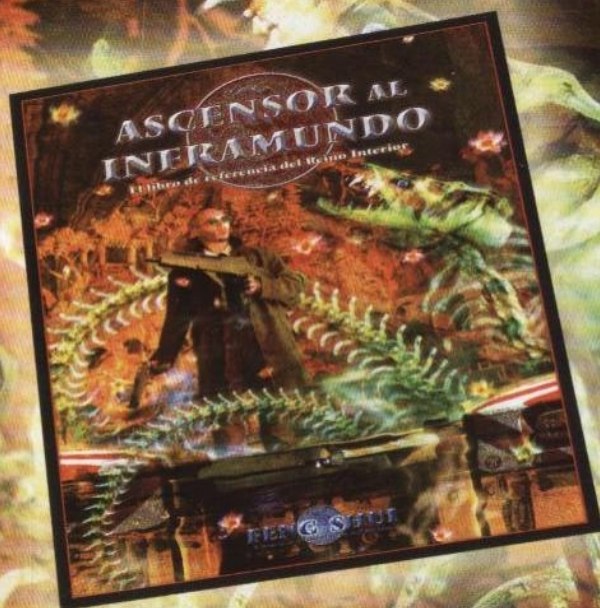
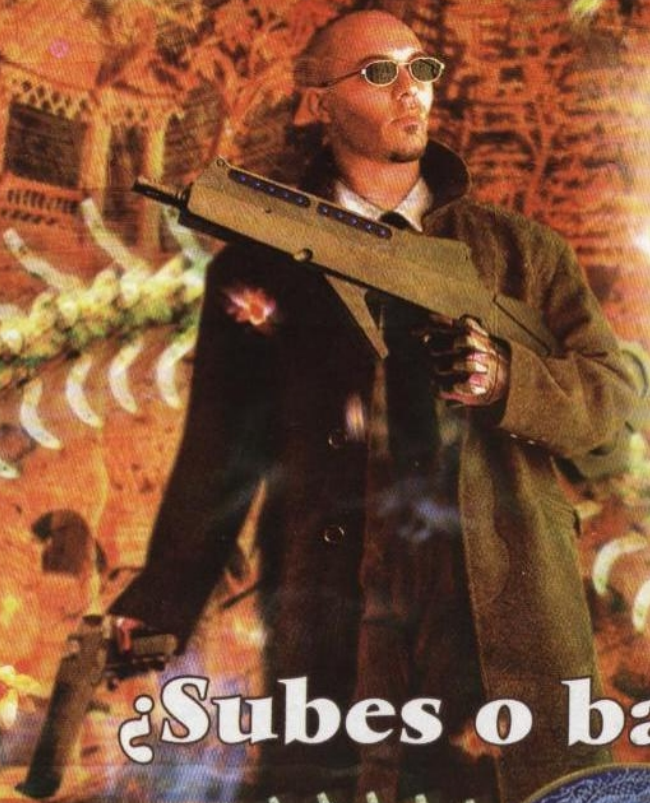
9 771579 768004

RPG MAGAZINE N° 11 · EPOCA III · FEBRERO 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

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

Halloween en febrero¹

Para celebrar el "Día del Juicio" podrás conseguir todos los libros que La Factoria ha publicado para el Mundo de Tinieblas desde 1992 a:

6,66 €²

A excepción de estos títulos:

LIBROS ED. LIMITADA:³

San Francisco nocturno (LF1411)
La corte sombría (LF5008)
Guía de superv. de los Huérfanos (LF3058)
Los Nocturnos (LF6011)
Inanimae (LF5016)
Poseídos (LF2057)
Estado de gracia (LF1065)
Libro del Kaos (LF2058)
Refugios de los condenados (LF1068)
Caída del paraíso (LF6009)
Libro del clan Tremere (LF328)
Guía de los anarquistas (LF1066)
Crónica del Laberinto Negro (LF2013)



OTROS LIBROS:

Manual del Narrador Vampiro
2ª Ed. Revisada (LF1057)
Libro de Nod (LF1709)
Enciclopedia Vampirica (LF1063)
Demonio: La caída (LF7001)
Guía de la Camarilla (LF1053)
Guía del Sabbat (LF1054)
Hombre Lobo básico (LF2051)
Vampiro: La Mascarada (LF1051)

LINEAS HISTÓRICAS

Edad Oscura
Edad Victoriana

Búscalo en tu tienda habitual

¹ Promoción válida solo en febrero y limitada a las reducidas existencias de cada título.

² Los libros encuadernados en cartón (tapa dura) cuestan 9,99 euros en lugar de 6,66.

³ Desde septiembre de 2003 los libros de Mundo de Tinieblas son de edición limitada.

Estos libros, ya agotados muchos de ellos, no participan en la promoción.



06

Gehenna, el final de Vampiro: La mascarada



13

OGL Horror, terror D20 de Moongoose

número

11

sumario



26

Justin Achilli, entrevista con el vampiro

RPG magazine

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

MAGAZINE

05. Sumario. 06. Gehenna. 10. Novedades en castellano. 12. Novedades D20 en castellano. 13. OGL Horror. 14. Importación D20. 18. Terminal. 19. Martial Arts Mayhem. 20. Novedades Importación. 25. Perro Malo. 26. Entrevista Justin Achilli 30. RPG Museum: Hawkmoon. 34. Lo puto peor.

Redacción

Redactor jefe: Darío Aguilar Pereira.

Redactores: Miguel García, José Padilla, Juan Pedro Pérez, Jose M. Rey, Ángel Sánchez, Miguel Á. 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: Gehenna / White Wolf

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.edgeint.com

Nos encontramos en un punto de inflexión. Y no hablamos de la vida política de nuestro país. En este aspecto todo seguirá igual a pesar de que algunos se dediquen a hacer el imbécil, decir barbaridades y repartir euros. Nos referimos, como no, al objeto de esta revista. ¿Qué nos deparará este invierno el empacho D20? ¿Atraerán a un nuevo público las nuevas licencias anunciadas, como *Starship Troopers RPG* o *Cadwallon RPG*, basado en *Confrontation*, uno de los juegos de miniaturas más populares de los últimos tiempos? ¿Se recuperarán aficionados con otros anuncios como los de la vuelta del *Paranoia* o de algún otro clásico que repesque el D20? ¿Servirán de algo las nuevas GenCon en España? ¿Y servirán de algo ahora que están anunciadas apenas con varios días de diferencia de las CLN, las jornadas más visitadas del país? ¿Sirve de algo que dediquemos nuestro tiempo a hacer esta revista gratuita para difundir nuestra afición? Te podríamos vender la moto diciéndote que sí, pero como no somos políticos, tenemos que dejar la decisión en vuestras manos, y en las respuestas que deis a todas estas cuestiones. Mientras tanto, nos quedaremos aquí a ver si aparecen las armas de destrucción masiva, y si nos cae algún euro.

a examen

EN CONTRA

Este libro cierra la línea de juego de *Vampiro: La mascarada*, y en él se relata la llegada de la Gehenna, el día del Juicio Final de todos los vampiros. No creo que hagan falta más presentaciones. Comienza desvelando las claves de los personajes y organizaciones más importantes del juego, para pasar después a enumerar cuatro escenarios diferentes con los que relatar la Gehenna, y ofrecer en último lugar consejos para poner en práctica estos escenarios y las fichas de los PNJs más importantes. La primera parte del libro parece ser el premio a los aficionados más fieles al juego y sus incontables suplementos. Lamentablemente, quienes esperen respuestas definitivas a los numerosos interrogantes creados a lo largo de la historia de esta línea van a sentirse bastante defraudados. White Wolf sigue jugando al despiste y la vaguedad como simulacro de misterio, y este libro termina de confirmar algo que

Aviso: Debido a la particular naturaleza de estas reseñas, se advierte al lector de que en ellas se incluyen ciertos datos que hacen poco recomendable su lectura para quienes quieran jugar partidas centradas en este libro.

muchos nos temíamos desde hace tiempo: esta gente se lo va inventando sobre la marcha. Si los "cabos sueltos" y la información contradictoria que se ofrecían en diversos libros ya empezaron a olernos mal a muchos de los que seguimos este juego desde sus inicios, frases como "Todos estos datos que acabamos de ofrecer son mera especulación" o "Tienes que decidir qué ha estado haciendo el Antediluviano hasta ahora" no hacen más que confirmar el hedor, y suponen una verdadera bofetada para los que se han esforzado en seguir las diferentes "tramas" y "metatramas" con las que WW nos ha intentado complicar la vida y vender la moto desde hace años. Por otra parte, algunos de los temas que se cerraron de forma enigmática en sus respectivos libros ni siquiera son mencionados. En ciertos casos se llega incluso a justificar esto señalando que revelar al lector la verdad sobre tal o

Gehenna



cual tema sería "muy anticlimático"; ¿cómo puede ser anticlimático, si el Narrador lo está leyendo y no jugando?, ¿cómo puede ser anticlimático aclarar todos los misterios en el clímax de la historia? Sería comprensible, y hasta cierto punto de agradecer, que se diesen alternativas ("¿Pero qué pasaría si...?") a una Historia Oficial sólida y confirmada, pero la disolución de ésta en decenas de opciones de variable credibilidad es simplemente impresentable, llegados a este punto. Supongo que muchos de los compradores en potencia de este libro no necesitan gastarse el dinero que cuesta para que les terminen diciendo que "La verdad es la que tú decidas que sea", porque para eso ya podrían haber tramado ellos su propia Gehenna. En cualquier caso, en los escenarios que conforman la mayor parte del libro, estas *revelaciones* son normalmente ignoradas.

La segunda parte del libro, que ocupa la mayoría de las páginas, se desglosa en cuatro escenarios diferentes y excluyentes entre sí, para que cada Narrador escoja la Gehenna que más se ajuste a su grupo. Los escenarios son los siguientes:

"Wormwood": Dios, cansado de la maldad de los vampiros, les envía una nueva plaga que sólo les afecta a ellos. Todos mueren en el plazo de 40 días. No hay guerra entre Antediluvianos, ni se cumplen las profecías de *El libro de Nod*, ni se desata el Infierno, ni se dan segundas oportunidades, ni nada. En fin, que si eliges esta versión de la Gehenna, los PJs son elegidos (no se explica por qué ellos) junto con otro puñado de PNJs para tener una posibilidad de redención, si son buenos chicos durante las cuarenta noches que pasan todos juntos encerrados en una antigua iglesia; el escenario es poco más que esta única y larga escena de convivencia vampírica. Mientras tanto, el resto de vampiros del mundo muere inevitablemente. Eso sí, según el libro, este final puede ayudar a los jugadores (no a los PJs) y al Narrador a "entender un poco mejor lo que significa ser humanos". Pues qué bien. Gracias por las lecciones de filosofía a 30 dólares la clase, oh maestros de la experiencia humana de White Wolf.

"Fair Is Foul": Lilith es quien se suponía que era, y vuelve para vengarse de Caín, ayudada por los 7 Antediluvianos que no crearon clan alguno, y que a su vez controlan el Inconnu, que es un instrumento de Lilith en esta versión de la historia. Si en el anterior capítulo se llevaba a los PJs de la mano por un estrechísimo camino de un solo sentido, en una de las "aventuras" de rol más lineales que se recuerdan, en éste no se dan más que escenas sueltas, confusas, sin orden alguno y con ambiguas recomendaciones (cuando más) para su dirección. Al final todo conduce a un último escenario, con un resulta-

do ya predeterminado, en el que Caín muere junto con todos los vampiros menos (quizás) los PJs, hagan lo que hagan éstos.

"Nightshade": Los Antediluvianos despiertan. Un monstruo (el Antediluviano Tzimisce) ataca Nueva York en modo Godzilla y los PJs, acompañados de ilustres PNJs, consiguen "detenerlo..." mientras la CNN lo retransmite en directo, acabándose así con la Mascarada, y dejando a la Camarilla herida de muerte.

Finalmente los gobiernos del mundo mortal se derrumban, y se forma una nueva secta dedicada a acabar con los Antediluvianos y evitar la Gehenna, a la que se unen los PJs. En el mejor de los casos, todos los vampiros mueren, menos los PJs que pueden convertirse en mortales, y el mundo, sumido en el caos, intenta recuperarse. Las luchas épicas entre Antediluvianos, demonios y monstruos, los viajes a diferentes lugares del mundo, y un nutrido reparto de famosos PNJs a modo de estrellas invitadas aseguran que este escenario, una mezcla entre *El regreso de la momia*, *28 días después*, y *X-Men 2* con exceso de presupuesto, al menos sea divertido. Claro está que, siendo ésta una aventura de *Vampiro*, ese juego de terror personal y complejidad metafísica, no es necesario ofrecer características de juego para los antagonistas de los PJs. ¡Que esto no va de tirar dados, sino de interpretar, hombre!

"The Crucible of God": La Mascarada se rompe para siempre, por culpa de los personajes jugadores y esta vez sin justificación alguna. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. Finalmente, se desata una Tercera Guerra Mundial que enfrenta a mortales y vampiros. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. Después mueren todos los Setitas, incluidos los personajes jugadores. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. Todos los Antediluvianos y los vampiros de más de 5.000 años despiertan, arrasando y diablizando todo lo que encuentran a su paso; en dos meses todas las naciones caen a sus pies y el mundo nace a una nueva Edad Oscura. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. El Antediluviano Tzimisce se convierte en una enorme masa amorfa que consume Manhattan y todos sus habitantes, pero el Presidente de los EE.UU. le ataca con bombas nucleares y él pasa a ser sólo espíritu. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. Absimiliard, Antediluviano Nosferatu, emerge del mar, cabalgando una criatura de 45 metros de largo, acompañado de una legión de monstruos creados por él, y conquista una ciudad, acabando también con el Antediluviano que la gobierna. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. Tanto Haquim, como Malkav y los



Antediluvianos Lasombra y Tremere y hasta un nuevo Antediluviano llamado "The Shaper" se despiertan, molestan un poco, y mueren... de alguna forma que el autor, en la mayoría de casos, no siente la necesidad de explicar ni siquiera por encima. Lo que hagan los PJs al respecto es irrelevante. El Antediluviano Tzimisce transforma y ocupa los cuerpos de la gran mayoría de habitantes del planeta Tierra que han logrado sobrevivir hasta aquí, pero los PJs pueden acabar con él y su "usurpación corporal" si tienen fe y han sido buenos. "The Shaper", que en realidad no ha muerto, esculpe los rostros de los PJs en unas montañas de este mundo post-apocalíptico. En resumen, que el autor de este despropósito debería haber escrito una novela, vista la nula atención que presta a los jugadores, aunque al final éstos sean los únicos que puedan salvar el mundo. Entre los abundantes desatinos de este cuento (me niego a llamarlo "escenario") también destacan pedir tiradas de Humanidad en la escena final para ver si los PJs se arrepienten de sus malos actos y salvan así el mundo, mientras que no se ofrecen las características de juego de los antagonistas, o la inclusión de las disciplinas a Nivel 10 de los Antediluvianos y la explicación de su uso: todas hacen lo que quiera el Narrador, porque el Narrador lo dice, y punto. Se trata en definitiva de un viaje turístico en autobús por el Apocalipsis, con el Narrador como guía de excepción, en el que los PJs están limitados a mirar a través del cristal lo que está sucediendo.

