

# rpg magazine 13

LA REVISTA SOBRE JUEGOS DE ROL

## HeroQuest

Vuelve el juego de rol épico en el universo de Glorantha

**OGL Ancients**

Emula a los héroes de la mitología clásica con este juego de Mongoose

**Medieval's Player Manual**

La Edad Media bajo el prisma D20

**Hackmaster**

Un juego para tu mesa del comedor

ISSN 1579-7686



9 771579 768004

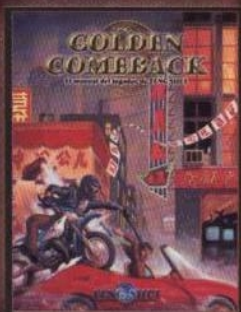
RPG MAGAZINE Nº 13 - Año 11 - Abril 2004

**EJEMPLAR GRATUITO**



# FENG SHUI

El juego de rol del cine de acción de Hong Kong



## GOLDEN COMEBACK

EDG 4002

ISBN 84-95830-16-7

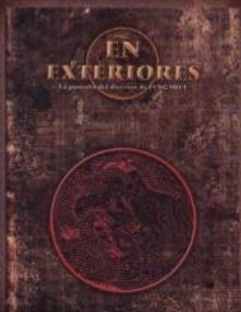
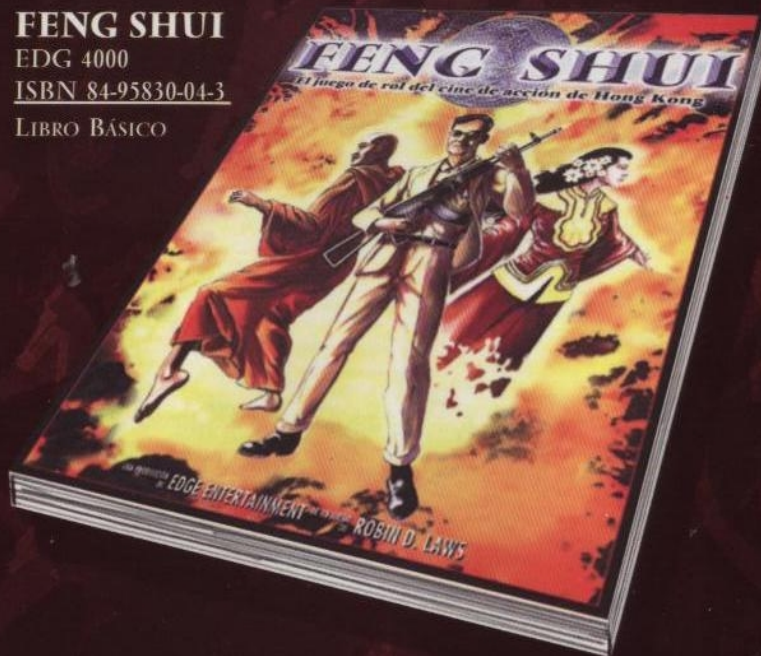
EL MANUAL DEL JUGADOR DE  
FENG SHUI

## FENG SHUI

EDG 4000

ISBN 84-95830-04-3

LIBRO BÁSICO



## EN EXTERIORES

EDG 4007

ISBN 84-95830-23-x

LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE  
FENG SHUI

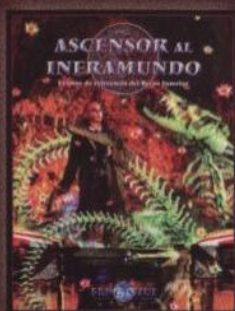


## BURNING SHAOLIN

EDG 3400

ISBN 84-95830-11-6

UNA AVENTURA DE SISTEMA DUAL  
FENG SHUI / D20 SYSTEM



## ASCENSOR AL INFRAMUNDO

EDG 4003

ISBN 84-95830-28-0

EL LIBRO DE REFERENCIA DEL  
REINO INTERIOR





# Legend of the Five Rings


¡por fin en castellano!

Edición Diamante

**Diamond Edition**

Reino de Sangre

**Reign of Blood**



**Leyenda de los Cinco Anillos**  
El juego de cartas interactivo e histórico



distribuido en España por

**millennium**

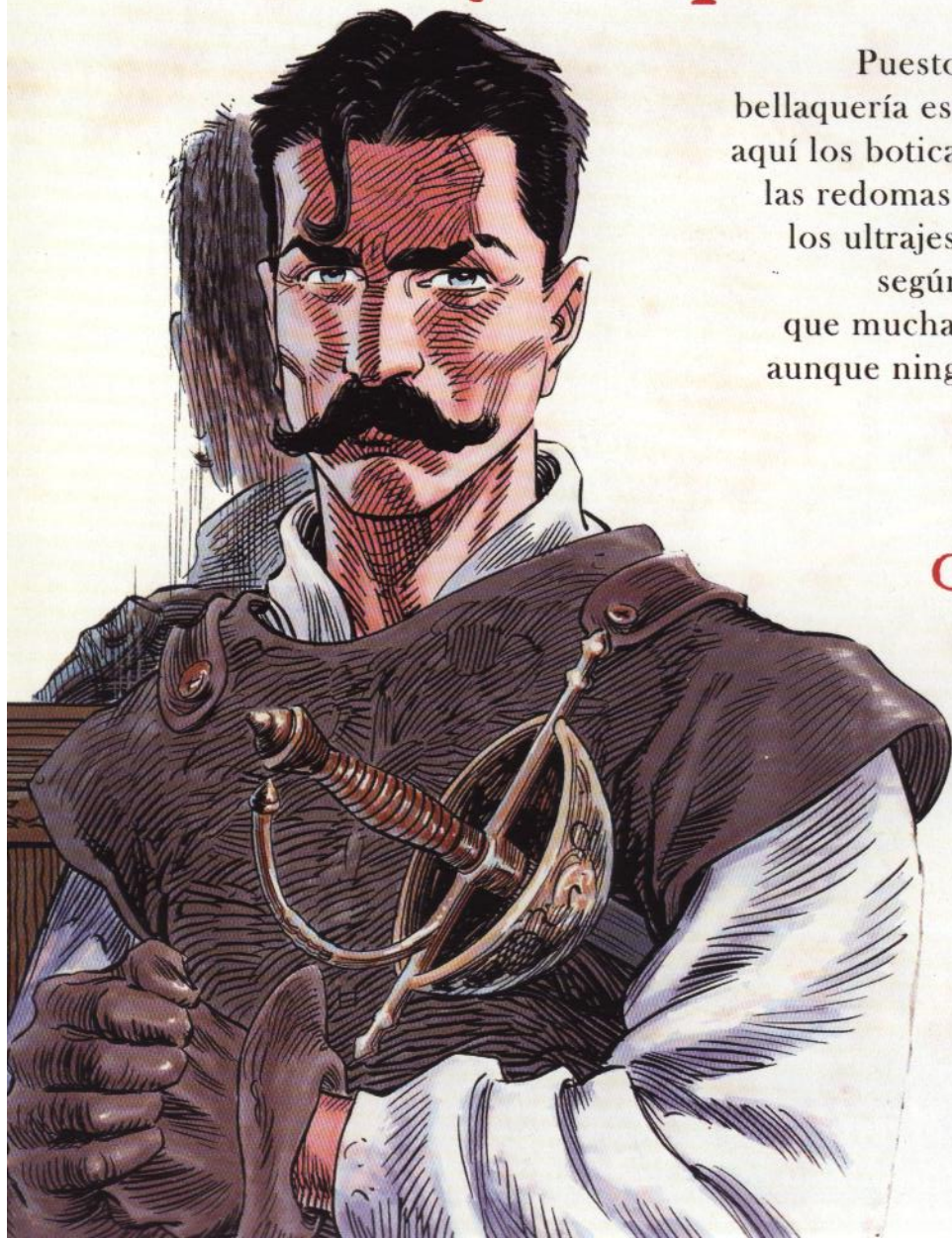
[www.millenniundist.com/L5R](http://www.millenniundist.com/L5R)



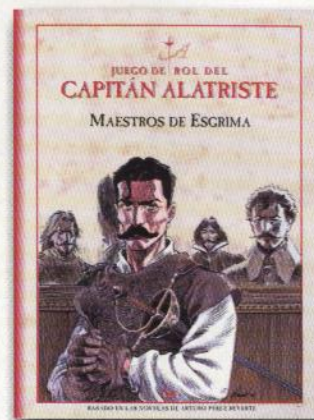
# MAESTROS DE ESGRIMA

¡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](http://www.devir.es)





# 06

**HeroQuest, Glorantha renace de sus cenizas**



# 12

**Ojos Grandes, o el Manga con un d20**

sumario  
número **13**

# RPG magazine

es una publicación de  
Edge Entertainment  
Sta. Clara 35 2ºB • 41002 • Sevilla  
[www.rpg-magazine.com](http://www.rpg-magazine.com)



# 15

**Hackmáster, un juego para tu mesa del comedor**

## MAGAZINE

05. Sumario. 06. HeroQuest. 10. Novedades en castellano. 12. Ojos Grandes. 14. Novedades D20 en castellano. 15. Hackmáster. 16. Novedades D20 de importación. 18. Terminal. 19. Novedades de Importación. 20. Medieval Player's Handbook. 22. OGL Ancients. 24. Importación. 27. Perro Malo. 30. RPG museum: Tales from the Crypt. 34. Lo puto peor.

## Redacción

**Redactor jefe:** Darío Aguilar Pereira.

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

**Redactor de combate:** Marcos López.

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

**Colaboradores:** Sergio Cáceres, Adrián Daine, Gustavo A. Díaz, Brant McFarland, Ignacio Muñoz, Aitor Solar, Jorge Romero, Fernando Torres, Antonio Rico, Juan Andrés Hurtado, José Antonio Andrés, Álvaro Gamon, Paco Álvarez y Juan Lacasta

**Portada:** HeroQuest / Edge Ent.

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 1573-7686  
Impreso por Grafivalme SL

Editado por

**edge**

[www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)

A todos en la redacción nos alegra que cada vez haya más juegos en la calle y que el mercado se vaya ampliando. Pero, sobre todo, ahora nos ilusiona que además del gran número de pequeñas jornadas locales que van y vienen cada año y de las clásicas CLN de este verano, vuelvan a celebrarse en nuestro país unas Gen Con. No sólo porque sean unas jornadas más que sumar a la lista, sino porque suponen un tipo de jornadas diferente, dado su carácter profesional. Es un "experimento" ilusionante, pero también arriesgado, que puede servir para medir en cierto modo la madurez del mercado del rol (y de los juegos que comparten tiendas con éstos) en nuestro país. Por un lado están los numerosos y novedosos alicientes que harán de las Gen Con un evento de innegable interés para cualquier aficionado: campeonatos, mesas redondas, exposiciones, visitas de ilustres y famosos miembros del mundo profesional, y (esperamos) un largo etcétera. Por otro lado está el monumental recinto, con capacidad para más de 10.000 asistentes, y el cobro de una entrada, algo inusual en las jornadas de rol al uso, además de la cercanía en las fechas (sólo 11 días de diferencia) con la convocatoria más veterana y popular del panorama nacional, las CLN de Algemés (Valencia). Ya veremos si el mercado y los aficionados españoles pasan esa prueba, o no. De momento, animamos a los organizadores de ambas iniciativas y les deseamos la mejor de las suertes. Nos vemos allí.



# HEROQUEST

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA ÉPICA EN EL MUNDO DE GLORANTHA

¿HeroQuest? ¿Pero eso no era un juego de tablero? ¿Ése con el que muchos empezamos a "dungeonhackear" (y perdón por el palabro)?

Pues sí y no. Sí es cierto que *HeroQuest* es el nombre de aquel juego bandera de MB, pero este libro que aquí presentamos no tiene nada que ver con él. Más bien todo lo contrario. *HeroQuest* es un juego de ROL (con mayúsculas) ambientado en el universo de Glorantha.

¿Glorantha? Eso me suena. ¿No pasaban allí todas las aventuras de *Runequest*?