Los cuatro capítulos dejan bastante que desear, aunque por diferentes motivos. En sólo uno de los escenarios se molestan en explicar por qué los PJs tienen un papel protagonista en la historia más relevante jamás contada en este mundo, aparte de la mera casualidad. El que este recurso narrativo de ajada estirpe ("Estáis en la taberna, cuando un extraño se sienta a vuestra mesa y...") sea lo mejor que tienen que ofrecernos los autores en una ocasión tan importante como la de *Gehenna*, es ya muy significativo. Excepto en "Wormwood", la complejidad ética que hizo especial a este juego en el momento de su salida al mercado brilla por su ausencia. En casi todos los escenarios se echa mano de nuevos PNJs, incluso de nuevos Antediluvianos, a pesar de la inmensidad de personajes que se han sumado al juego a lo largo de 13 años de publicación. En fin, un desastre. El último capítulo, en el que se dan consejos para narrar la *Gehenna*, tiene la desfachatez de empezar advirtiendo a los Narradores que los verdaderos protagonistas de la historia son los PJs, y que no deben dejar que sean PNJs quienes lleven el peso de la trama; está claro que el autor de este capítulo no ha leído "The Crucible of God". Aunque no está mal escrito y puede resultar útil a los Narradores que intenten usar este libro, esa sorprendente y directa contradicción entre los consejos que se dan y los escenarios que se acaban de presentar permea todo el capítulo y en última instancia lo deslegitima por completo. Tampoco puede olvidarse la sensación de "esto lo he leído yo antes" que inevitablemente originará en quienes estén acostumbrados a leerse los capítulos de "Narración" de los diversos manuales del Mundo de Tinieblas. Si no tenemos en cuenta estas considera-

ciones, el texto conserva un gran valor si pretendes crear tu propio escenario de *Gehenna*, aunque en ese caso serán las 18 páginas más caras que hayas comprado en tu vida.

El libro termina con las fichas de unos cuantos PNJs que aparecen en los escenarios, seleccionadas de forma totalmente arbitraria. Si esperáis que por fin se revelen las características de juego de esos viejos y poderosos conocidos que han ido poblando este mundo a lo largo de los años, os vais a llevar un enorme chasco: no se incluye ningún Antediluviano. Se podría justificar la ausencia de estas fichas con esa vieja excusa de "Son tan poderosos que pueden hacer prácticamente lo que quieran, así que resulta absurdo resumir estos personajes a un cúmulo de características", pero en varios de los escenarios se plantean enfrentamientos directos de estos personajes con los PJs. Si su poder es tal que no necesitan de una ficha, ¿cómo se supone que podrán derrotarlos los PJs? En caso contrario, ¿por qué no se incluyen las fichas? Para esto no dan siquiera una excusa, como parece ser la norma en este libro. Así que no sólo fallan al decepcionar a los que esperaban encontrar aquí la ficha de Absimiliard, por ejemplo, sino que también hacen aún más inútiles tres de los cuatro escenarios, para los que el Narrador tendrá que crear incontables personajes. Tras los escasos PNJs, se dedican dos hojas a Caín, en las que se ofrecen consejos sobre su uso; estas dos hojas son triplemente inservibles, ya que no proporcionan características de juego (mientras que en páginas anteriores se indica que Caín lucha con los PJs), su texto contradice lo explicado en los escenarios del libro, y los consejos que se dan son, por obvios, insultantes. El dibujo es bonito, por lo menos.

En un plano general, es curioso ver cómo en WW echaron mano a todo tipo de culturas y mitologías ajenas a la europea-anglosajona cuando ya no sabían qué demonios editar para su línea de *Vampiro*, y cómo ahora desprecian todo ese trabajo a favor únicamente de los mitos judeocristianos, sin ofrecer una alternativa a

Gehenna

Categoría: Suplemento

Juego: *Vampiro: La mascarada* **Encuadernación:** Cartoné

Editorial: White Wolf

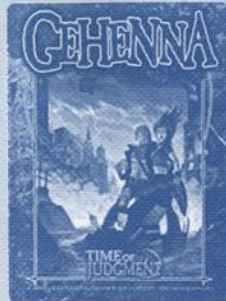
Páginas: 248 b/n

Precio: \$ 29,95

Lo que es: El último libro de la línea de juego *Vampiro: La mascarada*, en el que se relata el fin de todos los vampiros.

Lo mejor: Las ilustraciones.

Lo peor: La confirmación de las peores sospechas que cualquier jugador veterano de *Vampiro* podría tener sobre este libro.



esta Gehenna tan bíblica y talmúdica, y no dedicándole al tema más que un par de frases en las que simplemente especifican que nos dejan hacerlo de otro modo. Gracias de nuevo... sobre todo por dejarme creer que mis libros y personajes de la estirpe de oriente o del reino de ébano, por ejemplo, servían para algo. Las únicas de estas tierras lejanas (para los norteamericanos) que aparecen en el libro son las inevitables (Egipto e Israel), pero por lo demás parece que el Gran Holocausto Mundial es algo que sólo concierne a los Estados Unidos. Está claro ahora que la aparente falta de eurocentrismo de la línea de *Vampiro* era una simple consecuencia del agotamiento de ideas, y nada más. Es justo mencionar, sin embargo, que *Gehenna* no significa ningún declive significativo en el grado de calidad que hace ya tiempo va destilando esta línea de juego; si (con unas pocas excepciones) lleva unos cuantos años cayendo en picado, este libro no es más que el aterrizaje, el impacto final contra el suelo de nuestra indignación. Por

«Y si tenéis alguna duda de que se están riendo de nosotros, echadle un vistazo furtivo a la última página del libro en alguna tienda: "August 2004. Vampire: The Requiem"»

esa misma razón, si te encantan los últimos libros de *Vampiro*, dudo mucho que *Gehenna* vaya a decepcionarte en lo más mínimo. A los demás, a los que dejamos de comprar estos libros, pero podemos sentirnos tentados a comprar el cierre final y reconciliarnos en cierta forma con nuestra pasión adolescente, o descubrir esos misterios insondables de las tramas vampíricas, sólo puedo decirles que ya lo saben. Ya saben los chicos de White Wolf que nos vamos a sentir así y cuentan con ello para vendernos este insulto final. No caigáis como he caído yo. Y si tenéis alguna duda de que se están riendo de nosotros, echadle un vistazo furtivo a la última página del libro en alguna tienda: "August 2004. Vampire: The Requiem" ● José Padilla

A FAVOR

El libro trae por un lado información jugosa sobre los personajes más importantes, a la que hasta ahora sólo tenían acceso los autores de White Wolf, y consejos específicos para dirigir la Gehenna, y por otro lado trae cuatro escenarios diferentes con los que llevar este suceso trascendental a tu mesa de juego. Las explicaciones del destino de los diferentes Antediluvianos están pensadas para revelar en parte su historia y situación actual, pero sin dejar fuera del "Canon" oficial cualquier otra versión que el Narrador decida, o que se haya creado en los diferentes grupos de juego a lo largo de innumerables Crónicas. Lo mismo

pasa con las diferentes sectas y grupos de poder. Es impresionante la cantidad de material publicado que se ha tenido en cuenta y de datos que se han manejado en este libro. En los escenarios, está claro que los autores han tenido en cuenta a todo tipo de jugadores y personajes para este libro y hacen versiones de la Gehenna muy diferentes para satisfacerlos a todos. Si algo tienen en común los diferentes finales es que todos obligan a los jugadores a sacar lo mejor que hay en ellos, a llevar hasta el límite sus capacidades y a veces las de sus personajes. Se nos deja en bandeja de plata la oportunidad, la última oportunidad en realidad, de usar esos PNJs que siempre nos han gustado, sea cual sea su poder, ya sean de creación propia o no. También es el momento para que los jugadores usen esos PJs retirados hace tiempo, pero tan queridos. Si tenemos en cuenta todos los escenarios, el equilibrio entre la rigidez de la dirección y la información, y la libertad de actuación que se le da al Narrador para no convertir la Crónica en un laberinto de una sola salida, es el que podemos esperar de los mejores libros de esta editorial, y que tanto echamos de menos en los demás juegos de rol. Los consejos son de lo mejor que he leído en los libros de *Vampiro*, y junto con los anteriores capítulos son una lectura apasionante, que te sumerge en este mundo. Si esto no os convence, pensad que éste es el último libro de *Vampiro* que jamás usarás; es posible que no quieras dejar de jugar a *Vampiro* definitivamente todavía, pero si piensas que ese momento llegará antes o después, no se ha escrito nunca mejor fin que éste. Piensa en lo diferente que es ir dejando este juego por aburrimiento o lo que sea, de dejarlo porque el mundo se acaba, y en ese caso necesitas *Gehenna*. Es un libro para comprarlo, estudiarlo, e ir preparando el camino de tus partidas hacia los hechos que se cuentan en él, haciendo de tu última sesión de *Vampiro* una ocasión especial, irreplicable, un día que todos los presentes recuerden para siempre. ¡Joder, que no se mata un juego así todos los días! ● Jorge Romero

Gehenna

Categoría: Suplemento

Juego: Vampiro: La mascarada **Encuadernación:** Cartoné

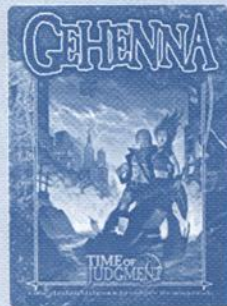
Editorial: White Wolf

Páginas: 248 b/n

Precio: \$ 29,95

Lo mejor: La información sobre el trasfondo de *Vampiro* que hasta ahora desconocíamos, y las múltiples posibilidades que da el libro.

Lo peor: Que no se echa mucha cuenta a las demás criaturas del Mundo de Tinieblas, ni a los tipos de personajes más raros, como los de la Estirpe de Oriente.



Novedades

Aventuras en Harad

Categoría: Aventura • **Juego:** Rolemaster Fantasía
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 56 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 13,07 Euros
Lo que es: Una colección de 8 aventuras situadas en la tierra de Harad.



El Camino de los Reyes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Vampiro
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 80 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 16,87 Euros
Lo que es: El suplemento dedicado al Camino de los Reyes, el camino de los Descendientes.



El Libro del Clan Tremere

Categoría: Suplemento • **Juego:** Vampiro: La mascarada
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 104 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 20,68 Euros
Lo que es: La edición revisada del libro sobre el clan más poderoso y traicionero.



Libro de Casta - Alba

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exaltado
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 94 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 19,41 Euros
Lo que es: El segundo volumen en la línea de facciones de *Exaltado*, dedicado a la Casta de Alba.



Libro del Narrador+Pantallas

Categoría: Suplemento/Accesorio • **Juego:** Demonio: La caída
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 60 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 19,70 Euros
Lo que es: El suplemento básico de apoyo al Narrador, que también incorpora las pantallas del juego.



Tierra de Harad

Categoría: Aventura • **Juego:** Rolemaster Fantasía
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 56 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 13,07 Euros
Lo que es: Una colección de 8 aventuras situadas en la tierra de Harad.



Feng Shui

Ascensor al Inframundo

El suplemento *Ascensor al Inframundo* de *Feng Shui* por fin nos explica a fondo una de las zonas más interesantes de este disparatado juego, sobre todo porque es la que conecta a todas las demás. El Inframundo es el lugar donde todas las leyes físicas (sobre todo el tiempo) pierden su significado y pueden ser alteradas al antojo de los que tienen el poder de *moldear*, en contra de lo que pudiera pensarse, está bastante poblado por todo tipo pintorescos personajes provenientes de todas las épocas de la historia, e incluso de épocas alternativas. Lo más interesante de este suplemento es ver cómo todas las facciones de *Feng Shui* convergen en el centro del tablero de ajedrez e intentan apoderarse de él, ya que quien controle el Inframundo puede tener ganada la Guerra Secreta. Casi un tercio del libro está dedicado a los Cuatro Monarcas, que tienen aquí su base poder, pero también se tocan todas las demás facciones y sus centros de influencia en este extraño mundo. Completan el libro cuatro mapas y un capítulo dedicado a otros lugares de interés del Inframundo, que pueden generar multitud de aventuras en manos de un DJ habilidoso y con ganas de jugar, porque ¿qué Guerrero Secreto no querría enfrentarse a la Hermandad de Campeones Hebreos (rabinos karatecas con superpoderes) o descansar en el Hotel Escher? En definitiva, no queda duda de que *Ascensor al Inframundo* es esencial para los DJs que usen las posibilidades de los viajes temporales que se ofrecían en el manual básico, y muy útil para aquellos que disfruten especialmente de los aspectos más locos de *Feng Shui* (en el Reino Interior todo es posible), aunque no tiene interés alguno para quienes sólo juegan en una coyuntura • **Antonio Rico**

Ascensor al Inframundo

Categoría: Suplemento
Juego: Feng Shui
Editorial: Edge Entertainment

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

Lo que es: El suplemento de *Feng Shui* que detalla el Inframundo.

Lo mejor: La increíble variedad de los personajes y lugares y las posibilidades de juego que ofrecen. Y el Pinballhalla.

Lo peor: Que se hace algo corto, y se podría haber detallado algo más algunas zonas, así como incluir alguna aventura completa.