Premio para el caballero. Del mismo modo que Mister Proper ahora se llama Don Limpio, *Runequest* ahora se llama *HeroQuest*. Tenemos que remontarnos unos años atrás, porque no es el primer lavado de cara que se le hace a nuestro mítico y venerable *Runequest*, que allá por la década de los 90 triunfaba en las estanterías junto a *Star Wars*, *Paranoia*, *MERP*, *La llamada de Cthulhu*, y *Stormbringer*. Los que vivieron aquellos pretéritos (que no por ello mejores) tiempos recordarán que los dos últimos y *Runequest* tenían en común un par de cosillas. Para empezar, todos habían sido editados por la misma editorial, Chaosium Inc. Todos compartían el sistema de percentiles, cada uno con sus toques particulares. Y todos gozaron durante una larga temporada de buena salud

editorial. La versión que recordamos en España es sobre todo la de Joc Internacional, basada en la tercera edición en habla inglesa de Chaosium, y que ya separaba el mundo de Glorantha del sistema de reglas (había que tener en cuenta que Chaosium había vendido los derechos de *Runequest* a Avalon Hill y que Greg Stafford mantenía los derechos sobre Glorantha). Se publicaron una multitud de suplementos para *Runequest*, de calidad irregular, de los cuales fueron publicados en castellano un buen número. Entonces, ¿por qué un juego con todas las papeletas para perdurar durante muchos años (no olvidemos que su primera edición en inglés es de 1978, casi en la prehistoria) se cayó de nuestras estanterías? La explicación hay que buscarla, como tantas veces, en una mezcla de diferentes factores: política editorial, mala gestión de la licencia, la separación de facto entre los autores originales y su producto, e incluso problemas con la justicia (el editor principal de la línea de *Runequest* fue arrestado por "cargos contra la moral", y aunque el caso fue sobreesido, hizo que la directiva de Avalon Hill aparcara *Runequest* en alguna estantería para dejarle coger polvo).

Pero para nuestra felicidad Glorantha no murió.

Issaries, una compañía escindida de Chaosium, se lanzó a la aventura de publicar en el año 2000 un nuevo reglamento





para jugar en Glorantha, y a un nivel mucho más heroico que en *Runequest*. El reglamento se llamó *Herowars*, y por primera vez introducía el sistema que, ahora más pulido, aparece en el *HeroQuest* definitivo. *Herowars* nunca fue publicado en España, pero el salto definitivo se da con *HeroQuest*, *Roleplaying in Glorantha*, que ahora edita en castellano Edge Entertainment. Los autores del juego son una garantía. Robin D. Laws es autor, entre otros, de *Feng Shui*, *Over the Edge* junto a Jonathan Tweet, *Dying Earth*, así como de multitud de suplementos para diversos juegos. Greg Stafford, además de ser miembro fundador de Chaosium, es autor entre otros libros del *Runequest* original, *Pendragón* y *El Príncipe Valiente*; podría continuar, pero si queréis más información sobre Greg, mejor que leáis la entrevista en exclusiva que le realizamos para nuestro número 3. Para empezar con el libro propiamente dicho, la portada es una pasada. Una magnífica ilustración de Alejandro Terán que hace que cualquier comparación entre la portada del original en inglés y ésta sea... pues bueno, eso, que no son comparables. Pasando al interior, los chicos de Edge han sido muy respetuosos con la maquetación original, que prácticamente es idéntica al original en inglés, salvo raras excepciones. El libro se divide en varias partes diferenciadas. Después de unas palabras de presentación de Mark Galeotti y Greg Stafford, encontramos una introducción en la que se nos explica la esencia del juego de rol, pero siempre desde la perspectiva de Glorantha, las Guerras de los Héroes, la mística y el mundo mítico que se nos plantea en *HeroQuest*. Se hace hincapié en que la historia está por encima de las reglas (y ciertamente, todo el libro es muy consecuente con ello) y en que las acciones de los dioses y los héroes dejan su impronta en el mundo de Glorantha.

## Héroes

La siguiente sección está dedicada a los héroes (es así como se va a referir el libro continuamente a los personajes). Y es aquí donde por primera se descubre el concepto básico que ha dirigido la creación del juego. No vamos a encontrar en ningún sitio del libro una lista de habilidades, explicando lo que hace cada una de ellas.

Para crear los personajes es primordial el concepto de palabra clave. La palabra clave es una "plantilla" de personaje, que otorga a los héroes las capacidades incluidas en ella. Por ejemplo, "Soldado" es una palabra clave que incluye las habilidades típicas que un soldado debe haber adquirido en el transcurso del ejercicio de su profesión. Hay palabras claves de ocupación, de tierra natal, de religión, de magia y de especie. Así que es la combinación de estas palabras claves más la adición de algunos puntos extra las que configuran el héroe. Otro concepto clave del juego son las maestrías, que se indican con una runa de maestría. Cada 20 puntos en una habilidad equivalen a una maestría en esa habilidad, así que un héroe con, digamos, 67 puntos en una habilidad tendría una puntuación en esa habilidad de 7 puntos y 3 maestrías. La creación de personajes puede guiarse por tres métodos. En el método narrativo se escribe una pequeña historia de 100 palabras sobre tu personaje, en la que se incluyen las palabras claves y las capacidades que se quiere que el héroe tenga. No os frotéis la manos, munchkines míos/as, que la cosa está limitada. El segundo método es el método de lista, más parecido a la creación de personaje de cualquier otro juego. Esto satisfecerá a la gente menos imaginativa, aunque sigue en cualquier caso siendo una forma muy abierta de crear el personaje. El tercer método es el más original (aunque realmente es un método que más de un jugador que ha llegado tarde a alguna partida de cualquier otro juego ya habrá puesto en juego alguna vez) y supone la creación del héroe "sobre la mar-





cha". Sí, como suena. Tú llegas, le pones un nombre al personaje, le asignas un objetivo principal, escribes su capacidad más importante y obvia para todos, y a jugar. A medida que se juega se pueden ir añadiendo capacidades hasta llegar al límite. Tienes más libertad para crear al personaje, pero el narrador puede colarte alguna habilidad que a él le venga bien sin pedirte tu opinión. Divertido, ¿verdad? Después de una sección describiendo las ocupaciones y las palabras clave de ocupación, nos encontramos la sección sobre las tierras natales (tu zona, país o raza de nacimiento) con sus palabras claves correspondientes. Aquí podemos encontrar las razas y pueblos más comunes de Genertela, y la posibilidad de convertirnos en héroes tribales del Pueblo Puma o de los Pastizales, o bien formar parte de la estratificada civilización de Dara Happa, pasando por los rebeldes Heortlingas o los habitantes de la adormilada Teshnos. La siguiente sección se encarga del desarrollo del héroe, y el uso de los "puntos de héroe" para la mejora del personaje. Y a renglón seguido, nos encontramos con las reglas.

## Reglas y Magia

Evidentemente es el apartado más novedoso del juego. En un momento histórico en que todos los juegos están un tanto atrapados por la marea D20, *HeroQuest* es lo que podríamos llamar un soplo de libertad. Basado en un simple mecanismo de tiradas enfrentadas y niveles de victoria y/o derrota que se usa para todos los aspectos del juego, incluidos el

combate y la magia, *HeroQuest* deja a un lado la constrictión reglamentaria del D20, con sus listas de hechizos, maniobras de combate y demás particularidades tácticas, para centrarse en la historia. Es evidente que se encuadra así en lo que podríamos llamar "la tradición narrativa". Pero al contrario que otros juegos denominados narrativos, aquí se pone el énfasis en los personajes y se le deja una completa libertad al narrador.

Quizás tanta libertad asuste a aquellos narradores cuya idea de una partida divertida es entrar en una habitación tras otra planteando retos tácticos a los jugadores, y que no están preparados

para enfrentarse a un reglamento en el que no se describe ni un sólo hechizo a pesar de que pueda usarse la magia. Las habilidades existen, pero no se describen y más bien se usan por el nombre y usando la lógica, gracias a un sistema de grados de dificultad que dependen de la relación de la habilidad con la acción que se quiere llevar a cabo. Es decir, será más difícil usar tu habilidad de esgrima para abrir una puerta que para golpear a un enemigo.

Cuando creas personajes puedes ponerte habilidades como "Ha viajado mucho". El cómo pueda aplicarse esta habilidad a determinadas situaciones debería ser bastante claro, pero queda en manos del narrador, que siempre tiene la última palabra. Y es que éste es un juego en el que se debe ser estricto en eso, para evitar excesos. Aunque la regla principal queda clara.

Máxima Diversión. Como puede verse, el juego es muy abierto. El combate se resuelve del mismo modo que las





habilidades, mediante pruebas enfrentadas y la "puja" o apuesta de puntos de ventaja, y no se para en detalles como daño de las armas o puntos de vida. No existe nada de eso, sino que dependiendo de las circunstancias, se tendrán una serie de modificadores a las pruebas. Se hacen tiradas enfrentadas y listo. Rápido y sencillo. Estas pruebas y sistema de puntos de ventaja se usan para todo, ya sea un combate de masas o una discusión entre un héroe y el chamán de la tribu. Así comentado, puede parecer que el juego queda un poco en el aire. No es así. Parece mentira, pero con estas reglas se cubren aspectos como la salud, el combate, los venenos, la ayuda de otros compañeros, la ayuda de aliados, el combate no letal, la armas, armaduras o herramientas, la lucha con diferentes oponentes, los seguidores o la curación. Se presta especial atención a las relaciones entre personajes, que pueden suponer la diferencia entre una partida sosa y una memorable. Se establecen reglas para seguidores, compañeros, personajes secundarios, relaciones con la comunidad, guardianes (que son espíritus, dioses o manifestaciones que ayudan a los componentes del grupo) y el grupo de héroes. Las reglas describen dos tipos de magia: magia común y magia especializada, que a su vez se divide en tres subtipos, teísmo, hechicería y animismo, todos con sus particularidades. De nuevo el sistema es el mismo que para todo lo demás. Pruebas enfrentadas, niveles de victoria o derrota, etc... Se incide en la necesidad de la adoración, las relaciones con las iglesias y divinidades, el uso de la magia y se dan ejemplos de religiones comunes en el mundo de Glorantha. Después encontramos un capítulo dedicado a cada tipo diferente de magia especializada, a sus particulares prácticas y a sus dioses, espíritus y practicantes, ejemplos de escuelas de hechicería e iglesias, órdenes, e información sobre los planos.

## Narración

El apartado dedicado a la narración aconseja a los narradores acerca de las particularidades de dirigir partidas en *HeroQuest*. Consejos sobre creación de personajes, cómo manejar las pruebas sencillas y extendidas, la riqueza, el control del tempo, los méritos y defectos, la narración de las pruebas, la improvisación, y el componente dramático del juego. El capítulo de narración termina con la regla principal, Máxima Diversión, para introducirse en los vericuetos de la Búsqueda Heroica (traducción directa del título del juego),



terminología usada en el juego para referirse a la especial naturaleza mítica con la que se quiere imbuir las partidas de *HeroQuest*. Recreando las acciones de antiguos dioses, espíritus o santos, se obtienen beneficios para los personajes o su comunidad. Es un concepto algo extraño pero que se integra perfectamente en la ambientación. El libro se cierra con una sección sobre criaturas, mitología, historia sobre Glorantha y una descripción del mundo mortal y sus regiones, completada por cuatro aventuras de ejemplo, grupos de héroes de ejemplo, una bibliografía y ayudas de juego.