Capitán Alatraste

Maestros de esgrima

Sin lugar a dudas, el tercer suplemento de Devir destinado a la línea de *Capitán Alatraste*, contentará a los tres sectores principales de aficionados a este juego, que se distinguen entre sí por la disparidad de sus gustos en lo que respecta al mismo. Por un lado, los acérrimos seguidores de las novelas verán básicamente retratados en un despliegue de 120 páginas los entresijos y cuestiones de un tema tan amplio, complejo y difícil como son los estilos de esgrima imperantes en la destreza de las armas del S. XVII; por otra parte, los aficionados que realmente juegan a *Capitán Alatraste* y que a veces se han quejado del restrictivo carácter del sistema de combate, verán incrementadas con creces las posibilidades de juego debido a la multitud de maniobras retratadas en este suplemento, concretamente 36, que aparecen siguiendo las cuatro principales escuelas de esgrima de la época. Finalmente, aquellos que busquen puro coleccionismo lúdico contarán con un producto que en nada desmerece al manual básico, con páginas a todo color, y el mismo papel y encuadernación en tapa dura, a cuya presentación como producto sólo se le puede reprochar que la reproducción de las ilustraciones a color y los bordes de página denoten demasiado la textura del papel en el que está realizado el original. La mera lectura del libro, a excepción de las continuas notas a pie de página de los autores, totalmente fuera de lugar, y algún que otro cambio más brusco de lo debido en la narración, resulta bastante amena; a esto ayuda indudablemente el que, de todas las páginas del suplemento, aproximadamente unas cincuenta están repartidas entre los distintos escenarios que el libro

Maestros de esgrima

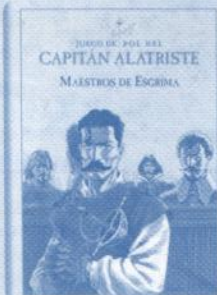
Categoría: Suplemento
Juego: Capitán Alatraste
Editorial: Devir Iberia

Páginas: 120 color
Encuadernación: Cartoné
Precio: 25 Euros

Lo que es: Un suplemento sobre esgrima para *El Juego de Rol del Capitán Alatraste*.

Lo mejor: Lo completo y cuidado del suplemento.

Lo peor: La reproducción de las ilustraciones y las continuas e innecesarias notas a pie de página de los autores.



nos presenta para hacer patente el tema de las escuelas de esgrima. Estas aventuras, si bien pecan de ciertos "presupuestos" sobre los PJs que han de jugarlas, han corregido la linealidad de la anterior aventura *Juegos de Damas* (publicada junto con la pantalla y ya reseñada en el número 6 de *RPG magazine*), gracias a su gran soltura y a unos PNJs y posibilidades bastante interesantes, basadas no sólo en el manejo del acero, como hubiera sido lo más sencillo en un suplemento como este. Las posibilidades de ambientación y reglas en lo que respecta a equipo, clases de personaje, información y personajes no jugadores están bastante bien cubiertas. Se ofrecen dos nuevas profesiones (Duelista y Esgrimista), nuevas ventajas y desventajas, nuevos tipos de espadas, y especificaciones con respecto al protocolo del duelo y el funcionamiento de las salas de armas y los cargos que ocupan los maestros y sus seguidores, así como extensa información sobre armas, armeros españoles famosos y descripciones en profundidad de las escuelas italiana y española, amén de quince personajes no jugadores en los que se entremezclan personajes históricos y de ficción, entre los que se encuentra Íñigo de Montoya, personaje famoso por la novela *La princesa prometida* de William Goldman, que ofrece un simpático punto de inflexión en lo que respecta a las posibilidades de un juego que muchos criticaban por tener una ambientación demasiado restringida. Resumiendo, *Maestros de esgrima* es un libro que tras una portada adusta y seca, pero adecuada a la ambientación de la que forma parte, proporciona tanto al jugador como al director de juego lo que promete en su título y constituye una muy útil ayuda en lo que respecta a reglas y ambientación

• Marcos López



Novedades

Manual de Monstruos 3.5

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dungeons & Dragons
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 320 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** 27 Euros
Lo que es: La actualización a la versión 3.5 de *Dungeons & Dragons* del *Manual de monstruos*.



La Senda de los Fantasmas

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dungeons & Dragons
Editorial: Devir Iberia • **Páginas:** 224 color
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** 30 Euros
Lo que es: Una ambientación alternativa centrada en la existencia de los personajes como fantasmas. (Reseña completa en *RPG magazine #8*).



Criaturas de Rokugan

Categoría: Suplemento • **Juego:** Rokugan D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 100 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 20,68 Euros
Lo que es: Un compendio de monstruos de esta ambientación, ahora en Sistema D20.



Guía Imperial 2

Categoría: Suplemento • **Juego:** Fading Suns D20
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 70 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 13,07 Euros
Lo que es: El segundo volumen de la serie que detalla la geografía de este mundo de juego.



Guía de V.R. sobre los muertos andantes

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: La Factoría de Ideas • **Páginas:** 106 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** 21,95 Euros
Lo que es: Un volumen que examina la psicología y la fisiología de los habitantes muertos vivientes de Ravenloft.



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

atlántica juegos

SERVIMOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

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

www.atlanticajuegos.com

Ateneo

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

■ OGL Horror

OGL Horror

Tras *OGL Cybernet* (que probablemente habría sido *OGL Cyberpunk* si no existiesen las leyes de *Copyright*), llega *OGL Horror*, que trata bajo las mismas premisas (ser un libro genérico que se puede usar como base para suplementos de otras editoriales) el género del terror. El libro se abre con una introducción mínima (que incluye "la explicación más corta de qué son los juegos de rol jamás escrita") y pasa directamente a detallar el sistema de juego, cuya estructura básica es idéntica a la de *D20 Moderno*. En apenas trece páginas se tratan diferentes conceptos de juego como características, reputación o movimiento, en un resumen que sintetiza hasta el extremo los mecanismos de reglas del Sistema D20. Con la misma brevedad se tratan las dotes y habilidades, el equipo y el combate en los siguientes capítulos, que copian en versión reducida el texto de *D20 Moderno*, sin conseguir darle siquiera a estas reglas un tono particular que las distinga como propias de un juego de terror, aparte de insignificantes detalles cuya principal función parece ser la de evitar una reproducción exacta del libro anteriormente citado (o de los SRD en los que se apoya legalmente). Tenemos que llegar hasta la página 148 para poder empezar a leer el material escrito específicamente para este libro, en el capítulo "Miedo y asco", que trata las reglas relacionadas con la locura. Se presentan aquí tres tipos diferentes de tiros de salvación (Pánico, Miedo y Locura) para reproducir las reacciones de los PJs ante lo sobrenatural, la violencia y las situaciones de estrés, en un mecanismo sencillo pero interesante y aparentemente divertido de jugar, que posiblemente se habría beneficiado de algo más de profundidad. A continuación encontramos el capítulo dedicado a las capacidades sobrenaturales, que se dividen en Rituales, Conjuros, Poderes Psíquicos, Fe y Artefactos. Los Rituales y los Conjuros usan sendos sistemas de magia, mientras que los Poderes Psíquicos y la Fe se adquieren como dotes, y los Artefactos funcionan como objetos mágicos. Todas las formas de capacidad sobrenatural exigen cierto sacrificio por parte de



los personajes que las usan, en consonancia con el género que da título a este libro, y poseen mecanismos de reglas muy sencillos, aunque no se termina de entender por qué son necesarios varios de estos mecanismos en un sistema de juego tan cerrado y congruente consigo mismo como es el D20, ni la falta de variedad de los efectos sobrenaturales que se presentan (5 Rituales, 14 Conjuros, 9 Poderes Psíquicos, 8 efectos de Fe, y 3 Artefactos). El siguiente capítulo supone una agradable sorpresa, tanto por su temática como por el tratamiento que se le da a ésta; "Sectas y conspiraciones" está dedicado a los grupos de poder, tanto benignos como malignos, que se mueven tras las sombras, y presenta un mecanismo de reglas relativamente original para dotar a estos grupos de características parecidas a las de los personajes, con habilidades y puntos de golpe incluidos. También se incluyen organizaciones de ejemplo que sirven para dar algo más de consistencia / de posibilidades de juego reales a este manual, que al ser genérico carece de una ambientación propia y definida. El siguiente apartado estudia las complejidades del género del terror en los juegos de rol, y es probablemente el de más peso específico del libro, a pesar de no incluir regla alguna. En este interesante capítulo, que recuerda al sobresaliente material escrito por John Tynes para *Call of Cthulhu D20*, se tocan temas como qué es el terror en un juego de rol, la atmósfera apropiada para estas partidas, los diferentes tipos de terror, las estructuras de campaña posibles o cómo interpretar a PNJs, todo ello acompañado de numerosas notas al margen y ejemplos; aunque son sólo 22 páginas de 256, bastan para elevar la calidad del libro por encima de la mediocridad y hacer que nos preguntemos qué podría haber sido de este manual si se hubiese proporcionado más espacio al autor para escribir sus propias ideas, en vez de ocuparlo para repetir reglas ya publicadas. El penúltimo capítulo, inevitable en un juego de terror, está dedicado a los monstruos, y ofrece las herramientas necesarias para "construir" casi cualquier bicho imaginable, así como algunos ejemplos, y aunque se echa en falta algo de originalidad, cumple

■ OGL Horror

perfectamente con su cometido. Cerrando el libro, se presentan tres ejemplos de campañas de terror que intentan explotar en un reducido espacio las posibilidades de juego de este *OGI Horror*. La edición, como viene siendo habitual en los productos de Mongoose Publishing, deja bastante que desear tanto en densidad de texto, como en maquetación, como en cuanto a las ilustraciones, aunque éstas se encuentran por encima de la media en esta editorial. A espera de los resultados que proporcione editar este libro bajo la licencia OGL, que permite a otras editoriales la publicación de productos basados en este manual básico, se puede concluir de momento que la reproducción de las reglas propias de *D20 Moderno* que se hace en *OGI Horror* es pobre y que la cantidad de material nuevo que incorpora este manual es insuficiente para justificar el precio de la contraportada. Por una parte, dada la escasez de espacio y texto dedicada a la explicación del sistema de juego y la práctica ausencia de ejemplos prácticos, es difícil que alguien sin un conocimiento previo del Sistema D20 pueda hacer de este libro un manual de uso básico sin que se le presenten dudas y problemas de reglas de forma regular. Por otra parte, aquellos que ya conocen el sistema de juego utilizado pueden pasar perfectamente sin la mayoría de las explicaciones de reglas que se ofrecen en el libro. Esto no quiere decir que *OGI Horror* sea un libro sin interés alguno o que sea un mal juego, pero sí que la mayoría del texto realmente nuevo que aporta *OGI Horror* habría tenido mejor hogar en un suplemento para *D20 Moderno*, más corto, más barato, e igualmente útil, que no incluyese el material de D20 ya visto en otros libros. Si lo que quieres es un juego genérico de terror con Sistema D20 y sacarle todo el provecho a esos 40 dólares, quizás sea mejor apuesta comprar una copia de *Call of Cthulhu D20* y cambiar lo que sea necesario para tus partidas

● José Padilla

■ OGL Horror

Categoría: Básico
Juego: OGI Horror
Editorial: Mongoose Publishing

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

Lo que es: Un manual genérico dedicado al género del terror, que usa el Sistema D20.

Lo mejor: Las reglas nuevas que incluye y sobre todo el capítulo dedicado a la dirección de partidas de terror.

Lo peor: Que se repiten las reglas que ya pudimos ver en *D20 Moderno*, pero peor explicadas, maquetadas e ilustradas.




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 EL CHE
TEL: 965450803



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

NORMA Editorial

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

Dungeons & Dragons

Deluxe Dungeon Master's Screen & Deluxe Character Sheets

Dos nuevas muestras de merchandising rolero, que al precio de \$ 14'95 por pieza, nos ofrecen las pantallas de *D&D* y *D20 Moderno* por una parte, y hojas de personaje de 4 páginas para cada una de las clases del *MDJ*, hojas de conjuros y una hoja de personaje de *D20 Moderno*. Completamente innecesarias, vamos • JLH

Deluxe Dungeon Master's Screen

Categoría: Accesorio

Juego: D&D/D20 Moderno

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: n/a

Encuadernación: n/a

Precio: \$ 14,95

Lo que es: La Pantalla de *D&D* y de *D20 Moderno*.

Lo mejor: La bonita ilustración de la pantalla de *D&D* y que está adaptada a la edición 3.5 de las reglas.

Lo peor: Su escasa utilidad para quienes comprarán el número 2 de *Dragón* en español (donde se incluía la pantalla del DM 3.5) y el nuevo intento de exprimir a los consumidores de rol.



Deluxe Character Sheets

Categoría: Accesorio

Juego: D&D/D20 Moderno

Editorial: Wizards of the Coast

Páginas: n/a

Encuadernación: n/a

Precio: \$ 14,95

Lo que es: 11 hojas de personaje para cada una de las clases del *Manual del Jugador 3.5*, hojas de listas de conjuros y una hoja de personaje de *D20 Moderno*.

Lo mejor: ¿La carpeta en que se presenta?