## Conclusión

*HeroQuest* es un juego interesante. Original y fresco, introduce un aire nuevo en los juegos de fantasía. Las reglas son sencillas, y dejan tiempo a todos para que se centren en la historia y no en cuantos "más 1 menos 2" tengo al pelear con este bicho. Por supuesto que no todo es perfecto; se queda algo corto en la ambientación (cosa que será subsanada en próximos suplementos), y algunos jugadores pensarán que el juego es excesivamente onírico, que requiere demasiado trabajo por parte del narrador, y que es poco sólido. Nada más lejos de la realidad. El juego requiere buenas dotes de improvisación, de interpretación y sobre todo una mente abierta. Hará las delicias de todo aquel que espere algo nuevo y diferente. Una cosa es cierta. Este juego no te dejará indiferente • José Luis Herrera

## HeroQuest

**Categoría:** Básico  
**Juego:** HeroQuest  
**Editorial:** Edge Entertainment

**Páginas:** 288 b/n  
**Encuadernación:** Rústica  
**Precio:** 34,95 Euros

**Lo que es:** El juego de rol mítico situado en Glorantha, el mundo concebido por Greg Stafford para *Runequest* en 1978.

**Lo mejor:** Su sistema, abierto, fácil y accesible, que permite hacer cosas que con otros sistemas ni se te ocurrirían.

**Lo peor:** La ambientación se queda algo corta, y puede que haya jugadores a los que no convenza su planteamiento.





## Novedades

## Arcontes y Templarios

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Vampiro: LM  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 116 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 23,22 Euros

**Lo que es:** Una guía para interpretar algunos de los personajes más poderosos de las dos sectas principales de este juego.



## Ciudad de Ángeles

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Demonio: La caída  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 100 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 20,68 Euros  
**Lo que es:** Un suplemento sobre la ciudad de Los Angeles que permite dar a las partidas un entorno más definido, y hace avanzar el arco argumental de esta línea.



## Herejías de la senda

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Estirpe de Oriente  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 118 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 23,22 Euros  
**Lo que es:** Una guía que profundiza en los dharmas heréticos y que también ofrece un nuevo dharma, los Devoradores de Escorpiones.



## Vendel Vesten

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** 7º Mar  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 94 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 19,40 Euros  
**Lo que es:** El libro de referencia sobre esta nación de Théah, con nuevas reglas, así como toda la información de trasfondo necesaria sobre los vendelios y los vesten.



## Iberia Nocturna

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Edad Oscura: Vampiro  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 116 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 23,22 Euros  
**Lo que es:** El suplemento para situar en la España de 1212, tras la victoria cristiana en Las Navas de Tolosa, tus partidas de *Edad Oscura: Vampiro*.



## ARMAGEDDON

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

PLZA. MARCELINO SOROA 2  
 20011 SAN SEBASTIAN  
 TLF: 943462782

## Warhammer Fantasía JDR

## Reinos de la Magia: Ars Theorica

El *Realms of Sorcery* original es uno de los mejores suplementos sobre magia escritos para ningún juego. Bueno, aquí quizás me deje llevar por mi exacerbado forofismo por *Warhammer Fantasy RPG*, pero de verdad que es muy bueno. Dicho esto, debo expresar mi indignación por el formato elegido por La Factoría para publicarlo en castellano. Se publica en dos volúmenes, partiendo el original por la mitad. La primera, *Ars Theorica*, de la que es objeto esta reseña, consiste en los 17 primeros capítulos del libro original, en los que se describen en profundidad todos los aspectos de la magia en el mundo de *WHF JDR*: Ilusionismo, elementalismo, alquimia, magia de hielo, magia élfica, runas y herreros rúnicos, maestros de runas, magia prohibida, magia skaven, magia orca, cazadores, etc. El trasfondo proporcionado es un magnífico material que proporcionará a tus partidas de *Warhammer* riqueza y profundidad. Se suministran también los esquemas de avance para las diferentes nuevas profesiones relacionadas con los diferentes colegios y escuelas de magia. Eso nos pone en problemas puesto que, al estar todos los hechizos contenidos en el segundo libro, este *Ars Theorica* es inservible a efectos de juego por sí solo. Una división más racional del libro hubiera sido incluir la mitad de las escuelas que se describen junto a los hechizos correspondientes a ellas. La única ventaja de éste método de división es que todos los hechizos estarán contenidos en un solo volumen. Por lo menos La Factoría ha sido escrupulosamente fiel a la maqueta original del libro, de gran calidad, aunque han elegido la versión en rústica (el libro original se presentó en formato rústico y tapa dura). De todas formas, cuando se tengan los dos volúmenes, es una obra que merece la pena por la profundidad de su contenido y la nueva dimensión que añade a *WHF JDR* • **Paco Álvarez**

## Reinos de la Magia: Ars Theorica

**Categoría:** Suplemento  
**Juego:** WHF JDR  
**Editorial:** La Factoría de Ideas

**Páginas:** 144 b/n  
**Encuadernación:** Rústica  
**Precio:** 25,76 Euros

**Lo que es:** La primera mitad del suplemento definitivo sobre la magia para *Warhammer Fantasía*.

**Lo mejor:** La variedad y la profundidad del trasfondo aportado al juego.

**Lo peor:** La división de libro que hace el contenido inservible a efectos de mecánica de juego y creación de personajes hasta que no se publique el segundo volumen.





## Novedades

## ■ Ojos Inmortales-La Caja de Juguetes

**Categoría:** Aventura • **Juego:** Changeling: El ensueño  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 118 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 23,22 Euros  
**Lo que es:** La primera parte de una trilogía de aventuras, que también detalla para este juego la ciudad de San Francisco.



## ■ Libro de Tradición: Huecos

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Mago: La ascensión  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 92 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 20,68 Euros  
**Lo que es:** El libro de tradición de los magos sin tradición que, siguiendo el mismo esquema de los anteriores libros de tradiciones, estudia este heterogéneo grupo.



## ■ Épica Kinki

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Barrio Xino  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 46 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 4 Euros  
**Lo que es:** Un suplemento para este juego de humor nacional, con nuevas profesiones, reglas sobre sexo, y tres aventuras completas.



## ■ Crónica del Laberinto Negro

**Categoría:** Accesorio • **Juego:** HL: El Apocalipsis  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 110 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 20,49 Euros  
**Lo que es:** Un libro de trasfondo sobre el Wyrm que, a semejanza del *Libro de Nod de Vampiro*, no incluye regla alguna.



## ■ Bestias Malignas y Magia Maravillosa

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** El Señor de los Anillos  
**Editorial:** La Factoría de Ideas • **Páginas:** 96 color  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** 24,95 Euros  
**Lo que es:** Una guía de bestias y magia para este juego, que muestra criaturas que no pudimos ver en la reciente trilogía, como los vampiros o los hombres lobo.



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

## Eric

## Melniboné

Once años después de su publicación en inglés, La Factoría pone en nuestras manos la versión en castellano de *Melniboné*, el primer suplemento para el *Eric!* original editado por Chaosium en ¡1993! Hay que decir una cosa. Algunos buenos suplementos, como el buen vino, mejoran con los años. Y eso pasa con *Melniboné*. Ante la vorágine de bazofia D20 que nos abruma, entre la que apenas pueden destacarse buenos suplementos y/o aventuras, hojeas libros como *Melniboné* y sonrías con nostalgia. El libro tiene dos partes bien diferenciadas, siguiendo con la estructura de los suplementos de *Stormbringer* y *Eric!* de siempre. La primera parte del libro es una descripción detallada de la historia de Melniboné, la geografía de la Isla del Dragón y sus alrededores, y de Imrryr, la Ciudad de los Sueños, en la época de los últimos años del reinado de Sádric LXXXVI, el padre de Eric. También se proporciona un completo compendio de personajes, bestias y demonios que podemos encontrar en las islas. En la segunda parte del libro nos encontramos tres aventuras: *Guía del viajero a Melniboné*, un caótico e hilarante periplo por esta isla en busca de un escriba perdido, *La Copa del Sufrimiento*, una entretenida aventura de acción que incluye un viaje a los tiempos de la guerra civil melnibonesa, y *El fantasma de las ciudades*, una inquietante y onírica búsqueda de una torre fantasma. Las aventuras y el material adicional son de excelente calidad, pero se notan los años transcurridos en las ilustraciones que iluminan la obra. Además, la portada de la edición en castellano es bastante mejorable y desmerece el magnífico contenido del libro. En cualquier caso, un suplemento muy recomendable • José Luis Herrera

## Melniboné

**Categoría:** Suplemento  
**Juego:** Eric  
**Editorial:** La Factoría de Ideas

**Páginas:** 112 b/n  
**Encuadernación:** Rústica  
**Precio:** 21,95 Euros

**Lo que es:** Un suplemento sobre Melniboné que incluye material de trasfondo y tres aventuras.

**Lo mejor:** La calidad del contenido y comprobar que es un libro que ha envejecido bien.

**Lo peor:** El gran lapso de tiempo transcurrido desde su publicación en inglés, lo anticuadas que se quedan algunas ilustraciones, y su portada al compararla con la original.

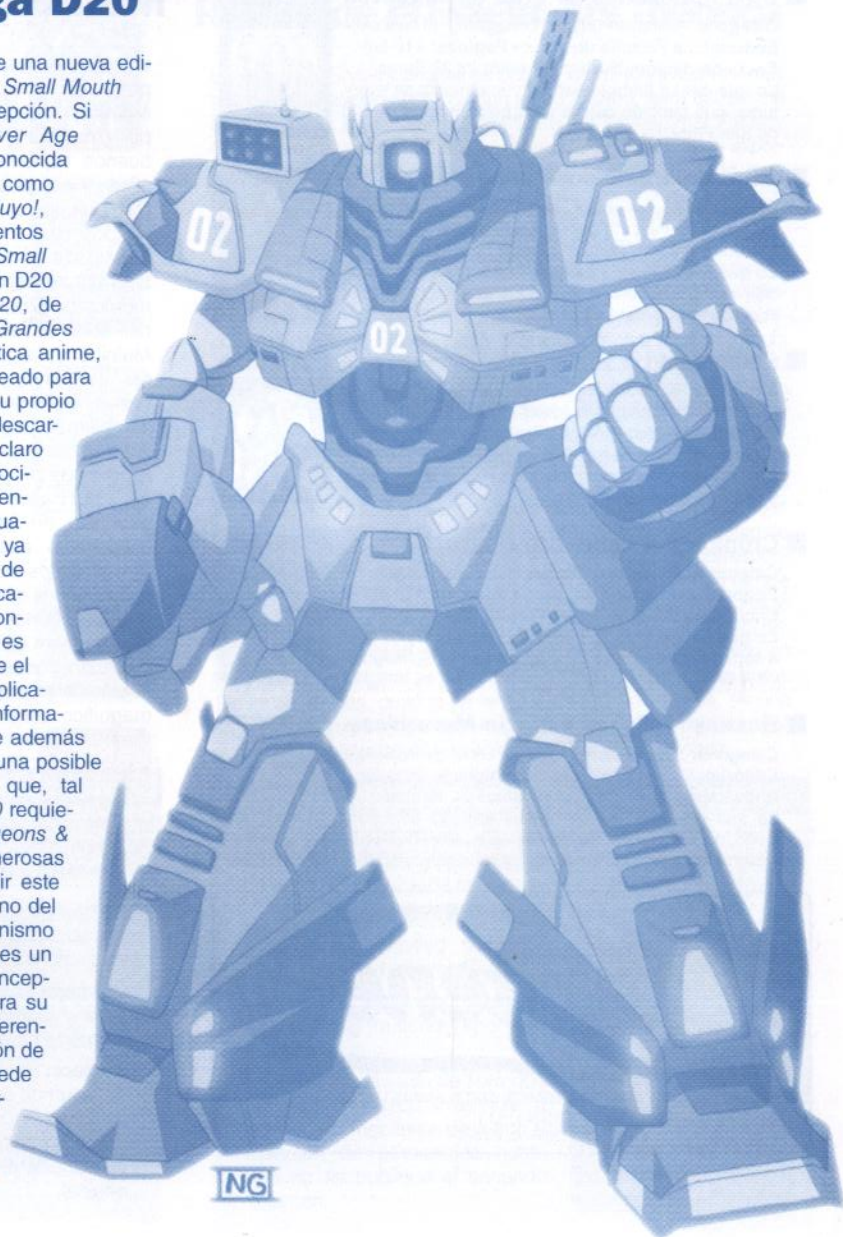




## ■ Ojos Grandes manga D20

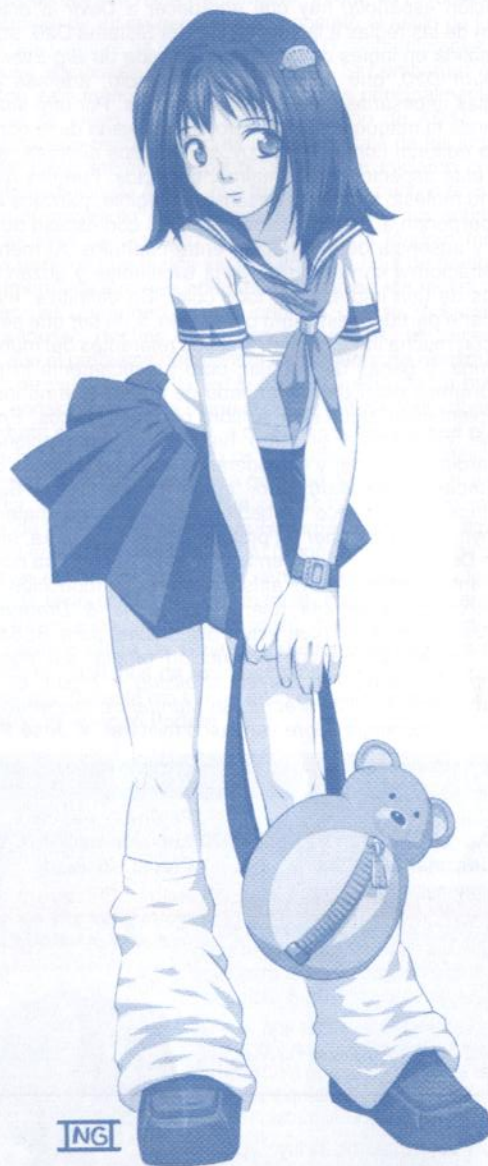
**Ojos Grandes manga D20**

Siempre alegra la llegada de los productos de una nueva editorial al mercado del rol nacional, y *Big Eyes Small Mouth D20* de Guardians of Order no es una excepción. Si bien cuenta con otras líneas, como *Silver Age Sentinels* o *Nobilis*, Guardians of Order es conocida principalmente por sus licencias de animes como *Sailor Moon*, *Dominion Tank Police*, *Tenchi Muyo!*, o *El-Hazard*, que sirven de base a suplementos temáticos para su juego estrella, *Big Eyes Small Mouth*, que llega ahora a España en su versión D20 con el nombre de *Ojos Grandes manga D20*, de mano de la editorial Devir Iberia. *Ojos Grandes manga D20* es un juego genérico de temática anime, que usa una modificación del Sistema D20 creado para *Dungeons & Dragons*, y que ya cuenta con su propio SRD (sistema de juego de licencia abierta) descargable en internet. Desde el principio, parece claro que los autores del libro presuponen un conocimiento previo por parte del lector de las convenciones propias de los diversos géneros habituales en el anime; es una actitud comprensible, ya que muchos de los compradores potenciales de este manual encontrarían superflua una explicación extendida de lo que ya conocen (con el consiguiente aumento en el precio), pero también es algo que debe considerarse antes de gastarse el dinero en *OgmD20*. Sólo se dedica a la explicación del anime y sus géneros, aparte de la información implícita en las reglas, tres páginas, que además sirven de introducción del libro. A la hora de una posible compra, también es necesario considerar que, tal como se indica en la contraportada, *OgmD20* requiere el uso de los manuales básicos de *Dungeons & Dragons*, a los que se hace referencia en numerosas ocasiones. Dicho esto, no hay que confundir este manual con una adaptación de *D&D* al entorno del anime: aunque se base en el mismo mecanismo básico que éste, *Ojos Grandes manga D20* es un juego diferente, con sus propias reglas y conceptos, que necesitan de una atenta lectura para su plena comprensión. Sin lugar a dudas, la diferencia más importante que presenta es la creación de PJs mediante reparto de puntos, que puede complicar mucho este proceso, pero que permite configurar personajes a la medida de su jugador, hasta el más mínimo detalle. Aunque se incluyan 15 clases de personaje





que representan arquetipos de los géneros de manga más populares, como la chica mágica, el entrenador de monstruos mascota o el piloto de mecha, para los que ya se ha resuelto este proceso, el énfasis se ha puesto en la creación por reparto de puntos. Éstos pueden gastarse en características (las de siempre), raza (también configurable), más de 70 atributos graduados en rangos (algo así como las *aptitudes* de *D&D*), habilidades y dotes; tanto las dotes como los atributos han sido modificados y ampliados de forma adecuada para ajustarse a las necesidades de un juego de temática anime. La principal virtud del sistema de creación es que los personajes posibles son casi innumerables y por lo tanto pueden ajustarse a prácticamente cualquier ambientación. Por otra parte, tanto las explicaciones de las habilidades (para este estilo de juego), como las de las dotes (antiguas y nuevas), resultan escasas, y a veces se echan de menos ejemplos detallados. Al proceso de creación también se le ha añadido la posibilidad de obtener puntos adicionales, adquiriendo defectos o creando elementos de trasfondo para el personaje, como su historia previa a la aventura o un dibujo que presente su aspecto al DJ y los demás jugadores. Además del sistema de creación de personajes, que ocupa la mayor parte del libro, también se incluyen en el libro reglas particulares sobre las armas, los vehículos, las armaduras y protecciones, y el combate. De todos estos elementos, es el combate el que sufre más cambios, utilizando las reglas de reducción de daño por armadura, y restando importancia o eliminando los aspectos más tácticos del Sistema D20 que podemos ver en *Dungeons & Dragons*, una decisión que tiene también reflejo en la eliminación de ciertas dotes. Sin contar con la introducción, sólo se reserva al texto sin reglas las 13 páginas del último capítulo, que se quedan en unas 10 si obviamos las ilustraciones. En éstas se hace un nuevo resumen de los géneros más populares del anime, de las épocas históricas y mundos en los que se desarrollan, y de sus cuatro tonos principales: acción, drama, comedia y romance. Unos breves ejemplos de mundos de juego y varios consejos para jugadores, DJs, y la construcción de aventuras completan el manual. Es una tarea prácticamente imposible reunir en un solo juego todas las ambientaciones y géneros presentes en la animación japonesa; dicho esto, lo que tenemos entre las manos no puede ser otra cosa que un sistema de juego genérico, con un pronunciado sabor japonés. Aun siendo así, se echan en falta algunos de los pocos factores que sí son comunes a la mayoría del manga y el anime, y que tienen que ver más con conceptos morales y fundamentos de las relaciones interpersonales propios de la cultura nipona que con samurais y naves espaciales. También se notan fricciones entre el respeto a los términos que conforman la OGL y las variaciones al Sistema D20 que los autores han considerado necesarias, que pueden ser la fuente de la falta de claridad que a veces sufre el texto que explica las diversas



© ilustración Guardians of Order



mecánicas de juego, ya complejas de por sí. En cuanto a la edición española, hay que agradecer a Devir la actualización de las reglas a la versión 3.5 del Sistema D20, antes de la salida en inglés de la edición revisada de *Big Eyes Small Mouth D20*, que sí incluye este cambio, además de las reglas necesarias para construir mechas. Por otro lado, sorprende la maquetación del libro, muy alejada de la norma en una editorial como Devir, cuyos productos siempre resultan en este aspecto, como mínimo, correctos: Fuentes que van de lo molesto a lo liliptiensemente ilegible, párrafos que se superponen al marco, textos auxiliares con exceso de negrita, y ausencia de separación entre capítulos. Al menos las ilustraciones son en su mayoría excelentes y gozan de los lujos de una impresión a todo color. En definitiva, es difícil sacarle partido a este libro por sí solo, a no ser que se cuente con mucha imaginación, amplios referentes del mundo del manga, y ganas de trabajar, pero prácticamente lo mismo podríamos decir de ese puñado de juegos que no incluyen ambientación alguna en su libro o libros básicos. En cualquier caso, visto el largo historial de adaptaciones de *Guardians of Order* y considerando las adaptaciones que ya anuncian para este año, como la de *Neon Genesis Evangelion*, es poco probable que la falta de material de apoyo vaya a suponer un problema para esta línea, siempre que Devir no se duerma en los laureles y comparta con *Ojos Grandes manga D20* el altísimo ritmo de producción que le reserva a su estrella rolera, *Dungeons & Dragons*. En inglés, de momento, ya están disponibles para *BESM D20* dos ambientaciones de producción propia, así como las adaptaciones de *The Slayers*, *Hellsing* y *Trigun*, el suplemento genérico *D20 Mecha*, un *Manual de monstruos* y un libro de referencia sobre vehículos militares • **José Padilla**

## Ojos grandes

**Categoría:** Básico  
**Juego:** Ojos Grandes manga D20  
**Editorial:** Devir Iberia

**Páginas:** 142 color  
**Encuadernación:** Cartoné  
**Precio:** 27 Euros

**Lo que es:** Un juego genérico de temática anime, que usa una variación del Sistema D20, y para cuyo uso son necesarios los manuales básicos de *Dungeons & Dragons*.

**Lo mejor:** Que no es una versión anime de *D&D*, sino un juego diferente, y que da cabida a un interminable número de campañas, estilos y personajes diferentes.

**Lo peor:** Que no incluye apenas información de trasfondo y que a veces sus reglas resultan confusas.



## Novedades

### La Infraoscuridad

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Reinos Olvidados  
**Editorial:** Devir Iberia • **Páginas:** 192 color  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** 28 Euros  
**Lo que es:** Una guía sobre esta peligrosa región subterránea de los Reinos Olvidados y sus temibles habitantes (reseñado en *RPG magazine* #9).



### Pantalla del DM de Dragonlance

**Categoría:** Accesorio • **Juego:** Dragonlance  
**Editorial:** Devir Iberia • **Páginas:** 32 b/n  
**Encuadernación:** n/a • **Precio:** 10 Euros  
**Lo que es:** Las pantallas de *Dragonlance*, a las que acompaña un cuadernillo con PNJs y dragones para cualquier tipo de partida.



### La quintaesencia del enano

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Sistema D20  
**Editorial:** Devir Iberia • **Páginas:** 128 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** 20 Euros  
**Lo que es:** El nuevo manual de la serie Quintaesencia, dedicado en esta ocasión a la raza enana.