Lo peor: Que por sí solo no justifica un gasto de \$15 en un grupo de hojas sueltas y en papel normal que se diferencian en poco de las que uno se imprime en casa



cyberkomic

c: pintor sorolla 8, local 5
28778 colmenar viejo, madrid
telefono: 91 845 78 38
cyberkomic @ terra.es

D•LAND

JUEGOS DE:

ROL

CARTAS COLECCIONABLES

FIGURAS

ESTRATEGIA

MERCHANDISE

ANIME

MANGA

COMIC

IMPORTACIÓN

" TU LUGAR DE ENCUENTRO FRIKI "

C/ Ercilla 44 Bj. 15 (Galerías Isalo)

48011 Bilbao

Tel.Fax: 94 4420158

e-mail: dland@iespana.es

www.dland.cjb.net



ESPAIS VIRTUALS

CARDNER I
OBBEO ABRERA
BARCELONA

Classic Play

Book of Encounters & Lairs

El libro que nos ocupa, *Book of Encounters & Lairs*, es el tercer volumen de la serie *Classic Play* de Mongoose. El objetivo de este suplemento es ayudar a los DJs a solucionar rápidamente los problemas que se presentan cuando los jugadores deciden (conscientemente o no) que sus PJs se salgan del recorrido previsible de la línea argumental, entrando en terreno no cartografiado por el creador de la aventura. A tal efecto se compilan tanto encuentros como guardias ya preparadas para cada una de las 23 criaturas utilizadas en el libro, que cubren un espectro que va desde el NE 3 del Derro, por ejemplo, hasta el NE 20+ de la guarida de la Tarasca. Los encuentros incluyen una presentación del monstruo, una explicación del lugar en el que se encuentra, con una pequeña historia relacionada que ayuda a crear una miniaventura, una exposición detallada de las capacidades tácticas de la criatura y de sus acciones desde el primer asalto de combate, una escalación de la criatura para elevarla de NE, las posibles consecuencias de que los PJs huyan o sean derrotados, y por supuesto las estadísticas de juego del monstruo en cuestión. Las guardias incluyen también una presentación de la criatura que la relaciona con su hábitat natural, así como un nuevo "gancho" para crear una miniaventura, además de un pequeño mapa con descripciones, y breves ideas con las que convertir la exploración de la guarida (y eliminación de su habitante) en el inicio de una aventura más larga, y las características completas de la criatura, en una versión diferente (con otro NE) de la que pudimos ver en el apartado de "Encuentro". Completan el volumen varias tablas de encuentros aleatorios y unas cuantas notas de ayuda para los DJs, centradas en el enfoque que se le da en juego a los encuentros más o menos inesperados, o no relacionados con la trama principal de la aventura que se está jugando. La edición del libro cumple por la mínima (el texto es fácil de leer, pero hay imágenes pixeladas y la elección de fuentes no es la más adecuada), mientras que las ilustraciones son de una calidad bastante alta, y los mapas son simplemente risibles. En general, *Book of Encounters & Lairs* cumple decentemente con su objetivo y proporciona realmente salidas casi inmediatas a

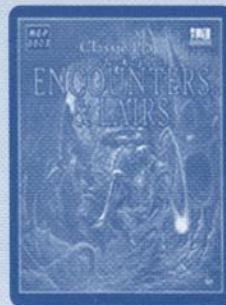
esas ocasiones en las que el DJ quiere ofrecerle a sus jugadores algo más que un simple combate cuando éstos se encuentran con una de las criaturas incluidas en este suplemento, o se salen de lo previsto y entran donde nadie les llama. Otra cosa es el uso real que se le da después a estos libros, o la necesidad que la mayoría de DJs tienen de ellos ● **Darío Aguilar**

**Book of Encounters & Lairs****Categoría:** Suplemento**Juego:** Sistema D20**Editorial:** Mongoose Publishing**Páginas:** 256 b/n**Encuadernación:** Cartoné**Precio:** \$ 34,95

Lo que es: Una colección de encuentros y guardias ya preparadas para 23 criaturas.

Lo mejor: Que da lo que promete en la contraportada, algo que lamentablemente no es lo más habitual en los libros de rol.

Lo peor: Que los libros de este tipo acaban normalmente por no usarse, y que carece de interés para los DJs más experimentados.

**EXCALIBUR**PRINCIPE DE VERGARA 82
28006 MADRIDwww.excaliburtienda.com

Dawnforge

Dawnforge

Tras el gran éxito de *Midnight*, Fantasy Flight Games lanza al mercado una nueva ambientación fantástica-medieval para usar con los manuales básicos de *D&D*. Si en el anterior caso el mundo estaba sumido en la más profunda oscuridad, en éste se ha optado por un enfoque totalmente opuesto, que se adivina desde la portada de *Dawnforge*. La idea central de este entorno de campaña es establecer un mundo muy joven en el que todo lo desconocido está por descubrir, todas las grandes hazañas están por realizar y todos los héroes están por nacer... a manos de los jugadores. Aunque existen nuevas razas básicas, nuevas formas de magia, nuevos monstruos y nuevas clases, que tienen su importancia en el desarrollo del juego y que dan sabor propio a la ambientación, el peso específico de este manual recae sobre la historia del mundo y la extensa descripción de su geografía y habitantes, a las que se dedican más de 120 páginas del libro. Un detalle a resaltar es la existencia de una nueva característica, los puntos de leyenda, que se consiguen con aventuras de envergadura épica (más o menos), y que permiten a los PJs convertirse en personajes legendarios (con sus correspondientes beneficios). Si algo se le puede achacar a esta ambientación es que, aparte de su particular enfoque de las aventuras y el papel de los PJs en el mundo, no es demasiado original y requiere mucho trabajo por parte del DJ, que tendrá que leer y poner en pie el extenso texto que detalla el mundo de *Dawnforge*. Las ilustraciones, aunque son todas en blanco y negro pasadas las primeras 16 páginas del libro, son de una excelente calidad, difícil de ver en los productos D20 no editados por Wizards • **José Padilla**

Dawnforge

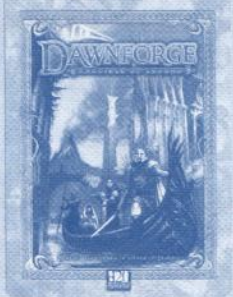
Categoría: Básico
Juego: Dawnforge
Editorial: Fantasy Flight Games

Páginas: 16 color, 238 b/n
Encuadernación: Cartoné
Precio: \$ 34,95

Lo que es: Una ambientación para usar con los manuales de *D&D*, destinada a hacer de los PJs los héroes legendarios de este mundo de fantasía medieval.

Lo mejor: La extensión del texto dedicado al mundo, y la renovación de un planteamiento que rara vez se ha presentado de forma tan atractiva.

Lo peor: Que requiere mucho trabajo por parte del DJ, dada su cantidad de información y que no brilla por su originalidad.



Novedades

Order Book: Michaelites

Categoría: Suplemento • **Juego:** Engel
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 19,95
Lo que es: El suplemento dedicado a la Orden Angelical de los Micaelitas.



Denizens of Dread

Categoría: Suplemento • **Juego:** Ravenloft
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,99
Lo que es: Una revisión y actualización a 3.5 de *Denizens of Darkness*, el manual de monstruos de este mundo.



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

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



Lifting



os la han vuelto a colar, amiguitos. Es del dominio público y lo saben hasta las were-ratas: el Mundo de Tinieblas ha llegado a su fin después de trece años de innecesarias complicaciones de una idea inicial absolutamente brillante. De este modo, los del Studio le practican con cierto retraso una misericordiosa eutanasia a la criatura, puro compendio de ideas enquistadas y cúmulo de estólicas metástasis (qué dura sería la vida sin las esdrújulas). Este murciélago de los huevos de oro, nacido vigoroso y con un saludable afán succionador, manifestó en apenas un par de años estar al cargo de unos cuidadores incompetentes. El Mundo de Apagones (véase *RPG magazine #1*) había nacido para dar al traste con nuestras expectativas de calidad y mutarlo todo en paródica hipérbole. Todo se había ido al carajo y Shelzza volvía su cara avergonzada, prefiriendo quedar en letargo para los restos. Ahora, White Wolf nos demuestra hacer gala de un sentido de la vergüenza que no les suponíamos después de parir suplementos como *Blood-Dimmed Tides*

mente los manuales con información redundante? Maldita sea. ¿Habrán un coordinador general con dos dedos de frente que cumpla su cometido como es debido? ¿Seguirán el criterio de la calidad o el habitado rasero de la comercialidad? ¿Habrán una línea sólida de productos para jugar en vivo? ¿Se hará hincapié en lo narrativo o seguiremos soportando un festival de poderes y combos superheroicos sin más sentido que el de ganar a los munchkins y demás chusma para la causa tenebrosa? ¿Habrán un regreso al espíritu primigenio de cine clásico de terror o se querrá explotar el tirón comercial de los últimos bodrios hollywoodienses sobre el género? ¿Habrán un verdadero sentido de valor y unicidad al interpretar un vampiro de *Requiem* o caeremos ese 'exceso de lo sobrenatural' que nos hacía sentir que en el planeta lo excepcional y excitante era jugar con un proletario corriente y moliente con problemas de solvencia económica? Llegados a un punto, *Humano: Fin de Mes* hubiese sido un título excelente para un eventual octavo libro

«¿En qué consistirá el nuevo sistema? ¿Qué haremos con los treinta y tantos dados de diez que tenemos rodando por casa?»

o *Mafia*. *Time of Judgement* marca el punto de inflexión y el nacimiento de un 'nuevo' Mundo de Tinieblas. Como muchos ya habréis podido comprobar, en la última página de *Gehenna* o *Apocalypse* hay un mensaje que nos inquieta y que anuncia la salida de un nuevo manual básico en agosto de este año, *Vampire: The Requiem*. Superada la sorpresa, nos surgen algunas dudas lógicas. Ante el riesgo de hundir la editorial, ¿escogerán los yanquis, in extremis, mantener el viejo World of Darkness y así lograr una lucrativa duplicidad al mantener en venta ambas series? Qué suposición tan maliciosa. ¿En qué consistirá el nuevo sistema? ¿Qué haremos con los treinta y tantos dados de diez que tenemos rodando por casa? ¿Hasta dónde meterá Mark Rein-Hagen las narices en el proyecto? ¿Hasta qué punto es posible reinventar al vampiro de MdT sin caer en el ridículo al obrar el necesario ejercicio de distanciamiento con respecto al universo anterior? ¿Van a recrear todas las series o sólo las que les han sido rentables? ¿Será creíble realizar un *crossover*? ¿Lucirán la dignidad de editar un libro básico común a todos los juegos y no engordar estúpida-

básico. ¿Harán que nos sintamos menos idiotas por habernos gastado tantas pagas y/o el sueldo de las extraordinarias en el Mundo de Apagones? ¿Nos mirarán como merecemos?

No puedo evitar sentir inquietud ante las posibles respuestas a estas cuestiones. Es enojoso advertir que, también en esto del rol, estamos sujetos al bipartidismo. Abramos los ojos: en nuestro hobby no es incompatible ser de extrema derecha y votar a Zapatero, seguir las botas de Rajoy y terminar casándose con los verdes o un partido revolucionario. Por más que las editoriales hayan querido inculcarnos la conformidad ante ese falso cisma dicotómico de Dungeons Vs. Rol Narrativo, estamos obligados a ejercer la libertad cabal de mandar al garete a ambos si un día nos malogran nuestras ilusiones. Siempre estaremos a punto de desempolvar la primera edición de nuestro juego favorito y prescindir del marketing y la tontería de los de siempre. White Wolf nos debe respeto, nos debe calidad. Esta vez, le exigiremos lo mejor a nuestro dinero. Hemos crecido, ya no seríamos capaces de comprarles la Mortadela Oficial de Mundo de Tinieblas... ● Terminal

D20 Moderno

Martial Arts Mayhem

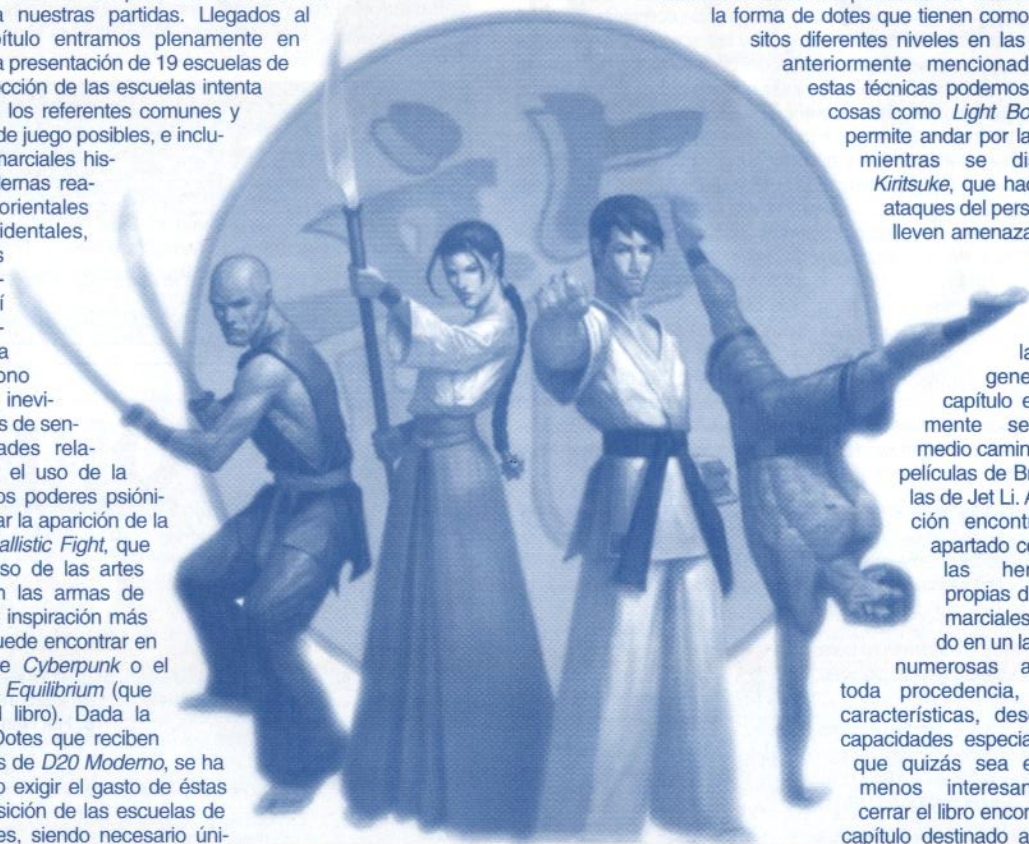
Aunque lleva tiempo en venta on-line en formato PDF, *Martial Arts Mayhem* no ha llegado hasta ahora a nuestras tiendas, de la mano de Green Ronin Publishing. Ya desde la contraportada se nos avisa de que es un suplemento dedicado íntegramente a las artes marciales, pensado para *D20 Moderno* y destinado a dar mayor profundidad y opciones de juego a esta forma de combate. El libro empieza tratando de forma general las artes marciales, ofreciendo pequeños añadidos a algunas de las reglas estándar de combate cuerpo a cuerpo, y explicando cómo aplicar la información del suplemento a nuestras partidas. Llegados al segundo capítulo entramos plenamente en materia, con la presentación de 19 escuelas de lucha. La selección de las escuelas intenta abarcar todos los referentes comunes y posibilidades de juego posibles, e incluye las artes marciales históricas y modernas reales, (tanto orientales como occidentales, tanto armadas como desarmadas), así como de ficción (la técnica del Mono Borracho era inevitable), además de sendas modalidades relacionadas con el uso de la magia y de los poderes psíquicos; a destacar la aparición de la escuela de *Ballistic Fight*, que combina el uso de las artes marciales con las armas de fuego, y cuya inspiración más cercana se puede encontrar en el Gun Fu de *Cyberpunk* o el Gun Kata de *Equilibrium* (que se cita en el libro). Dada la escasez de Dotes que reciben los personajes de *D20 Moderno*, se ha optado por no exigir el gasto de éstas para la adquisición de las escuelas de artes marciales, siendo necesario únicamente que el personaje cumpla ciertos prerequisites, aunque también se ofrece una regla para los DJs que deseen establecer como condición un tiempo de aprendizaje. Todas las escuelas poseen tres niveles de maestría (cada uno con sus propios