TODO EL ROL NACIONAL E IMPORTACION  
 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](http://www.atlanticajuegos.com)



## Hackmáster

# Manual del Jugador de Hackmáster

Ante todo, *Hackmáster* es un juego basado en *Los Caballeros de la Mesa del Comedor*, una serie de tiras de humor, muy populares entre el público rolero norteamericano, protagonizadas por un grupo de jugadores de rol aficionados a *Hackmáster*, una especie de parodia del primer *Advanced Dungeons & Dragons*. Visto el éxito de las tiras, sus creadores decidieron hacer realidad ese imaginario juego, cuya edición española se inaugura ahora con la salida del *Manual del Jugador de Hackmáster*. Quienes esperen encontrar aquí la lectura rápida y entretenida de las tiras se van a sentir decepcionados: esto es un manual de reglas, espeso como el texto original de Gary Gygax, con notas de humor repartidas desigualmente a lo largo del libro. Las reglas usan como base el sistema de juego de la primera edición de *AD&D*, añadiendo en muchos casos mecanismos adicionales (tanto de carácter

**“Cabe preguntarse si, a pesar de ser un juego humorístico, realmente puede jugarse a Hackmáster, y lo cierto es que sí.”**

humorístico como más o menos serio) y transcribiendo casi palabra por palabra el reglamento original en muchos otros. Este sistema de juego, que se complica un poco más en la presente versión, es un ejemplo de cómo eran la mayoría de los juegos de rol en los años 70: innecesariamente complejos en algunos aspectos, contradictorios, incómodos y difíciles de usar y, en el caso de los fantástico-medievales, centrados casi exclusivamente en el saqueo de mazmorras, aunque hay que señalar que son precisamente estos aspectos los que sirven como uno de los principales resortes cómicos de *Hackmáster*. Dicho esto, cabe preguntarse si, a pesar de ser un juego humorístico, realmente puede jugarse a *Hackmáster*, y lo cierto es que sí. La creación de personajes es eterna, el número de tablas es apabullante, y encontrar las reglas necesarias en el momento adecuado entre las 450.000 palabras y 398 páginas del manual puede ser una ardua tarea, pero se puede jugar. Al fin y al cabo, incontables jugadores dedicaron más de 10 años a *AD&D 1st Edition*, que sólo era un poco menos complicado que *Hackmáster*, y mucho menos gracioso. La cuestión a considerar es si merece la pena meterse en todo ese berenjenal de aprender un juego nuevo (para la mayoría de los aficionados españoles), especialmente complejo en el caso que nos ocupa, para echarse unas risas. Otro posible problema a tener en cuenta reside en que las parodias sólo tie-

nen gracia si se conoce el material parodiado; en el caso de las tiras de las que nace *Hackmáster*, lo que se parodian son las partidas de rol en general y en concreto el estilo de juego por el que siempre ha sido conocido *D&D*, elementos que casi cualquier aficionado conoce y entiende. Sin embargo, en el caso de este manual lo que se parodia es principalmente un sistema de juego, el de la primera edición de *AD&D*, que jamás ha sido usado por un amplio porcentaje de los jugadores del joven mercado español, ya que se iniciaron con la segunda edición de *AD&D*, que fue la que se publicó en español en su momento. Los comentarios humorísticos sobre las característica de "Aspecto", por ejemplo, no tendrán mucha gracia para los que nunca jugaron con una hoja de personaje de primera edición, que además incorporase las reglas alternativas del *Unearthed Arcana* original, con su recuadro de "Comeliness". Hechas estas consideraciones, es necesario decir que el problema del *Manual del Jugador de Hackmáster* no es su calidad, sino la escasez en España de su público ideal, considerando éste como el de los antiguos jugadores de la primera edición de *AD&D*, a quienes les haga gracia el estilo de humor de la tira de *Los Caballeros de la Mesa del Comedor*, y estén dispuestos a gastarse 30 euros en un juego-parodia, a los que tendrá que sumar como mínimo los 30 euros de la *Guía del Máster de Hackmáster*, que difícilmente se convertirá en el habitual de su grupo. Si eres uno de ellos, estás de enhorabuena: dada la cantidad de páginas y la densidad de texto por página del manual, hay material para leer durante semanas (si uno se da prisa), mientras se cuentan los días para la salida de *Guía del Máster* y se rebusca en la agenda los teléfonos de esos antiguos compañeros de juego con los que pasaste tan buenos ratos matando y saqueando en los años 80 • José Padilla

## Manual del Jugador de Hackmáster

**Categoría:** Básico  
**Juego:** Hackmáster  
**Editorial:** Devir Iberia

**Páginas:** 398 b/n  
**Encuademación:** Rústica  
**Precio:** 30 Euros

**Lo que es:** El manual del jugador de *Hackmáster*, el juego de rol nacido de las páginas de *Los Caballeros de la Mesa del Comedor*, que parodia la primera edición de *AD&D*.

**Lo mejor:** Los buenos recuerdos y la inacabable avalancha de texto que contiene.

**Lo peor:** Que hay muchos bloques de texto sin ninguna nota de humor, que es un juego difícil y que sus chistes dejarán indiferentes a muchos.





## Reinos Olvidados

## Player's Guide to Faerûn

Está claro que la gente de Wizards no deja escapar ni una. Si la revisión del sistema de juego les permitió publicar de nuevo los libros básicos hace unos meses, ¿por qué no iban a hacer lo mismo con su escenario de campaña más popular? En este caso, en vez de un *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados 3.5*, se han decidido por un título más atractivo, como es *Player's Guide to Faerûn*. En él se repasan los contenidos de todos los suplementos de los Reinos publicados hasta el momento, y se actualiza su información a la versión 3.5 del reglamento. Del mismo modo, se hace un esfuerzo por integrar en los RO el material publicado en libros como el *Manual de Psíquica*, tanto con información de trasfondo como con nuevas clases, aunque no debéis esperar mucho de este capítulo. Además de esto (y es que era inevitable) se incluyen también nuevas clases de prestigio, monstruos, conjuros, y objetos mágicos, y lo que quizás es ligeramente más interesante, se rescatan de las profundidades de la primera y la segunda edición de *AD&D* parte del material que se creó en su momento para esta ambientación y que todavía no había sido regurgitado en esta tercera encarnación de *D&D*. Para dar un descanso de tanta regla, actualizada y nueva, se incorporan al libro un capítulo dedicado a la situación y descripción de los diferentes planos de existencia de la ambientación, y otro dedicado a narrar los diferentes sucesos de importancia que han tenido lugar en los Reinos (en las novelas dedicados a éstos principalmente) desde la aparición del *ECRO*. Aunque no es un mal libro, y contiene bastante elementos de juego atractivos, este *Player's Guide to Faerûn* no es en absoluto necesario para jugar en los Reinos; si no se tienen los suplementos a los que hace referencia se pierde el sentido de parte del texto, y si ya se tienen éstos, ¿se necesitan realmente más opciones para los personajes? Recomendaría este libro a los fanáticos de la ambientación, los obsesionados por la 3.5 que prefieren que otros hagan el trabajo de actualización por ellos, y a aquellos afortunados que puedan gastarse 33 dólares en un libro sólo porque es bonito y su texto no está mal. **Darío Aguilar**

## Player's Guide to Faerûn

**Categoría:** Suplemento  
**Juego:** Reinos Olvidados  
**Editorial:** Wizards of the Coast  
**Páginas:** 192 color  
**Encuadernación:** Cartoné  
**Precio:** \$ 32,95

**Lo que es:** Un suplemento que actualiza a la versión 3.5 de *D&D* la información sobre Reinos Olvidados, y que también incluye algunas nuevas reglas y texto de trasfondo.

**Lo mejor:** Que hará felices a quienes se hayan pasado a la 3.5, que es bonito, que rescata algunas cosas de anteriores ediciones, y que tiene elementos de juego interesantes.

**Lo peor:** Que, aun siendo un buen suplemento, cansa la repetición, sobre todo cuando este libro podría haber sido mucho más.



## Novedades

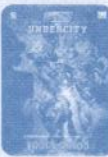
## Agency

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Spycraft  
**Editorial:** Alderac Entertainment • **Páginas:** 128 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 24,95  
**Lo que es:** Un suplemento destinado a los jugadores, que permite cientos de nuevas opciones para los personajes, así como la creación de sus propias Agencias.



## The Rookie's Guide to the Undercity

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Judge Dredd  
**Editorial:** Mongoose Publishing • **Páginas:** 64 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 14,95  
**Lo que es:** El libro de referencia sobre la ciudad subterránea que se esconde bajo Mega-City One, que también incluye nuevas reglas.



## Van Richten Guide to the Shadow Fey

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Ravenloft  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 128 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 22,95  
**Lo que es:** El nuevo volumen de la serie de guías de Van Richten, que en esta ocasión está dedicada a los Shadow Fey.



## Rapier's Edge

**Categoría:** Aventura • **Juego:** Swashbuckling Adventures  
**Editorial:** Alderac Entertainment • **Páginas:** 144 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 24,95  
**Lo que es:** Una recopilación de aventuras, que también incluye un escenario para jugar en vivo, ideas para partidas, y una cronología de Théah.



## Age of Legend

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Dawnforge  
**Editorial:** Fantasy Flight Games • **Páginas:** 128 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 21,95  
**Lo que es:** El primer suplemento de reglas para este juego, que incluye nuevas dotes, equipo, clases de prestigio, etc.



# AMULETO

BUEN AIRE Nº2 11201 ALGECIRAS

TEL : 956654842 / CADIZ

Juegos & Cómics



## Novedades

**Gamma World Game Master's Guide**

**Categoría:** Básico • **Juego:** Gamma World  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 192 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 29,99

**Lo que es:** El manual de *Gamma World* para los DJ, que incluye tanto reglas como abundantes consejos sobre la creación y dirección de aventuras en este mundo.

**The Ultimate Divine Spellbook**

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Sistema D20  
**Editorial:** Mongoose Publishing • **Páginas:** 256 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 34,95

**Lo que es:** Una enorme recopilación de conjuros divinos para diferentes clases, que incluye numerosas tablas y listas de referencia rápida.

**Spellslinger**

**Categoría:** Básico • **Juego:** Spellslinger  
**Editorial:** Fantasy Flight Games • **Páginas:** 64 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 14,95

**Lo que es:** Otro minijuego de Sistema D20 de la línea Horizon, que en esta ocasión mezcla el salvaje oeste con elementos de la fantasía medieval clásica.

**Geonosis and the Outer Rim Worlds**

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Star Wars  
**Editorial:** Wizards of the Coast • **Páginas:** 160 color  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 29,95

**Lo que es:** Un libro de referencia que detalla 26 lejanos planetas y que incorpora personajes y lugares que pudimos ver en *Episodio II: El ataque de los clones*.

**Solusek's Eye**

**Categoría:** Aventura • **Juego:** EverQuest  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 109 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 19,95

**Lo que es:** Una aventura situada en un terreno lleno de cavernas y túneles volcánicos, que pretendía lo que podremos ver en la nueva edición de la versión *on-line* de *EverQuest*.




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

## Conan

**The Scrolls of Skelos**

El primer suplemento para *Conan RPG* ya está aquí. *The Scrolls of Skelos* (*Los Pergaminos de Skelos*, para los que no dominen la lengua de Shakespeare) que toma su título del tomo más carismático de la época (algo así como el *Necronomicón* de la Era Hiboria) es un compendio sobre la magia en *Conan*, presentando un buen número de nuevos hechizos, dos escuelas de magia nuevas, dotes para hechiceros, magia permanente (objetos, hechizos, control de criaturas), libros de magia (con un sistema de hechizos aleatorios para poder crear los conjuros que contienen), objetos mágicos (algunos tan evocadores como el *Corazón del Elefante*), parafernalia ritual y de hechicería, como drogas y preparados, obetos alquímicos, un completo bestiario mágico de 32 páginas, algo de teología hechiceril con cultos arcanos y clases de prestigio para hechiceros, un "quién es quién" de los más conocidos hechiceros del mundo de *Conan* (incluyendo las estadísticas, entre otros, de Atali - la hija de Ymir, el Gigante de Hielo - y de Thot-Amon (uno de tantos archienemigos del gigante cimmerico). Termina el libro con una pequeña sección para los Directores de Juego. EL suplemento sigue la línea estética de *Conan*, a todo color, de mejor calidad estética que la media usual de las obras de Mongoose. Y a pesar de que Mongoose ha sacado cientos de suplementos sobre magia, este suplemento no es uno más; los hechizos parecen gritar "Conan" por los cuatro costados, con ese toque de oscuridad y corrupción típico de los magos de los comics y las novelas. Prácticamente todo el libro es material de juego. Vamos, no se puede pedir más en 128 páginas. Recomendable para todos los que se compraran el básico • **Juan Lacasta**

**The Scrolls of Skelos**

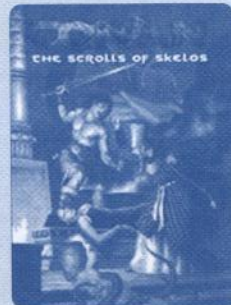
**Categoría:** Suplemento  
**Juego:** Conan RPG  
**Editorial:** Mongoose Publishing

**Páginas:** 128 color  
**Encuadernación:** Rústica  
**Precio:** \$ 24,95

**Lo que es:** Un suplemento sobre magia para *Conan RPG*

**Lo mejor:** Contiene una gran cantidad de material adicional, bien integrado en la ambientación y sobre todo, útil.

**Lo peor:** A pesar de estar gráficamente por encima de otros suplementos de Mongoose, algunas ilustraciones siguen siendo simplemente muy feas.







## Héroes

**E**s posible que Perro Malo, a la sazón nuestro Coto Matamoros particular, esté en rabioso desacuerdo con todo aquello que suene a loa, lauda o ditirambo en estas letras; sin embargo, hay momentos en que conviene hacerle caso a la momia de la abuela y recordarnos que es de bien parido el ser un chucho agradecido. Y yendo al grano, dada la exigencia sincrética que impone la columna, hemos de reconocer que en la vida de todo animal racional hay un momento para corresponder a quienes otorgan alas a nuestra felicidad. ¿Acaso, amigos, los jugadores de rol no vivimos de prestado? ¿No supondrá-sino admitir la cruda realidad dar por sentado el hecho trágico de que a nuestra casta se la tolera provisoriamente desde las altas instancias, hasta el día en que resultemos demasiado sectarios y se proceda a ilegalizarnos? Resistimos orgullosos, hollando el suelo doquiera nos hallemos en parte porque hay

No Hubiera llúvatar; en este sentido, me sentiría honrado si se me permitiese expresar mis congratulaciones hacia la persona del diseñador del sistema de juego, en nombre de mi compañero bardo que perdió la vida al recibir un crítico 'E' de penetración en la nuca acompañado por un crítico 'C' de filo en el vientre, al caer de bruces sobre una laja de piedra en un movimiento milagroso e incomprensible. No faltará el recuerdo para el equipo de hobgoblins que despojó casi en su totalidad las Laderas Impías de desperdicios, envoltorios, profilácticos y productos de higiene élfica usados. Quiso la fatalidad que fuese una traicionera botella de Lager DIA la que condujo al bueno de Escojondrío hacia su letal tropiezo, mas valga el encomio para nuestros touropeadores por las labores desempeñadas. Tuvimos oportunidad para un halago adicional hacia ellos cuando una gruesa de kobolds perfectamente

### “Hay momentos en que conviene hacerle caso a la momia de la abuela y recordarnos que es de bien parido el ser un chucho agradecido”

valientes que se entregan incondicionalmente a la defensa pública de nuestro estilo de vida. Por eso en este rincón que me presta la RPG Magazine me gustaría rendir homenaje a ese puñado de bravos guerreros de nuestra afición que se desvivió por facilitar la vida de este redactor en tierras norteñas. En primer lugar, me gustaría dar las gracias al trago que alimentó a la wyverna con tiernos cabritillos para que se encontrase en plena forma cuando finalmente allanamos su pútrido cubil. Es de recibo mandar un sentido pésame al desconsolado viudo, crías y demás familiares de la sierpe, así como rogarles que hagan público su número de cuenta que nos permita practicar el ejercicio de la solidaridad en la forma del ingreso de una cantidad apropiada de monedas de oro que cubra los gastos del sepelio, allende las Montañas del Dolor Eterno. También querría expresar mi justo agradecimiento al orco que diligentemente afiló los peñascos del Risco de la Pifia Execrable donde hallábase enterado el mencionado cubil para que tuviésemos la oportunidad de lacerarnos tanto manos como rodillas al pifiar nuestros chequeos de 'Triscar Como Si

maquillados y avituallados se arracimó en torno a nuestro campamento base para lanzar su mejor ensayado ataque, terminadas las presentaciones y convenientemente felicitado el estilista que confeccionó sus atavíos, tan detallistas y convincentes que no pudimos por menos que dar cumplida muerte a todos ellos, complacidos como nos encontrábamos. Grandioso espectáculo, como el que nos dedicaron los expertos en FX y pirotecnia responsables de preparar la gloriosa entrada en escena de Mordecai, el Hechicero Bonzo de Rhudaur. Lástima que los técnicos confundiesen nuestro líquido para barba-coas Eroski con la crema ignifuga con el que debía impregnarse el cuerpo del especialista dunadan que interpretaba el papel de Mordecai. Una lamentable pérdida, que superaremos en parte al dedicar nuestro más sentido homenaje a la inspirada modista que embutió a la rubicunda posadera hobbit en un corpiño cuyo recuerdo nos mantuvo caldeados hasta alcanzar nuestro épico destino.

En lugares como Calahorra, Gijón o Algemesi habitan los auténticos héroes del rol. ¡Gracias a todos por esas jornadas! • Terminal



## Novedades

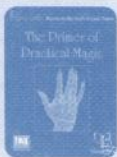
## The Centauri Republic Fact Book

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Babylon 5 RPG  
**Editorial:** Mongoose Publishing • **Páginas:** 200 color  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 34,95  
**Lo que es:** El libro de referencia sobre esta nación y sus colonias, que incluye información sobre su historia y fuerzas militares, así como multitud de nuevas reglas.



## Primer of Practical Magic

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Dying Earth  
**Editorial:** Pelgrane Press • **Páginas:** 140 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 29,95  
**Lo que es:** El compendio de magia de este juego, basado en la obra de Jack Vance, para el Sistema D20, que incluye nuevos conjuros, clases, reglas y objetos mágicos.



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

- TODO EN STOCK
- PRESENTACIONES
- CLASES DE PINTURA Y ESCENOGRAFIA
- PARTIDAS DE ROL
- MESA DE MINIATURAS
- TORNEOS DCI
- ZONA CYBER CON 49 ORDENADORES

CONFEDERACION RAPTORS

Paseo de los Tilos, 30  
 Málaga

Tel: 952 362 856

raptors@confederacion.com  
 www.confederacion.com

ABRIMOS TODOS LOS DIAS, INCLUSO DOMINGOS Y FESTIVOS

**AVALON**  
**JUEGOS**

AVALON BURGOS  
 C/ SAN JULIAN 5  
 TLF. 947201488

AVALON CIUDAD REAL  
 C/ BRUNETE 6 BAJO  
 TLF. 926224442

## Relics &amp; Rituals

## Excalibur

Gracias a su popularidad, los mitos artúricos han sido objeto de numerosos manuales desde los inicios de la historia de los juegos de rol pero, curiosamente, su presencia en el terreno de *Dungeons & Dragons* siempre ha sido mínima, hasta ahora. Este mes, en su serie de *Relics & Rituals*, Sword & Sorcery Studios publica *Excalibur*, un suplemento de Sistema D20 destinado a llenar este hueco. A lo largo de los diferentes capítulos de este manual se traducen a términos artúricos las razas, clases, habilidades y dotes, conjuros y objetos mágicos del manual básico de *D&D*, complementándose estas adaptaciones con nuevos elementos que terminan dibujando un conjunto coherente (aunque poco preciso en ocasiones) de reglas para integrar nuestras partidas en esta tradición fantástica. Entre estos elementos encontramos la clase de Caballero, la característica de Honor con sus correspondientes dotes, objetos mágicos como el Hacha del Caballero Verde, o unas completas reglas de justa. Sin embargo, el que sólo se dedique escasamente la cuarta parte del libro a las leyendas y mitos en sí y menos aún a cómo y qué jugar en la ambientación planteada, por no hablar de la inexplicable ausencia de un repaso a los personajes más famosos de estas leyendas, deja el suplemento algo cojo. Aun así, es justo reconocerle a *Excalibur* su valor, el de proporcionarnos las reglas necesarias para recrear el ambiente de este ciclo de leyendas con algo de documentación adicional, o para darle a nuestras propias campañas un fuerte sabor artúrico y caballeresco. Dicho esto, si de verdad quieres un juego que te sumerja totalmente en el mundo del Rey Arturo, busca *Pendragón*, publicado hace tiempo en España por Joc Internacional, porque lo mismo lo encuentras de saldo y te llevas una sorpresa, o pide a algún sitio su versión original, que va ya por la quinta edición • **Fernando Torres**

## Excalibur

**Categoría:** Suplemento  
**Juego:** Sistema D20  
**Editorial:** White Wolf

**Páginas:** 216 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné  
**Precio:** \$ 34,99

**Lo que es:** Un libro de referencia sobre los mitos artúricos para el Sistema D20.

**Lo mejor:** Las reglas e información sobre los caballeros y su mundo y el importante hueco que llena el libro.

**Lo peor:** La ausencia de los personajes más importantes de estos mitos, el poco espacio que se da a la información de trasfondo, la escasa definición de algunas reglas importantes, y su elevado precio.





Mithic Vistas

# Medieval Player's Manual

En principio suena extraña la publicación de un manual creado para jugar a *Dungeons & Dragons* en la Edad Media, siendo *D&D* el juego de fantasía medieval por excelencia, pero éste es precisamente el objetivo de *Medieval Player's Manual*. Tomando como marco de referencia los años que van desde el 1087 hasta el 1154, el libro desgrana en seis capítulos principales los temas que se consideran centrales para la explicación de esta época en cuanto concierne a una campaña de *D&D*, con la intención de crear un entramado de reglas y documentación suficiente para trasladar a la Inglaterra medieval nuestra partida de los domingos.

El primero de estos capítulos está dedicado a la magia arcaica, cuya práctica se divide en tres gruculta (Alquimia, Astrología y Magia Astral), la magia del pueblo (que se concreta en la creación de objetos mágicos), y la invocación de espíritus. A partir de este enfoque, se presentan tres nuevas clases básicas de personaje y dos clases de prestigio, que sustituyen a los magos, hechiceros y bardos de *D&D*, y a las que acompañan las necesarias nuevas dotes y habilidades. El segundo capítulo trata la importancia de la religión en esta época, sus conceptos fundamentales, e incorpora dos nuevas clases básicas y cuatro clases de prestigio. De éstas, y a pesar del poderoso atractivo inicial de los templarios y los cruzados, las más interesantes son el Santo, el Ermitaño y el Místico, que basan su funcionamiento en los *Charisms*, una especie de dotes pías que se asemejan bastante a las que ya se pudieran ver en el *Libro de Obras Elevadas*. El tercer capítulo se ocupa de la política, la adquisición y transmisión de conocimientos "académicos", y las artes en la Edad Media, y proporciona abundante información sobre estos temas, tanto en forma de textos de trasfondo como en forma de clases de personaje para PNJs. También se han creado para la ocasión interesantes y divertidas reglas para regir las discusiones filosóficas y teológicas de la época y la creación de libros, consideradas aquí como dotes. La parte final del capítulo, dedicada a las posibilidades de aventuras en este mundo, resulta pobre en comparación y fracasa a la hora de construir una alternativa viable a las consabidas exploraciones subterráneas y luchas contra terribles monstruos que alimentan la mayoría de partidas clásicas de *D&D*. El cuarto capítulo resume las luchas

políticas que surgen en Inglaterra y Francia tras la muerte de Guillermo el Conquistador y presenta los personajes de mayor relevancia política de la época. El último capítulo da un brevísimo repaso a la cultura medieval, e incluye también descripciones de varios personajes importantes. La primera cuestión que hay que tener en cuenta es por qué iba a usar el sistema de *D&D* alguien que desee jugar en una ambientación histórica con una fuerte base en el mundo real, habiendo ya juegos con una documentación mucho más amplia que cumplen este mismo propósito; desde *Ars Magica*, mencionado en el



libro en numerosas ocasiones como fuente de información (algo lógico, si tenemos en cuenta que está escrito por el director de línea de este juego), hasta el español *Aquelarre*. Si pasamos por alto el resto de opciones, ya sea por predilección absoluta por el Sistema D20 o por cualquier otro tema de índole personal, es justo decir que este manual es buen producto, que ajusta gran parte de las reglas de *D&D* a la Edad Media europea con estilo e inteligencia, y que facilita en gran medida la posibilidad de jugar en este mundo, aunque poco más. Se echa de menos una mayor documentación histórica en casi todas las facetas



que pueden afectar al juego, así como una mejor sección destinada a explicar las aventuras que pueden desarrollarse en este entorno de juego. También sorprende que, aunque no se nos avise de ello en la portada o la contraportada, las reglas que se ofrecen son únicamente relativas a la Edad Media en Inglaterra y sus cercanías, así que no busquéis aquí bárbaros o druidas, inexistentes en esta zona geográfica en los años tratados el libro, según su autor, ni por supuesto nada relacionado con las religiones, místicas, o prácticas judías ni islámicas. En cuanto a los problemas que obviamente surgen al introducir un elemento de tanto peso como es la magia en un entorno histórico real, no se ofrece ninguna solución, aunque al menos el autor es sincero al respecto y decide tomar el camino más fácil: "[en este libro] el problema simplemente no se tiene en cuenta"; lo mismo puede decirse

sobre los poderes psíquicos o sobre la existencia de la magia en una sociedad donde, según dice el libro, no había paganos. Donde sí puede mostrar este suplemento su utilidad, sobre todo en lo que respecta a las nuevas reglas que contiene, es en una partida de *D&D* con un tono menos fantástico que el de los *Reinos Olvidados* o *Dragonlance*, pero situada en un mundo imaginario, preferiblemente monoteísta. Así mismo, algunos de los elementos históricos de trasfondo también pueden servir de inspiración para esa hipotética partida

• José Padilla

## Medieval Player's Manual

**Categoría:** Suplemento

**Juego:** Sistema D20

**Editorial:** Green Ronin Publishing

**Páginas:** 126 b/n

**Encuadernación:** Rústica

**Precio:** \$ 22,95

**Lo que es:** Un manual que adapta las reglas de *D&D* a la Europa medieval.

**Lo mejor:** Su tratamiento de la religión y prácticas cristianas, así como de la magia, en la Edad Media y sobre todo su interesante integración de estos conceptos en el lenguaje propio de las reglas de *D&D*.