y numerosos prerequisites), que ofrecen diferentes beneficios, bastante ajustados a cada estilo de lucha. El siguiente capítulo está dedicado a las dotes, y cubre sobre todo las acciones de combate que más se echaban en falta en el manual básico de *D20 Moderno*, como la de Parada, construyendo nuevas ramas de prerequisites y beneficios firmemente basadas en este libro, que funcionan como una extensión natural a sus reglas. Algo más desmadrado resulta el siguiente capítulo, "Técnicas Secretas", centrado en la explicación de los movimientos más preciados de cada escuela, en

la forma de dotes que tienen como prerequisites diferentes niveles en las maestrías anteriormente mencionadas. Entre estas técnicas podemos encontrar cosas como *Light Body II*, que permite andar por las paredes mientras se dispara, o *Kiritsuke*, que hace que los ataques del personaje conlleven amenaza de crítico

de forma automática, aunque la tónica general del capítulo es relativamente sensata, a medio camino entre las películas de Bruce Lee y las de Jet Li. A continuación encontramos un apartado centrado en las herramientas propias de las artes marciales, reuniendo en un largo listado numerosas armas de toda procedencia, con sus características, descripción y capacidades especiales, en el que quizás sea el capítulo menos interesante. Para cerrar el libro encontramos un capítulo destinado a poner en perspectiva de juego todas las reglas que se han presentado hasta este punto.

Tras comentar los personajes arquetípicos de las películas de artes marciales (sacados casi literalmente de *Feng Shui*), y establecer los



D20 Moderno

diferentes Niveles (de fantasía) Fu acordes con los Niveles de Realidad de *D20 Moderno*, se ofrecen 5 ambientaciones íntimamente ligadas a este género. Cada ambientación ocupa entre 2 y 3 páginas, e incorpora secciones como "El papel de los héroes", "Tres conceptos clave", así como reglas propias y PNJs de ejemplo, consiguiendo opciones de partida muy atractivas y divertidas, aunque no especialmente originales. La impresión final que deja *Martial Arts Mayhem* es excelente. Es cierto que algunos de los beneficios de las dotes y escuelas de este libro son realmente potentes, pero cualquier posible desequilibrio queda resuelto con la elevada cantidad de prerequisites exigidos, que obligan a cualquier jugador interesado en utilizar las posibilidades que se ofrecen a diseñar muy cuidadosamente la evolución de su personaje. También se consigue un difícil equilibrio entre las artes marciales reales y las acrobacias a las que nos tienen acostumbradas las películas del género. Cabe destacar el esfuerzo que se ha realizado para dotar al texto del tono adecuado, gracias a las numerosas citas de películas y los guiños para los fans del género (como el ejemplo de juego con un personaje llamado Jim Kelly o la aparición de la escuela King Kobra en una de las ambientaciones), además del constante y didáctico uso de términos técnicos. Si en algo no destaca es en la edición, ya que las únicas ilustraciones son fotos pasadas por un simple filtro de Photoshop que no terminan de convencer, aunque esta falta se compensa de sobra con la claridad con la que se presentan los contenidos y la densidad de texto, que está por encima de lo habitual en los libros norteamericanos. Como es inevitable en los suplementos que se ocupan de forma exclusiva de un solo tema, este libro no tiene nada que ofrecer a los jugadores y DJs que no estén interesados en darle una mayor relevancia a las artes marciales en sus partidas de *D20 Moderno*, o de su juego de Sistema D20 preferido. Los demás estamos de enhorabuena • **Sergio Cáceres y Darío Aguilar**

Martial Arts Mayhem

Categoría: Suplemento
Juego: D20 Moderno
Editorial: Green Ronin Publishing

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

Lo que es: Un suplemento para las artes marciales en las partidas de *D20 Moderno*.

Lo mejor: Que no tiene nada de relleno, que resulta equilibrado, y que da mucha variedad a los PJs especializados en el cuerpo a cuerpo.

Lo peor: Lo limitado de su tema, y que no interesará a quienes se den por contentos con las reglas para combate cuerpo a cuerpo del manual básico.



Novedades

Knights & Musketeers

Categoría: Suplemento • **Juego:** Swashbuckling Adventures
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: Un suplemento que presenta numerosas órdenes militares y de caballería, así como nuevas reglas.



The Shop

Categoría: Suplemento • **Juego:** Shadowforce Archer
Editorial: Alderac Entertainment • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 25
Lo que es: El libro que desvela todos los secretos de la organización conocida como *The Shop*.



Moria
Librería especializada

De freaks para freaks

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

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

Visita nuestra Web: www.minasdemoria.com



JOKER

En Bilbao

TODO SOBRE JUEGOS

C/ Fernandez del campo 28
Tlf: 94 443 92 97
Rol nacional e importacion
Juegos cartas (Magic, Vampire, L5R...)
Figuras plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego

TODO SOBRE COMIC

C/ Bertendona 2
Tlf: 94 416 91 27
Segunda mano
Comics importacion
Ciencia ficcion, novela grafica y pulp
Merchandising

... y ahora tambien en Castro Urdiales

C/ Leonardo Rucabado 18
Tlf: 942 870 116

Novedades

Black Sails Over Freeport

Categoría: Aventura • **Juego:** Freeport
Editorial: Green Ronin Publishing • **Páginas:** 256 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 32,95
Lo que es: La primera campaña publicada para este mundo, para personajes de 6º nivel en adelante.



The Point of no return

Categoría: Suplemento • **Juego:** Babylon 5 RPG
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 144 color
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: La actualización del juego a la tercera temporada de la serie de TV en la que se basa.



The Quintessential Chaos Mage

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un suplemento que explora en detalle la magia del caos y quienes la usan.



The Soldier's Companion

Categoría: Suplemento • **Juego:** Armageddon: 2089
Editorial: Mongoose Publishing • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: Un suplemento que abre posibilidades de juego a los personajes de infantería.



Blood Sea

Categoría: Suplemento • **Juego:** Tierras Heridas
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 23,99
Lo que es: Un suplemento que describe en detalle esta región de las Tierras Heridas.



Monsters of Luclin

Categoría: Suplemento • **Juego:** EverQuest RPG
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: El bestiario de Luclin, la luna de Norrath.



Out of the vaults

Categoría: Suplemento • **Juego:** Gamma World
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 21,95
Lo que es: El segundo suplemento de *Gamma World*, dedicado a las armas y la tecnología.



The Complete Book of Eldritch Might

Categoría: Suplemento • **Juego:** Sistema D20
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 224 b/n
Encuadernación: Cartoné • **Precio:** \$ 34,99
Lo que es: Una compilación y actualización a 3.5 de los *Books of Eldritch Might*.



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.

ENTRE MUNDOS

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

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

Novedades

■ **Technical Readout: 3026 Revised**

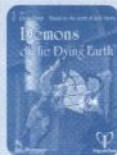
Categoría: Suplemento • **Juego:** Classic BattleTech
Editorial: FanPro • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 24,95
Lo que es: Una edición revisada de *Tech Readout: 3026*, con los vehículos más comunes de las Sucession Wars.

■ **Rifter #25**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Palladium Megaverse
Editorial: Palladium Books • **Páginas:** 96 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 10
Lo que es: El último número de la revista dedicada a los juegos de la editorial Palladium.

■ **Demons of the Dying Earth**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dying Earth
Editorial: Pelgrane Press • **Páginas:** 128 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Un suplemento centrado en los demonios de este mundo y sus poderes.

■ **Turjan's Tome of Beauty and Horror**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Dying Earth
Editorial: Pelgrane Press • **Páginas:** 174 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 29,95
Lo que es: Un suplemento centrado en la magia y el terror que permite nuevas formas de aventurarse en este mundo.

■ **The Outcaste**

Categoría: Suplemento • **Juego:** Exaltado
Editorial: White Wolf • **Páginas:** 160 b/n
Encuadernación: Rústica • **Precio:** \$ 22,99
Lo que es: Un suplemento que detalla las tres comunidades más importantes de exaltados sin casta.




NEXUS4

nicolas salmeron 2
39009 santander
tel. 942211934

La Oregua

juegos de estrategia - hobbies
tarjeta joven

Avda. Pablo Ruiz Picasso 5
50015 Zaragoza - Tfno 976 520 234

www.laOregua.net




taberna del Dragón verde

El lugar donde las leyendas se hacen realidad

CONCEJAL ALBERTO JIMENEZ BECERRIL S/N
SEVILLA



MAZINGER
 "SIN JUEGOS
 NO HAY FUTURO"
A CORUÑA
 Barcelona 93B
 981 277 093
OVIEDO
 Silla Del Rey 15
 985 255 449
OURENSE
 Progreso 89-91
 988 250 659
VIGO
 Torrecedeira 9
 986 441 684




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



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.



RYPLEY, WE HAVE TO TALK
 THEY'VE LOST CONTACT WITH
 THE COLONY ON LEVEL 426.
 CARTER BURKE
NOSTROMO
 JUEGOS · COMICS · CINE
 CARLOS CAÑAL 24 LOCAL
 41001 SEVILLA · ESPAÑA
 TELÉFONO 954211818
 WWW.LEVEL426.COM
 SERVICIOS POR CORREO
 A TODO EL PLANETA

High Adventure Role playing

HARP

Hacia años que la gente de ICE parecía sumida en un largo y recurrente sueño, incapaz de llamar la atención de los nuevos aficionados que se iban sumando poco a poco al mundo del rol; aparentemente, la llegada del Sistema D20 ha sido la alarma que les ha hecho despertar. Su arma para volver a entrar en el mercado, después de regurgitar incontables veces material que se escribió por primera vez hace más de 20 años, es *HARP* (*High Adventure Role Playing*). La primera impresión que uno tiene cuando coge el libro en las manos y lo ojea un poco es que se trata de un juego de la *vieja escuela*. Esa sensación sólo se refuerza conforme se van pasando páginas; el que esto sea un aspecto positivo o negativo depende del lector en cuestión y de su historial como aficionado. El enfoque del juego es de fantasía medieval estándar sin ambientación propia, por lo que las 160 páginas del libro se dedican íntegramente al reglamento. A quienes conozcan el *D&D* les sonarán muchas cosas, pero a quienes conozcan el antiguo *Rolemaster* les sonarán más aún, ya que estamos ante la última encarnación de este juego. Si bien no se trata estrictamente de una versión reducida o simplificada de *Rolemaster*, las similitudes son tan abundantes que lo hacen compatible con la mayoría de sus

suplementos; curiosamente esto no se avisa en la contraportada del libro, suponemos que para no ahuyentar a los asustadizos jóvenes que, sin haberlo probado, son presa fácil de la leyenda de tablas e interminables combates de este juego. Los fans de ICE ya saben de qué se trata, y no necesitan más reclamo que el logo de su amada editorial en la portada (aunque esté pixelado). Aún sin renegar de sus orígenes, el sistema de reglas de *HARP* es menos laborioso de poner en marcha, bastante más rápido, y está trufado de opciones que simplifican algunas mecánicas como la de combate. Su punto fuerte es sin duda la flexibilidad en la creación y crecimiento de los personajes, y la gran versatilidad de algunas de sus reglas, que destacan en este aspecto frente a los sistemas de la mayoría de juegos fantástico-medievales existentes en el mercado. A veces las reglas son un poco difíciles de seguir y con una primera lectura se detectan algunos fallos aparentes en la mecánica de juego, que molestan en un libro tan corto; en su mayoría no suponen un verdadero problema, porque son olvidos o erratas obvias, pero en otros casos ya huelen a acalorada y eterna discusión entre DJ y jugadores desde lejos. Teniendo esto en mente, es una pena que no se haya trabajado más en el libro. Con un buen y riguroso repaso, este juego podría haber sido una simpática y pequeña joya de nuevo rol con sabor añejo, al que posiblemente no jugaríamos mucho, pero que nos gustaría tener en la estantería. Tal como es, sólo se puede recomendar por venir de tan noble descendencia, y por ofrecer una enorme versatilidad en tan pocas páginas, pero desde luego, no por ser un juego redondo. El que ya hayan anunciado una edición revisada para marzo dice mucho. Quizás entonces merezca del todo la atención de los fans y coleccionistas de ICE que deseen un sistema un poco más liviano que el de *Rolemaster*, y de aquellos que se están criando con *D&D* y sientan curiosidad por ver cómo se pueden enfocar de una forma diferente las múltiples posibilidades de las mecánicas de reglas de los juegos de fantasía medieval • Darío Aguilar

High Adventure Role Playing

Categoría: Básico

Juego: HARP

Editorial: Iron Crown Enterprises

Páginas: 160 b/n

Encuadernación: Rústica

Precio: \$ 25

Lo que es: Un sistema de juego de fantasía medieval clásica sin ambientación.

Lo mejor: La flexibilidad del sistema de creación y avance de personajes, y la versatilidad de algunas de sus reglas.

Lo peor: Los olvidos y desequilibrios (o erratas), que estropean un interesante sistema de reglas.





Los hombres son de Krynn, las mujeres...