**Lo peor:** Que ignora totalmente muchos aspectos de la Edad Media y de su interacción con la fantasía, y que difícilmente puede resolver las dudas sobre esta época de los lectores españoles.



## Novedades

### Bloodspeakers

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Aventuras Orientales

**Editorial:** Paradigm Concepts • **Páginas:** 96 b/n

**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 21

**Lo que es:** Un suplemento para *L5A D20* que se centra en la magia Maho con nuevos conjuros, clases, objetos mágicos, además de una aventura completa.



### Most Wanted

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Spycraft

**Editorial:** Paradigm Concepts • **Páginas:** 96 b/n

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

**Lo que es:** Una detallada colección de antagonistas para los personajes jugadores de *Spycraft*, que se complementa con una nueva clase e ideas para aventuras.



**Delicatessen**  
RPG & DVD Club  
Estás 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

cyberkomic

c: pintor sorolla 8, local 5  
28770 colmenar viejo, madrid  
telefono: 91 845 78 38  
ciberkomic (a) terra.es



## ■ OGL Ancients

# OGL Ancients

"Bienvenido al pasado que nunca existió". Así empieza *OGL Ancients*, un manual básico de juego que se centra en el pasado mítico de las naciones del mediterráneo, antes de la fundación Imperio Romano, prestando especial atención a las culturas y leyendas griegas y egipcias. Al igual que los anteriores manuales de la línea OGL de Mongoose Publishing, *OGL Cybernet (RPG magazine #10)* y *OGL Horror (RPG magazine #11)*, *OGL Ancients* es un juego completo en sí mismo, que no necesita de las reglas de los libros básicos de *D&D*, aunque sus mecanismos de reglas tengan como base el Sistema D20. A diferencia de otros suplementos y manuales de ambientación, que ajustan ligeramente los mecanismos de *Dungeons & Dragons* o les suman nuevas reglas para adaptarlas al nuevo mundo que se propone y vende, el autor de este libro ha optado por arremangarse los brazos y meterse de lleno en algunos de los funcionamientos básicos del sistema, cambiándolos profundamente en algunos casos, y construyendo desde los cimientos sentados por el Sistema D20 un nuevo juego. De este modo, se

**"Estamos ante el mejor manual que ha dado hasta el momento la línea OGL de Mongoose, y ante un juego que tiene muchas posibilidades de satisfacer a todos los que siempre han querido emular a los héroes de La Iliada, Jasón y los argonautas o, por qué no, El Rey Escorpión..."**

ofrecen nuevas clases como el *Courtesan* o el *Artificier* (una especie de inventor cuyas posibles creaciones ocupan un capítulo completo), y se remodelan sustancialmente las clases que se conservan del sistema original y que ya conocíamos, como el *Clérigo* y el *Bardo*. Otra agradable sorpresa es la descripción de las habilidades, uno de los rasgos del Sistema D20 que menos tratamiento reciben en los suplementos de ambientación. A pesar de que se toman principalmente las mismas a las que ya estábamos acostumbrados y sólo se añaden un puñado de ellas, casi todas se tratan desde un punto de vista diferente y más amplio en muchos casos, algo que contrasta favorablemente con la habitual reimpresión, palabra por palabra, de lo que salió hace ya años en el *Manual del Jugador* de *D&D* con la que normalmente nos encontramos en los libros de Sistema D20 que se publican cada mes. Prácticamente lo mismo puede decirse de las dotes.

El sistema de combate, aunque conserva la misma estructura de siempre, sufre verdaderos cambios, que acercan sutilmente el juego a las historias que se quieren emular y modifican muchos de sus antiguos aspectos tácticos. Entre estos cambios se encuentran el funcionamiento de la armadura, la posibilidad de ejercer una defensa activa, o la incorporación de un sistema de lucha sobre carros y de las reglas de *Heridas de Gravedad*, que hacen el combate mucho más duro. El sistema de magia se aleja aún más de la norma establecida por *D&D*. Se puede usar la magia gracias a tres habilidades diferentes, la brujería, el rezo y el hekau (la magia egipcia). El uso del rezo se hace normalmente más difícil mientras más milagros se pidan a los dioses cada día, mientras que la brujería y el hekau tienen un coste en puntos de vida para quienes utilizan estas habilidades. Al necesitar del uso de habilidades para funcionar, cada Efecto Mágico (que sustituyen aquí a los Conjuros) tienen su propia CD, lo que también elimina de las reglas los conceptos de nivel de conjuro y número de conjuros al día. Hay otras reglas menores asociadas al uso de la magia que ayudan a diferenciar los tres estilos expuestos y dan mucha salsa al juego, y que





terminan de construir un sistema interesante y totalmente diferente al de *D&D*. Aparte de todo esto, el libro también ofrece amplios capítulos sobre religión, equipo, la vida después de la muerte, la historia del mundo real en estos años, y un bestiario que cubre las pocas criaturas de esta ambientación que no se incluían ya en los manuales de monstruos de *D&D*. El texto está además salpicado de pequeñas reglas (Puntos Divinos, Cauterización, Linaje Divino y demás) que sólo tendrán un uso ocasional en el transcurso de las partidas, pero que ayudan a darle al juego un carácter propio, acorde con el tono y el mundo que se exploran en el libro. Estamos, en definitiva, ante el mejor manual que ha dado hasta el momento la línea OGL de Mongoose, y ante un juego que tiene muchas posibilidades de satisfacer a todos los que siempre han querido emular a los héroes de *La Iliada*, *Jasón y los argonautas* o, porqué no, *El Rey Escorpión*. Además, algunos de los nuevos mecanismos de reglas, como los de combate o los de magia, pueden trasladarse tal como están a una partida de Sistema D20 de cualquier ambientación sin ningún problema, lo que añade valor al libro, siempre que nos gusten estas *variantes*, claro está. En el lado negativo de la balanza, se pueden reseñar diferentes faltas, como que no se dan muchos consejos sobre cómo crear aventura, ni ideas para los diferentes estilos de campaña que el juego puede ofrecer. Tampoco hay un índice que ayude a buscar con rapidez ese dato que no recordamos, y seguimos encontrando algunas de esas terribles ilustraciones, abundantes erratas y ocasionales omisiones que parecen ser señas de identidad de la casa Mongoose. No es un libro perfecto, pero poco más se le puede pedir • **Jorge Romero**

## ■ OGL Ancients

**Categoría:** Básico  
**Juego:** OGL Ancients  
**Editorial:** Mongoose Publishing

**Páginas:** 256 color  
**Encuademación:** Cartoné  
**Precio:** \$ 39,95

**Lo que es:** Un juego sobre la Grecia y el Egipto míticos y las leyendas que rodean este mundo, que se basa en el Sistema D20.

**Lo mejor:** Lo completo del texto y las reglas, la calidad de éstas, su tono, y su fuerte identidad propia frente a la miríada de indistinguibles y perezosos productos D20.

**Lo peor:** La ausencia de un índice, la dudosa calidad de algunas ilustraciones, y algunas omisiones en las reglas que dificultan su uso.



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

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 m<sup>2</sup>

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.



**Novedades**

**Hero's Book**

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** HeroQuest  
**Editorial:** Issaries Inc. • **Páginas:** 64 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 12,95

**Lo que es:** Un resumen de todas las reglas que un jugador de *HeroQuest* debe conocer, así como consejos y ejemplos de la creación de personajes.



**Laws of the Judgment**

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Mind's Eye Theatre  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 296 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 21,99

**Lo que es:** Una guía para trasladar el fin de todas las líneas del Mundo de Tinieblas al terreno del rol en vivo.



MINIATURAS  
 JUEGOS  
 CARTAS  
 COMICS  
 ROL

WARHAMMER  
 40.000  
 MAGIC  
 CONFRONTATION

**d · e · a · t · h · m · a · t · c · h**

C/ Colón, 12 · Cáceres tlf: 927-227572

**universal**

JUEGOS, NACIONALES Y DE IMPORTACIÓN  
 y todo lo que hace falta para jugar...

RONDA SAN ANTONI 9  
 08011 BARCELONA  
 TEL: 934 43 32 68  
 libunivers@eresmas.net

Pide lo que necesites  
 y te lo llevamos a casa.

**JOKER**  
 En Bilbao

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

TODO SOBRE COMIC  
 C/ Bertendona 2  
 Tlf: 94 418 91 27  
 Segunda mano  
 Comic importacion  
 Ciencia ficcion, novela gotica y pulp  
 Merchandising

... y ahora tambien en Castro Urdiales  
 C/ Leonardo Rucabado 18  
 Tlf: 942 870 116

**EXCALIBUR**

PRINCIPE DE VERGARA 82  
 28006 MADRID

www.excaliburtienda.com

**INN COMICS**

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



## Novedades

### Exalted Players Guide

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Exaltado  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 224 b/n  
**Encuadernación:** Cartoné • **Precio:** \$ 29,99  
**Lo que es:** Un suplemento lleno de reglas para este juego, que permiten desde jugar con algunos de los seres más poderosos de este mundo, hasta usar la magia mortal.



### GURPS Egypt

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** GURPS  
**Editorial:** Steve Jackson Games • **Páginas:** 128 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 24,95  
**Lo que es:** Un nuevo suplemento para GURPS, esta vez dedicado al antiguo Egipto y su historia, sociología, geografía, mitología y religión.



### End Game

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Orpheus  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 176 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 21,99  
**Lo que es:** El suplemento final de la línea Orpheus, que se cierra con la publicación de este sexto libro.



### The Book of Archetypes 2

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Zombie AFMBE  
**Editorial:** Eden Studios • **Páginas:** 48 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 15  
**Lo que es:** El segundo suplemento de esta serie, que reúne en esta ocasión más de 30 arquetipos listos para usar, creados en su mayoría por fans del juego.



# D taberna del Dragon verd E

El lugar donde las leyendas se hacen realidad

CONCEJAL ALBERTO JIMENEZ BECERRIL S/N SEVILLA

## 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](http://www.minasdemoria.com)

## NEXUS4

nicolas salmeron 2  
 39009 santander  
 tel. 942211934



## Novedades

### Rifts Megaverse Builder

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Rifts  
**Editorial:** Palladium Books • **Páginas:** 96 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 13,95  
**Lo que es:** Un manual destinado a que los directores de juego construyan sus propios mundos y dimensiones, que puede utilizarse tanto con *Rifts* como con *Phase World*.