Espero que las columnas tituladas "Perras (1 y 2)", firmadas por mi colega profesional Terminal en los números 7 y 8 de esta revista, y que sólo he podido leer recientemente, le hayan procurado a éste algún favor de carácter amoroso o sentimental que compense su pública sumisión a los actuales paradigmas de lo políticamente correcto y de la mujer como cumbre de la civilización, que nos asaltan de forma omnipresente desde los medios de comunicación, y que pretenden suprimir nuestra capacidad de discernimiento crítico propio. En cuanto a mí, vaya por delante que quien esto suscribe no siente por el género femenino de la especie humana ni un ápice más de desprecio del que siente por el conjunto de la humanidad, ni considera a la mujeres más inútiles que sus iguales masculinos para el desempeño de cualquier función laboral de importancia. Aclarada mi inmunidad frente a esa patología social conocida comúnmente como "machismo", debo reconocer que, por triste que sea aceptarlo, la igualdad anteriormente mencionada no se traslada a la mesa de juego. Si me pongo la bata

para ella simbolizan su condición femenina, y crea personajes que son poco más que una acumulación de estereotipos negativos relacionados tradicionalmente con la mujer: la jovencita pija, sexualmente inalcanzable, caprichosa, insegura, inútil para el combate y amante de los animalitos que a todos nos encanta odiar. A la construcción de este infame producto de la perversión ginoforme ayuda sin duda la inexplicable relación que las jugadoras suelen establecer entre el rol y su imaginario infantil, poblado por duendecillos traviesos, bellas princesas, y finales felices. La variedad restante, igualmente acomplejada, cree compensar sus "deficiencias sexuales" en la mesa de juego pariendo personajes que, a sus miopes ojos, simbolizan todo lo "masculino" y que por lo tanto deberían integrarse perfectamente en el flujo de la partida. Nada más lejos de la realidad. Nunca he considerado la psicopatía esquizofrénico-homicida con tendencias suicidas como distintiva de lo masculino; lo sentimos, señoritas, pero por mucho que lo crean, ese sádico bárbaro, violador, asesino y destri-

«Quien esto suscribe no siente por el género femenino de la especie humana ni un ápice más de desprecio del que siente por el conjunto de la humanidad»

de zoólogo de lo imposible, como hizo Terminal antes que yo, debo empezar mi estudio declarando la mayoría de las variedades por él apuntadas como pura fantasía, más propias de un fantástico *Manual de jugadoras monstruosas* que de la realidad de nuestra afición. La jugadora "Hermana/Novia de" existe, aunque a duras penas pueda calificarse de "jugadora". Es más bien un molesto apéndice de nuestro compañero jugador, que divide su tiempo en mesa entre hacer preguntas estúpidas sobre reglas cuya respuesta no escucha, arruinar momentos climáticos con sus lacónicos "me aburro" y "¿queda mucho?", estorbar, distraer a su hermano/pareja con comentarios ajenos a la partida o chantajearle emocionalmente cuando lo ve conveniente y, por encima de todo, capar la sensación de "momento de libertad ajeno al mundo real y sus problemas" (pura esencia del rol) de la persona a la que acompaña. Un verdadero lastre, vamos. Las otras dos variedades de jugadora que he conseguido poner bajo mi macroscopio son víctimas de una curiosa cepa de discriminación de género autoinfligida. La primera variedad siente la necesidad de compensar su acomplejamiento frente a la abundancia y cercanía de miembros del sexo opuesto reforzando los rasgos que

pador de niños y ancianos, NO encaja en la partida. El canibalismo tampoco ayuda. Como corolario a este breve estudio sobre la minusvalía rolera congénita femenina, puede observarse, a simple vista, la ausencia histórica de nombres femeninos en los créditos de los libros de rol, al menos bajo el apartado de "Autor". Existiendo los juegos de rol desde hace poco más de 30 años, sería un insulto a la inteligencia argumentar el tradicional y forzado alejamiento de las mujeres de cualquier producción artística o cultural, como la escritura. Las mujeres que compartan conmigo generación rolera, si las hay, han tenido las mismas oportunidades que yo de publicar su propio juego, es decir, casi nulas. Por mucho que rechine a los bien pensantes aficionados que me lean, las pruebas son irrefutables y están ahí. Si a todo esto le sumamos esas ocasiones en las que nuestros compañeros de grupo más pusilánimes se dejan secuestrar por sus parejas sentimentales, ya sea durante el próximo domingo o durante el resto de sus vidas, el veredicto es claro: señoritas y señoras, sean presidentas de gobierno, descubran la cura para el SIDA, inauguren la existencia de vida humana en otros planetas pero, por favor se lo pido, dejen en paz el rol ● Perro Malo

"Si la miras y ves en ella algo que no sea vacío, miedo, y anhelo emocional, estarás viendo las partes de ti mismo que han sido consumidas hasta ese punto."

Reads
Dave Sim

Justin Achilli



Justin Achilli es una de las cabezas visibles del panorama del rol actual. Aunque en su página personal él mismo resume su vida en “*Nací. Era infeliz. Ahora bebo.*”, el enorme listado de libros que incluyen su nombre en los créditos indica que su curriculum es bastante más amplio. A partir de un rol en vivo conoció a Mike Tinney, que ya trabajaba en White Wolf, y por medio de éste participó en las pruebas de juego de *Rage*, el JCC basado en *Hombre lobo*. Poco después fue contratado por la editorial para encargarse de esta línea de juego, hasta que se cerró, momento en el que fue contratado para desarrollar *Vampiro: Edad Oscura*, su primer trabajo en el campo de los JDR. A partir de este momento, y hasta la actualidad, Justin Achilli ha trabajado en diferentes apartados en más de 80 libros de White Wolf, así como dirigido durante años la línea estrella de la casa, *Vampiro: La mascarada*. Sobre su continuación, *Vampiro: The Requiem*, y sobre muchas más cosas nos habla Justin Achilli en esta entrevista exclusiva para *RPG magazine*.

Por Miguel Ángel Talha

“El nuevo Mundo de Tinieblas cambiará el Sistema Narrativo de forma significativa, pero no hasta el punto de que no se puedan reconocer sus orígenes.”

RPG magazine: Preséntate a los fans españoles. ¿Cómo te iniciaste como jugador y diseñador de juegos? ¿Cuál fue tu camino hasta formar parte de White Wolf?

Justin Achilli: Como jugador empecé en el sótano de uno de mis primos. Jugábamos al gran clásico, *D&D*, y tenía entonces nueve años. A partir de ahí, comencé a comprar mis propios libros de *D&D*, y me metí en *Car Wars* y después *GURPS*. Uno de los jugadores de mi grupo de *GURPS* llevó una vez una camiseta de *Hombre lobo* a una de las sesiones de juego, y ése fue mi primer contacto con los productos de White Wolf. Dejé de jugar durante un tiempo, pero acabé retomándolo poco después, cuando una novia me sugirió que le echásemos un vistazo a *Vampiro*, ya que los dos éramos grandes fans de Anne Rice. Lo hicimos, y cuatro años más tarde estaba trabajando a tiempo completo para White Wolf. Una vez aquí, mi primer encargo fue *Rage*, el juego de cartas. De ahí pasé a ocuparme del desarrollo de *Vampiro: Edad Oscura*, y finalmente la corriente me arrastró hasta las rocosas costas de *Vampiro: La mascarada*.

RPG: Con el paso de los años, te has consolidado como uno de los autores más prolíficos en la historia reciente de nuestra afición. Con todos esos libros a tus espaldas, ¿qué trabajo te ha hecho sentir personalmente más satisfecho?

JA: Es extraño. La verdad es que desarrollo una actitud muy crítica hacia mis libros en cuanto estos llegan al mercado. Hasta la fecha, el libro del que me siento más satisfecho es... hmm... alguno que todavía no ha salido. Supongo que me gusta exigirme más y más cada vez, así que pierdo el entusiasmo por los libros que ya he terminado. Como no puedo cambiarlos llegados a ese punto, tengo que vivir con ellos tal como están.

RPG: White Wolf ha hecho un considerable esfuerzo por diversificar el formato de sus productos y ha hecho múltiples cesiones de licencias para desarrollos en el terreno de la televisión, el cómic, los libros, los videojuegos, etc. ¿Es una estrategia de prudente diversificación empresarial ante un porvenir incierto?

JA: Tengo muy claro que la diversificación es una buena idea. Desde un punto de vista meramente empresarial, siempre es bueno ganar más dinero. Como jugador, el que se entre en nuevos mercados hace posible que pueda conocernos mucha gente que, de otro modo, no conocería la existencia de los juegos de rol. Si una sola persona se aficiona a los juegos de rol porque nos ha conocido por medio de un videojuego o de la serie de TV, significará que hay una persona más jugando, y creo que eso es fantástico.

RPG: Todos somos conscientes de que los tiempos están cambiando y de que la sociedad ha incorporado al *mainstream* formas de entretenimiento que antes eran minoritarias. ¿Qué esperanzas podemos tener en la generación PlayStation como perpetuadores de nuestro hobby?

JA: Los juegos de rol clásicos no van a desaparecer en el futuro. Ningún videojuego puede equipararse a la experiencia dramática de una buena partida de rol, y ninguna película o novela permite

tanta participación por parte de la audiencia. Los juegos de rol son una forma de entretenimiento muy válida, y eso no va a cambiar. Mientras que la gente siga sintiendo la necesidad de ser creativa, los juegos de rol seguirán floreciendo en algún lugar.

RPG: En esta cultura de entretenimiento rápido, ¿tienen cabida reglamentos relativamente complicados como D20 o quizá sea más inteligente tender hacia una narración casi desprovista de dados?

JA: No creo que el Sistema D20 sea tan complicado, pero entiendo que se lo pueda parecer a la gente que acaba de aficionarse a los juegos de rol. Por otra parte, había mucha gente que jugaba a *AD&D*, y ese sistema era más complejo que algunas de las clases de matemáticas a las que he asistido. Creo que el problema está en atraer a nuevos jugadores. Los juegos de rol clásicos le exigen mucho al director de juego, así que incluso en los sistemas más livianos éste tiene que ocuparse de todo el trabajo que supone crear las tramas, los enemigos, etc. No es una labor que pueda tomarse a la ligera, así que no creo que los juegos de rol vayan a ser jamás tan accesibles como leer un libro, ver una película o incluso jugar a un videojuego, por ejemplo.

RPG: A propósito del tema D20, ¿crees que sería positivo que White Wolf crease y explotase una licencia absolutamente propia y la liberase bajo la Open Gaming License? Pongamos por ejemplo el sistema de reglas del Mundo de Tinieblas.

JA: No estoy seguro de si sería bueno que el sistema de juego propio de White Wolf, el Sistema Narrativo, pasase a convertirse en una licencia abierta. Nuestros juegos están intrínsecamente ligados al sistema, y éste se adapta a cada juego al que se le aplica. Inevitablemente, se produciría un exceso de productos en el mercado, tal como ha sucedido con el Sistema D20. Aunque no estoy en contra de la independencia editorial, creo que las cosas buenas, en demasiada cantidad, pueden tener efectos negativos sobre los juegos de rol.

RPG: ¿Crees que la creación de licencias abiertas de juego (OGLs) favorece la independencia de las editoriales?

JA: La verdad es que tampoco quiero seguir aprendiendo a usar nuevos sistemas de juego. Si nos reunimos para echar una partida, no quiero pasarme toda la tarde aprendiendo qué dados tengo que tirar para forzar una cerradura, o cuántos puntos tengo que gastar para usar un poder. En este sentido, me alegro de que el Sistema D20 esté ahí, aunque también me alegro de que los juegos de White Wolf utilicen un sistema independiente de probado éxito.

RPG: ¿Cuáles han sido los tres autores que más han influido en tu carrera? Actualmente, ¿envidias profesionalmente a algún creador?

JA: Los tres autores que más han influido en mí como persona son F. Scott Fitzgerald, Irvine Welsh y Tom Wolfe. Los tres autores que más han influido en mí como profesional son Anne Rice, Hunter S. Thompson y H.P. Lovecraft. En estos momentos, los

libros de George R.R. Martin me están inspirando mucho, y también me hacen pasar un buen rato. En cuanto a la envidia profesional, no sé si es envidia per se, pero admiro mucho lo que Monte Cook ha hecho con su sello Malhavoc, el fantástico material que Chris Pramas y su empresa están sacando con Green Ronin, y las cosas tan divertidas que produce Mark MacKinnon para Guardians of Order.

RPG: Como diseñador, ¿en qué modo crees que se concreta la influencia del particular Sistema Narrativo en el espíritu de vuestras series de juegos? ¿Cómo afecta eso al propio desarrollo del juego? ¿Crees que sería posible basar el Mundo de Tinieblas en el sistema de Palladium, Chaosium u otros tal y como se hizo con GURPS?

JA: El sistema es muy importante para el diseño de la ambientación. Es necesario "dar la impresión" de que el juego funciona correctamente. No sé si el Mundo de Tinieblas funcionaría bien con otros sistemas. El sistema antiguo de *Deadlands*, o el de *Tribe 8*, quizás funcionarían. El sistema de Palladium me parece demasiado "retro", por ejemplo, y GURPS tiende a ser más táctico de lo que requiere la construcción de los juegos narrativos. Puede que GURPS funcionase bien para *Trinity*, por ejemplo, pero no creo que encajase tan bien con *Aberrant* o *Adventure!*. Tampoco pienso que el Mundo de Tinieblas se pueda adaptar de forma totalmente satisfactoria al Sistema D20.

"El sistema es muy importante para el diseño de la ambientación. No sé si el Mundo de Tinieblas funcionaría bien con otros sistemas."

RPG: ¿Hasta qué punto ha limitado tu creatividad el hecho de trabajar para un entorno tan estructurado como el Mundo de Tinieblas? ¿Ves muy exigente al jugador promedio de *Vampiro: La mascarada* o *Mago: La ascensión*? ¿Te has llegado a sentir presionado por las expectativas de los fans, concretamente en Internet?

JA: No creo que sea tanto el que me limite, como el que a veces resulte difícil establecer el contexto del juego. Lo que quiere la mayoría de los fans es buenos libros, y creo que hay suficientes buenas ideas en todos los libros de *Vampiro* como para que merezca la pena comprarlos. En Internet hay muchos colgados que hablan mucho, es verdad, pero normalmente son fáciles de identificar. Creo que uno de los mayores fallos de Internet es que sus usuarios creen a veces que lo que se diga más alto es lo que es empíricamente cierto, cuando las cosas no son así realmente.

RPG: Si Justin Achilli se reencarnase en un personaje de Mundo de Tinieblas, sería...

JA: Probablemente sería un empleado de una estación de servicio al que un ladrón le dispararía en la cara.

RPG: ¿Ha supuesto un alivio para ti trabajar en juegos como *Aberrant* o *Trinity* en vez de en productos del Mundo de Tinieblas, que es tan autorreferencial?

JA: Es un gran alivio poder cambiar de temática y género. Tanta oscuridad me hace una persona todavía más depresiva y agria de lo que soy por naturaleza, así que me gusta coger de vez en cuando otro tipo de material. He recibido comentarios muy positivos sobre mi trabajo en *Aberrant*, por ejemplo, y me encantó poder trabajar con las temáticas épicas y manga de *Exaltado*. La mayoría de mi labor en *Trinity* fue entre bastidores y, siendo sincero, no fue tan emocionante para mí como otras cosas en las que he estado metido, pero tampoco pasa nada. En la vida no pueden ser todos puntos álgidos.

RPG: Sabemos que Dotcom es tu alter ego en la mesa de juego. ¿Sigues dirigiendo habitualmente al margen de las pruebas de juego?

JA: Lo cierto es que llevo un tiempo intentando jugar más. Llevo una partida de D&D y parte de otras dos. Juego a *Colonizadores de Catán* cada momento que puedo, e incluso le regalé un ejemplar a mi madre estas Navidades (ella también se ha enganchado). Tengo montones de ideas para partidas que, como le sucede a la mayoría de jugadores, nunca llegan a jugarse, aunque intento anotarlas de todas formas. Tengo escrita una partida de *La llamada de Cthulhu* que quiero empezar en cuanto pueda, una campaña de *Star Wars* que podría ponerse en marcha en cualquier momento, y una partida de *Cyberpunk/Shadowrun* de estilo "retro" que también puede empezar a jugarse en cualquier momento. Eso es además de los *playtests* de *Vampiro* y de mi deseo de unirme a una partida de *Exaltado*.

RPG: Aunque suponemos que te resultará difícil desligarte de los productos de White Wolf en tus partidas, ¿qué juegos de otras empresas te parecen interesantes a título personal?

JA: La verdad es que, por un lado, estoy todo el día pensando en mi trabajo, y por otro, tengo otros intereses en la vida aparte de los juegos, así que me encuentro en una situación bastante delicada a este respecto. Me gusta jugar todas las semanas, o incluso dos veces a la semana, pero quiero variedad. Es difícil, porque normalmente me invento historias que se convierten en campañas que se tarda mucho tiempo en explorar, pero no quiero quemarlas rápidamente jugando todos los días durante un mes.

RPG: Recientemente tu empresa ha llevado a cabo un acercamiento hacia la fantasía épica con la línea editorial de *Sword and Sorcery*. ¿Consideras que *Vampiro: La mascarada* ha envejecido bien, si lo comparamos con juegos veteranos como *Dungeons and Dragons*?

JA: Puede parecer extraño, pero *Vampiro* envejece muy rápidamente precisamente porque está situado en la actualidad. Un libro publicado para una ambientación que era "moderna" en 1994

puede resultar "pintoresco" en 2004. Eso es algo contra lo que siempre he luchado en mi trabajo en *Vampiro*. Estoy obligado a construir una ambientación que sea lo suficientemente moderna como para que se reconozca como tal, pero que también posea ese carácter intemporal y gótico que es tan importante en el juego.

RPG: ¿Crees que hay una incompatibilidad funcional indiscutible entre los estilos de juego de *D&D* y *Vampiro*? ¿Te parece interesante que se esté promoviendo un retorno a los orígenes, al rol tradicional de saqueo y escaramuzas en oscuros subterráneos?

JA: No creo que el resurgir del saqueo de *dungeons* sea incompatible con la oscura sensibilidad de *Vampiro*, pero no es algo que yo disfrute personalmente. Conozco a muchos grupos de juego en los que las partidas giran en torno a la misiones de espionaje, con los personajes jugadores armados con Uzis, granadas y cosas así. Aunque no lo promueva, en *Vampiro* también cabe ese estilo de juego, para que así la gente pueda jugar como quiera. Normalmente no me gusta jugar así, pero no le negaría la oportunidad a quienes disfruten de ello. Mi trabajo no consiste en decirle a la gente cómo tiene que jugar, sino en proporcionarles ideas que puedan usar como quieran.

RPG: Están corriendo ríos de tinta electrónica en las listas de correo y foros de Internet sobre vuestro lanzamiento de este verano, *Vampire: The Requiem*. ¿Cuál será tu implicación en la reinención del Mundo de Tinieblas? ¿Cambiará tanto el sistema de juego como para que el padre de la criatura (Mark Rein-Hagen) deje de figurar en los créditos de los libros o será él mismo quien apadrine la nueva mecánica? ¿Qué puedes contarnos de este proyecto sin que Mike Tinney te eche al pozo de los Cambiaformas?

JA: Ya he estado en ese pozo sin fondo. En realidad es la casa de Mike. El nuevo Mundo de Tinieblas cambiará el Sistema Narrativo de forma significativa, pero no hasta el punto de que no se puedan reconocer sus orígenes. Sigue siendo un sistema de reserva de dados, pero hemos transformado en profundidad el mecanismo de obtención de éxitos, y también el modo en el que el Narrador determina la dificultad de cada situación. Mi papel en el desarrollo del nuevo sistema fue secundario. De todas formas, estoy al frente del desarrollo de la ambientación de *Vampiro*, seguiré aquí hasta... hasta no sé cuándo, la verdad. Lo que queda del mundo de juego es un poco menos reconocible que lo que queda del sistema. Le hemos dado la vuelta a algunos elementos de la ambientación, otros los hemos abandonado totalmente, y también hemos dado con material que debería ser como una mina de oro para la creación de aventuras. Es una reinención del Mundo de Tinieblas en su totalidad, y de *Vampiro* en particular, pero hemos conservado intactas algunas ideas para que la transición sea más fácil, y también para que la gente piense "¡No me puedo creer lo que han hecho con eso!". En cuanto a Mark, no ha estado involucrado directamente en la creación del nuevo juego, pero se puede encontrar una buena parte del núcleo central del anterior juego si sabes dónde mirar. Y sí, está incluido en los créditos por su importante influencia.

RPG: El Mundo de Tinieblas se ha convertido en una de las series líderes en España y muchos querrán saber cómo es posible asumir mentalmente el peso de un universo de tramas, intrigas y cronologías tan sumamente complejo sin caer en contradicciones de peso.

JA: Bueno, la verdad es que está lleno de contradicciones. Muchas son intencionadas, y reconozco que disfruté especialmente confundiendo a la gente con lo que "sabían" sobre los orígenes de los clanes y los Antediluvianos, pero es inevitable que se nos cuelen unos cuantos errores de verdad. Lo importante es determinar cuándo una inconsistencia intencionada puede ayudar al juego, y cuándo es sólo humo y espejos. Soy de la opinión de que, en un juego de terror/conspiración, los jugadores y los personajes no deberían poder confiar en lo que saben de la ambientación. El mundo debería ser desconocido, peligroso y aterrador, incluso cuando aparezca en un contexto familiar. Algo que leas en un libro puede resultar falso en el siguiente, o no. Además, el sembrar la duda permite al Narrador hacer únicas sus historias. Si los jugadores no conocen la respuesta a un misterio, esto le da la oportunidad al Narrador de determinar su propia respuesta, para que los jugadores no puedan arruinar la sorpresa leyéndola antes de que se revele en juego. En cualquier caso, estar al tanto de todas las inconsistencias planificadas y de los demás detalles es una labor muy difícil, lo que explica el porqué de esos errores involuntarios. Trabajo en esto de 60 a 80 horas a la semana. Sigo pensando en ello cuando ceno o cuando me ducho. Intento tenerlo todo bajo control pensando continuamente en estas cosas.

"Soy de la opinión de que, en un juego de terror/conspiración, los jugadores y los personajes no deberían poder confiar en lo que saben de la ambientación."

RPG: Créenos si te decimos que hay gente con una gran fe en vuestras creaciones, pasadas y futuras. ¿Algunas palabras para los fans de White Wolf en España?

JA: ¡Gracias por haber sido parte de la diversión todo este tiempo! Estoy muy emocionado con el nuevo rumbo del Mundo de Tinieblas, y con la ayuda de todos esos fieles jugadores, podemos hacer que esta vez sea aún más cojonuda que la anterior.

RPG: En nombre de *RPG magazine* y nuestros lectores, muchas gracias.

JA: Encantado. Me alegro de que estéis ahí.

Hawkmoon

Hawkmoon

Uno de los juegos más populares en los primeros tiempos del advenimiento del fenómeno rolero en nuestro país fue *Stormbringer*. Tenía a su favor que, junto a *La llamada de Cthulhu*, *MERP*, *AD&D*, *Paranoia* y *Star Wars* eran prácticamente los únicos juegos en español que podían encontrarse en las librerías especializadas. Además era un juego basado en un mundo de fantasía diferente, que rompía con los clichés de la fantasía tolkieniana y con los ñoños y predecibles mundos de *AD&D*. Podíamos olvidar eso del alineamiento, y los personajes podían ser oscuros hechiceros invocadores de demonios y sacrificadores de humanos sin que el máster de nuestras partidas se llevara las manos a la cabeza o nos insultara inmisericordemente por hacer animaladas y fastidiarle sus previsiones. *Stormbringer* se basaba en la cosmología creada por el autor de ficción fantástica inglés Michael Moorcock y su ciclo de *El Campeón Eterno*, cuyas diferentes manifestaciones vagaban por los confines del multiverso, sin dejar de atormentarse

“El éxito de Stormbringer llevó a Chaosium a editar otro juego basado en el lisérgico multiverso de Moorcock”

por sus destinos marcados por la lucha entre la Ley, el Caos y la Balanza. Moorcock dedicó varios ciclos de novelas a las cuatro manifestaciones más importantes en su visión del Campeón Eterno: Elric de Melniboné, protagonista de *Stormbringer* y emperador albino de Melniboné, decadente imperio inmerso en la lucha entre la Ley y el Caos, y dominado por la sed de sangre de su maligna espada Stormbringer; Ereköse, o John Daker, un hombre de nuestro mundo que se ve arrastrado a diferentes partes del multiverso, atormentado por la pérdida de su amor transuniversal Ermizaad y por sus deseos de volver a tener una vida normal; Corum Jhaelen Irsei, príncipe tuerto y manco de los Vadagh que lleva sus deseos de orden y paz al punto de destruir a los dioses que manejan su mundo; y Dorian Hawkmoon de Köln, que se enfrenta en la Europa del Milenio Trágico al imperio oscuro de Gran Bretaña con la ayuda de la Balanza y el Bastón Rúnico. El éxito de *Stormbringer* llevó a Chaosium a editar otro juego basado en el lisérgico multiverso de Moorcock, y así nació el juego que hoy nos ocupa, y que nunca fue editado en España. *Hawkmoon* era un juego situado en la Europa del Milenio Trágico, un lejano futuro de la Tierra en la que se mezclan tecnología y brujería en un entorno feudal fantástico. En este mundo, el imperio oscuro de Gran Bretaña (sí, lo habéis adivinado, Gran Bretaña es Inglaterra) ha sojuzgado a la mayoría de

las tierras de Europa. Es un entorno de campaña original, pues presenta un mundo de fantasía y ciencia donde las órdenes de enmascarados guerreros de Gran Bretaña han triunfado sobre el bien; muchas regiones aparecen semidesiertas y devastadas por alguna guerra sucedida hace mil años, y los tesoros que los personajes encontrarán en su devenir por las tierras de este mundo serán restos de la tecnología anterior al Milenio Trágico, almacenadas en lugares escondidos e inaccesibles. El juego se presentaba en formato caja, y contenía el *Players Book* (que incluía todo lo necesario para crear personajes del Milenio Trágico junto a la geografía de Europa y otras tierras, como Amarekh, y las reglas de juego y combate), el *Gamemaster Book* (con un bestiario, un quién es quién de los personajes importantes de las novelas de Hawkmoon y dos aventuras cortas) y el *Science Book* (donde se repasaba la historia desde el Milenio Trágico -que comenzaba alrededor del año 2100 cuando alguna guerra NBQ destruyó el mundo que conocemos- hasta la época de Dorian Hawkmoon sobre el 5300 DC, una descripción de sus efectos sobre el mundo, y un repaso a los aparatos, la tecnología, la brujería, las mutaciones, y hasta el viaje interplanar). La caja se completaba con un mapa tamaño A2 de la Europa del Milenio Trágico y sus naciones. La presentación de los libros es típica de los juegos en formato caja de esa época, grapados con tapa de cartón blando, y la maquetación e ilustraciones son bastante flojillas. El material, en cambio, es muy bueno, permitiendo a los jugadores y al máster sumergirse sin complejos en un universo original si queremos probar una nueva ambientación, y cuyos personajes son perfectamente intercambiables con los de *Stormbringer* (no en vano usa el mismo sistema de juego, el porcentual de Chaosium de toda la vida) si decidimos aportar algo de viento fresco a nuestras partidas de *Stormbringer* gracias a un viajecillo interplanar ● José Luis Herrera

Hawkmoon

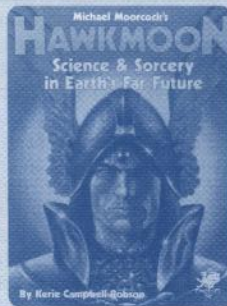
Juego: Hawkmoon
Editorial: Chaosium
Temática: Fantasía oscura

Autor: Kerie Campbell-Robson
Año de edición: 1986
Colección: 1

Lo que es: Un juego de fantasía oscura, basado en las novelas de Michael Moorcock.

Lo mejor: El contenido. Es todo chicha a la que hincarle el diente. Y la ambientación es suficientemente original para que le demos una oportunidad en nuestras mesas.

Lo peor: Su presentación es bastante pobre si exceptuamos la caja.

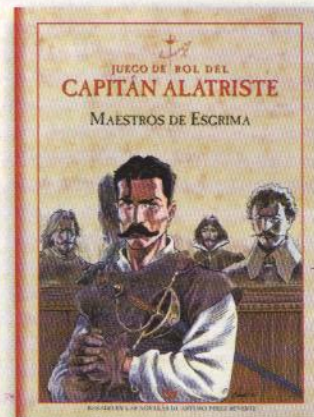


MAESTROS DE ESGRIMA

¡No queda sino batirse!

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


JUEGO DE ROL DEL
CAPITÁN ALATRISTE





www.devir.es

suscripciones

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine. Edge Entertainment. Sta. Clara 35 2...B - 41002 Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com. Las suscripciones son de 12 números y se pagan en la primera entrega mediante transferencia bancaria a: Edge Entertainment, Banco Sabadell, 0081 0225 17 0001131833 (enviar comprobante o aviso.) Tus datos deben ser: **Nombre y apellidos, Dirección postal, Localidad, Código postal y provincia, Teléfono de contacto, E-mail.** Deseo una suscripción a partir del número ____ (inclusive) de 12 números por 20 euros mediante transferencia bancaria. Deseo comprar los siguientes números atrasados:



n°1



n°2



n°3



n°4



n°5



n°6



n°7



n°8



n°9



n°10



n°11

Sectarios a la carrera...

POR ALVARO GAMON

CTHULHU... CTHULHU...
PH'NGLUI MGLW'NAFH
CTHULHU R'LYEH WGAH'NAGL
FHTAGN... FHTAGN
CTHULHU... CTHULHU...
FHTAGN... FHTAGN



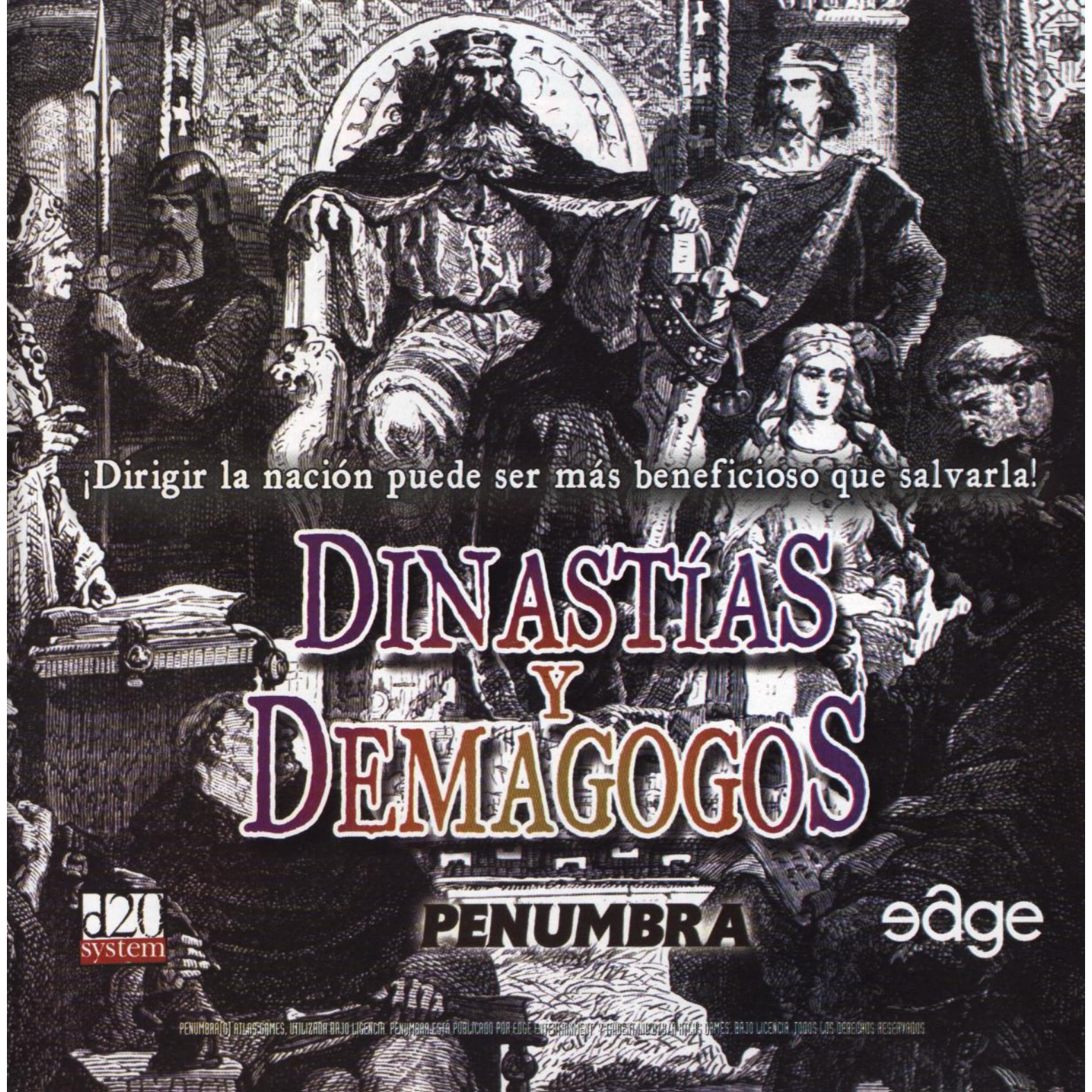
SHIUTURLU
FiATEING!!
HERMANO



DEBERIAMOS VIGILAR
LA PRONUNCIACION DE
LOS INICIADOS... EH?



ALVARO 2004



¡Dirigir la nación puede ser más beneficioso que salvarla!

DINASTÍAS Y DEMAGOGOS


system

PENUMBRA

edge

PENUMBRA (C) ATLAS GAMES. UTILIZADA BAJO LICENCIA. PENUMBRA LEGA PUBLICADA POR EDGE ENTERTAINMENT Y PENUMBRA EN LA TIENDA DEMES. BAJO LICENCIA. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

LO PUTO PEOR



1 hoy toca:
comer es un placer.
o algo.

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...

La alimentación de los jugadores de rol deja, en líneas generales, bastante que desear. Lo sé, hay quién gusta de traerse tofu y brotes de soja a las partidas. Vamos, digo yo, aunque no lo he visto jamás. Pero la mayoría de nosotros gustamos de ingerir todo tipo de porquerías en nuestras partidas, que hacen que nuestros estómagos tengan que realizar tiradas de salvación contra venenos que no suelen superar, con escatológicos resultados. He visto mesas de juego que parecían más un muestrario de estabilizantes y aromas artificiales que partidas de rol. Así hay cada uno... Y, al menos en mi grupo, estos son las guarreías que más se consumen.

Riskettos: uno de los más populares. El eslogan que aparece en la bolsa reza "Es una cosa nostra", lo cual nos transporta a los años 30, idea que es refrendada por un cutre dibujo en el que vemos a tres riskettos caracterizados de gánsters. Por lo tanto el *snack* es especialmente indicado para partidas ambientadas durante la ley seca, o también de *La llamada de Cthulhu*, ya que como todo el mundo sabe en aquella época en EE.UU. se comían muchísimos riskettos. Su principal característica consiste en impregnar los dedos de colorante rojo, que suele pasar directamente a la ficha de personaje, y en ocasiones, a los propios manuales de rol. Se ha dado más de un caso de homicidio durante una partida, cuando el propietario de los manuales se ha abalanzado sobre un inconsciente que pretendía tocar con esos dedos su flamante manual de *Buffy Cazavampiros*.

Monchitos: mis favoritos. Arroz inflado con un supuesto sabor a jamón. Fáciles de ocultar y de comer. Más que comer se beben directamente de la bolsa. Tienen como mascota a un monstruo púrpura, dibujado seguramente por un oligofrénico. Desde aquí exigimos que el monstruo de los monchitos aparezca en el siguiente compendio de monstruos, o que podamos hacerlos personajes de esta raza en algún juego, por ejemplo *Feng Shui*. Un, dos, tres, responda otra vez.

Gubllins: Los gubllins son también especialmente populares. Existe un juego que se practica en algunos grupos consistente en comerse un puñado de gubllins cada vez que uno mata a un goblin: cuando se tiene un master algo pirado uno puede acabar con una indigestión de padre y muy señor mío.

Pipas: ¡Cuidado! Las pipas son un artefacto peligroso y deben permanecer alejadas de cualquier mesa que se precie. Una vez se saca una bolsa en medio de una partida, ejercen su mística atracción (tirada de POD x 2 para resistirse), y los jugadores comenzarán a comérselas sin poder concentrarse en otra cosa hasta que se termina la bolsa.

Bolsas de patatas gigantes: estas bolsazas son las causantes de más de un desorden alimenticio, e incluso si me apuran, de más de una guerra. Vienen en numerosos sabores, pero se caracterizan por dejar la mesa llena miguitas y por acabar siempre impregnando de grasa las hojas de personajes, hasta un punto en el que se puede ver a través de ellas. Se

pueden utilizar como componente material en un hechizo de *grasa*. También existe una variedad especialmente peligrosa, llamadas patatas con caldo, que nadan en un extraño menjurje de origen desconocido (¿sangre ácida de alien?) y que suele provocar todo tipo de salpicaduras mortales, tanto para el material de juego como para el organismo de los propios jugadores. Tanto hablar de armas de destrucción masiva y la ONU no ha hecho aún nada para prohibirlas.

Jumpers: los jumpers suelen venir con cantidades ingentes de mantequilla, lo cual los hace especialmente sabrosos. O eso creemos, porque cuando leemos los ingredientes descubrimos que no lleva más que "Aroma autorizado". ¿Por quién? ¿Por el Papa? Y no, no aumentan tu puntuación de "Saltar".

Fruta: en el entorno del rol, se conoce con el alimento divino: su existencia no ha sido probada por métodos científicos.

Golosinas varias: aquí sí que haría falta una carpeta con fichas para tenerlas catalogadas a todos. Destacaremos los escalofríos, que tienen el poder de convocar al monstruo peludo que aparece en el envoltorio si son devorados una noche de luna llena. O eso me ha dicho el que me vendió sus últimos escalofríos por 100.000 Euros. Los chicles variados no constituyen mayor peligro, aunque eso sí, echamos de menos las pegatinas de Sabrina o El Equipo A. Los Sugus y Chimos también son muy queridos por ciertos sectores. Desde aquí recomiendo que se repartan los colores según su alineamiento: es una supina tontería pero las habéis hecho peores.

Conguitos: los deliciosos conguitos nos gustan a todos y se acaban pronto. El muñecote de la portada es un legendario guerrero del congo, de Fuerza 18 y poseedor de una lanza +8. Va sin armadura para tener más maniobrabilidad y porque los colgantes que lleva son mágicos y le bajan la categoría de armadura.

Berberechos en su salsa: hey, en serio, que hay gente que se trae estas cosas a la partida, dejando el local apestando con el peculiar aroma del alimento.

Pizza: en principio la pizza es ideal para las partidas; te las traen a casa y supone la oportunidad de comer algo caliente y de ingredientes variados. Nada más lejos de la realidad. La pizza pringa y al ser lo más parecido a una comida "de verdad", causa que a los participantes les entre la típica somnolencia post-comida que ayuda a dar un bajón a la partida. Y siempre hay un cabrón que se pide una mediana para él solo y NO DA NADA a los compañeros.

Como podemos ver, es normal que abunden los obesos entre los roleros. No, lo de que haya tanto feo y tanto colgao no tiene mucho que ver, eso ya es genético. Pero no vamos a negar que ponerse ciego a guardadas es otro de los muchos encantos que os ofrece nuestro hobby. Bueno, vuestro, que yo ya a estas cosas no juego, jajaja • VIRUETE (www.virnete.com)

CONFRONTATION®

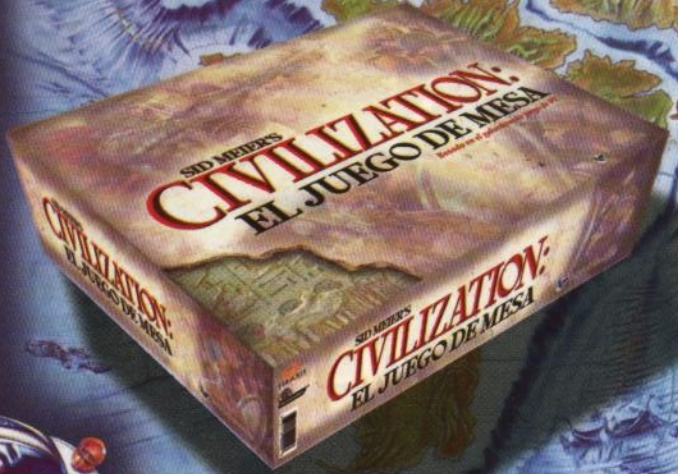
DESCUBRE
EL MÁS
SORPRENDENTE
JUEGO DE
MINIATURAS
DE FANTASÍA

www.confrontation-es.com



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

RACKHAM®



SID MEIER'S
CIVILIZATION:
EL JUEGO DE MESA

Basado en el galardonado juego de PC

¡HAZ HISTORIA!



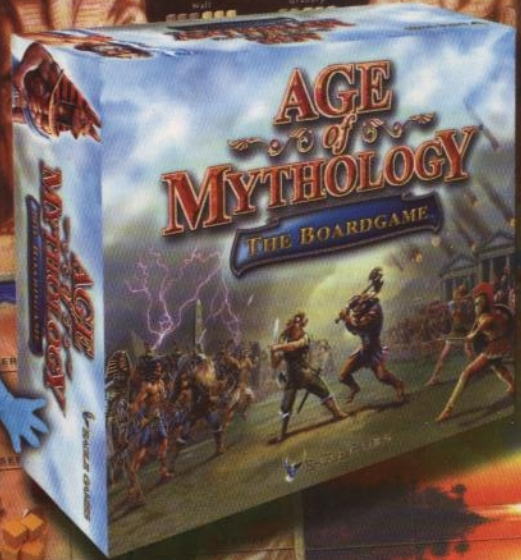
AGE
of
MYTHOLOGY
EL JUEGO DE TABLERO

THE AGES
Ancient: 4 Cards
Classical: 5 Cards
Heroic: 6 Cards

Monument
Great
Trade
Trade Routes

3 Mummy

6 Medusa



UN JUEGO DE
PROPORCIONES ÉPICAS



edge
www.edgeent.com


FIRAXIS
GAMES

EAGLE GAMES
 

distribuido por
millennium
YOUR RESOURCE FOR GAMES
www.millenniumdist.com