### Inquisitor Companion

**Categoría:** Suplemento • **Juego:** Dark Ages: Inquisitor  
**Editorial:** White Wolf • **Páginas:** 144 b/n  
**Encuadernación:** Rústica • **Precio:** \$ 22,99  
**Lo que es:** El primer suplemento de la nueva línea de *Dark Ages*, que amplía la información sobre la Inquisición en la sombra, con numerosos consejos para crear tu personaje.



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

SERVIMOS POR CORREO  
A TODA EL PLANETA

LIBRERÍA

# SAGA

LIBROS · ROL · COMICS

SANTA TERESA 28 · TLF 976 353 104  
50006 ZARAGOZA sagacomio@jazzfree.com

# MAZINGER

"SIN JUEGOS  
NO HAY FUTURO"

**A CORUÑA**  
Barcelona 938  
981 277 093

**OVIEDO**  
Silla Del Rey 15  
985 255 449

**OURENSE**  
Progreso 89-91  
988 250 659

**VIGO**  
Torrecedeira 9  
986 441 684

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

# TAJ MAHAL

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





## Ajedrez

**E**l instinto me dice que mierda, pero prefiero tomármelo como una partida de ajedrez. El Sr. Terminal hizo su movimiento de apertura en el anterior número con "Orwell contra Don Miki", una desafortunada colección de palabras de las que, con cierto esfuerzo, podía inferirse su opinión con respecto a *Dungeons & Dragons*: es un *apestoso anacronismo para niños chicos*. Bien. Precisamente porque la defensa de *D&D* no requiere más que echarle un simple vistazo a las páginas del *Manual del Jugador*, tenemos que descartar que el amigo Terminal se haya molestado siquiera en hacerlo, y por lo tanto me veo en la obligación de defender al Rey de los juegos de rol de este desangelado ataque, y asaltar con justa furia los imaginarios escaques sobre los que ha situado sus trebejos (ambos sentidos). Empecemos con "apestoso": si *D&D* fuese un juego cuya vida natural hubiese acabado hace tiempo, y su presencia en el mercado fuese semejante a la de un cadáver que se niega a morir

**«Dungeons & Dragons es el primer juego de rol, el más popular, el más longevo y en definitiva, la causa original de que [...] dediquemos nuestro tiempo a escribir sobre esta afición»**

y cuya putrefacción ha convocado al hedor propio de éstos, entendería el calificativo. Sin embargo, en vez de ser un producto casi olvidado, relevante sólo para un puñado de atávicos vejetes ignorantes del mundo que les rodea, *D&D* sigue reinando por número en las estanterías de tiendas, por posición en las listas de ventas y por popularidad en las mesas de juego de todo el mundo. En cuanto a "anacronismo", prefiero descartar la posibilidad de que Terminal sea impreciso, torpe, o malintencionado en su uso del lenguaje, y atribuir la inclusión de esta palabra a un inocente acto fallido, fruto de la desafortunada combinación de a) un irracional deseo de menospreciar *D&D*, y b) la imposibilidad de encontrar razones que sustenten dicho deseo. ¿Debemos pensar, tal como se sugiere en esa columna, que *D&D* está ya "superado" sólo porque cuente con más años que el resto de sus "competidores"? Seguramente, la palabra que Terminal buscaba se acercaba más al campo léxico de "veterano", "clásico", "primigenio", que es como se suele llamar a las cosas antiguas que han originado muchas otras y superado el paso del tiem-

po; pongamos por ejemplo la Biblia en el terreno de los libros, el ajedrez en el terreno de los juegos, y *D&D* en el terreno donde se funden ambas cosas. Estudiemos por último la consideración de *D&D* como un juego "para niños chicos". Más allá de la obvia complejidad de la mecánica de reglas de *D&D*, y de la simple constatación de que los jugadores que me acompañan en mis aventuras dungeoneras han pasado todos la franja de los 30 años (y de las cuentas que a este respecto pueda echar cada uno de los que leen la presente columna), creo adivinar en Terminal ese particular desgarró, común a cierto grupo de roleros casi maduros, que provoca la lucha entre la búsqueda de los gustos artísticos exquisitos y singulares exigidos en la vida adulta post-universitaria, y la imposibilidad de incorporar los juegos de rol (legado de su adolescencia) entre estos gustos. En un vano intento por prestigiar ese disfrute de dados y espadaos, tan poco presentable en la sociedad culta y refinada de la que se quie-

"Estudió el problema de ajedrez y colocó las piezas. Era un final ingenioso. «Juegan las blancas y mate en dos jugadas.» [...] En ningún problema de ajedrez, desde el principio del mundo, han ganado jamás las negras. ¿Acaso no simbolizan las blancas el invariable triunfo del Bien sobre el Mal?"

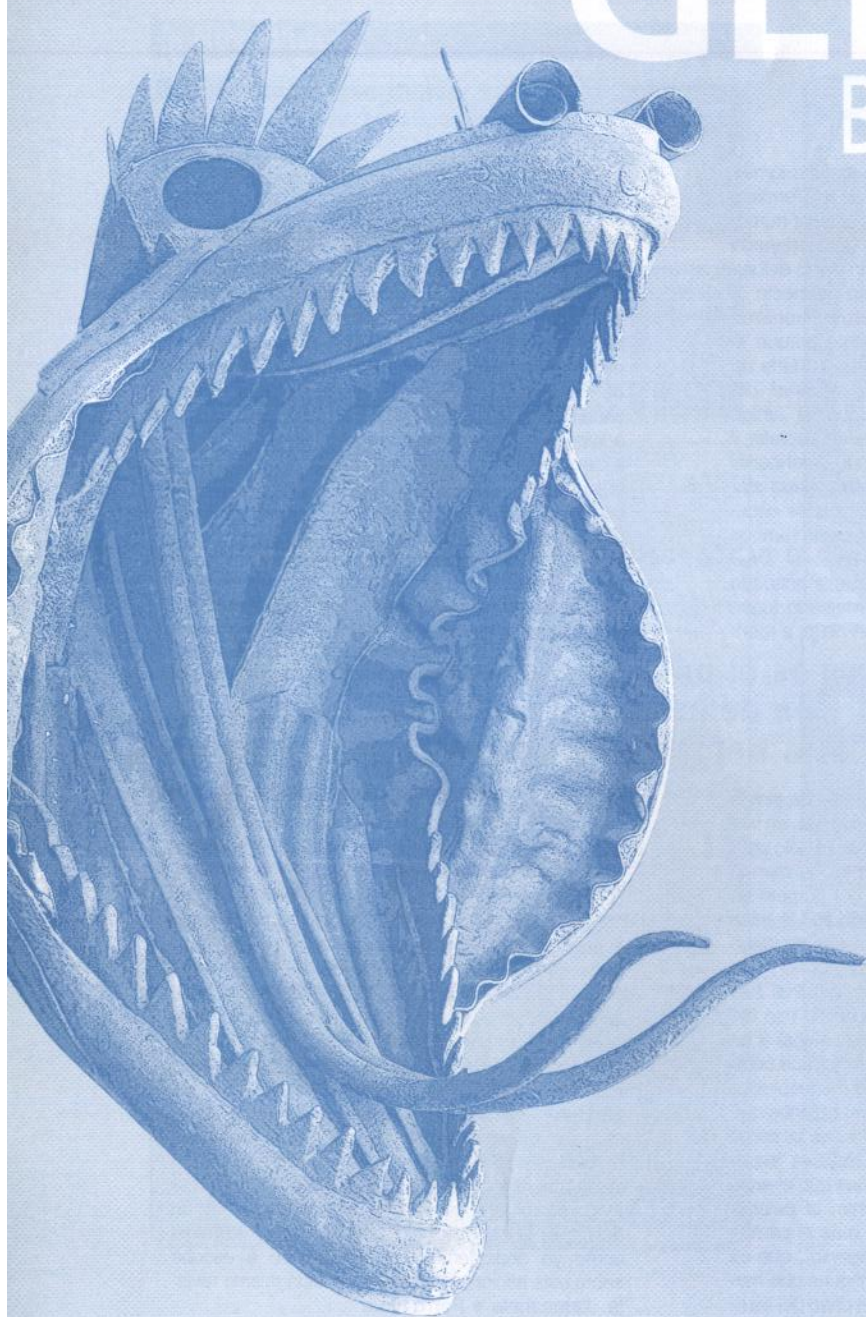
1984

George Orwell



# GEN CON

## BARCELONA 2004



El fenómeno de las convenciones, en donde se dan cita tanto aficionados como miembros de la industria editorial, ha sido una constante del mundo de los juegos de rol desde sus inicios. Hoy día su número se cuenta por cientos, su presencia llega a todos los puntos del globo donde se tiran dados y se rellenan hojas de personaje, y su importancia para el desarrollo y promoción del rol es innegable. Pero dentro de este poblado panorama de roleros itinerantes, innumerables partidas y stands de todo color y pelaje, hay una convención que, por sus propios méritos, resalta entre las demás como modelo a seguir y firme referencia: las Gen Con.

BARCELONA

# GEN CON

¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!



Las Gen Con nacieron en 1968 de la mano de uno de los padres de los juegos de rol, Gary Gygax, como una pequeña reunión de aficionados a los *wargames*. Fue en esta misma convención, pocos años después, donde Dave Arneson y Gygax hablaron por primera vez de la creación de un nuevo sistema de reglas de simulación fantástica, que acabó convirtiéndose en el primer juego de rol de la historia, *Dungeons & Dragons*. Desde entonces hasta nuestros días, las Gen Con han ido creciendo y consolidándose como la cita por excelencia de los roleros de todo el mundo, que viajan hasta su lugar de celebración para compartir unos cuantos días de reencuentro con viejos amigos, mesas redondas con las más destacadas figuras del mundillo y, sobre todo, muchas horas de juego. Han sido testigo de la presentación de innumerables juegos, tanto de clásicos que sobreviven al paso del tiempo como de otros ya olvidados, y han recibido la vista de todos los grandes creadores del mundo profesional del rol y de todas las editoriales de importancia, así como de cientos de tiendas y varios miles de aficionados, llegando la Gen Con de Indiana del año 2003 a una cifra superior a los 25.000 visitantes. Aunque en un principio sus actividades se centraban en torno al mundo de los *wargames* y las miniaturas de plomo, para acoger años más tarde a los juegos de rol en mesa, ahora éstas alcanzan a todas las ramificaciones posibles del mundo lúdico no tradicional, integrando la presencia de juegos de rol en vivo, juegos de cartas coleccionables y no coleccionables, juegos de miniaturas coleccionables, videojuegos para todas las plataformas, juegos de estrategia y temáticos, y cualquier otro invento moderno destinado a pasar un buen rato sin tener que ejercitar más que la mente. Su ubicación ha ido cambiando a lo largo de los años, y también se ha multiplicado, celebrándose este mismo año 2004 en cuatro lugares diferentes: California, Indiana, Inglaterra y España.

Si bien no es la primera vez que esta convención se celebra en España, han pasado muchos años desde la última vez que pudimos ver su enseña en nuestras tierras. Este año, las Gen Con españolas están siendo organizadas por la editorial Devir, presente en los mercados de Brasil, Portugal y España, y responsable de la actual publicación de los juegos de rol *Dungeons & Dragons*, *Capitán*

*Alatriste*, *Hackmáster*, *D20 Moderno*, *Ojos Grandes manga D20*, y *Star Wars* en nuestro país. El lugar elegido en esta ocasión es el Palau Sant Jordi de Barcelona, y la celebración comprenderá las fechas que van del 1 al 4 de julio, abriendo sus puertas jueves y domingo de 10:00 a 20:00 y viernes y sábado de 10:00 a 22:00. Las entradas estarán disponibles a partir del 1 de Junio a través de Servicaixa al precio de 5 € por día. Se pondrá a la venta una cantidad limitada de abonos para todo el evento al precio de 16 €.. Si posees el Carnet Jove o el Carnet 25+ obtendrás un 40% de descuento en la compra de la entrada o abono. También podrás comprar las entradas en las taquillas del Palau Sant Jordi durante las Gen Con. Aunque se espera la confirmación de nuevas actividades, como torneos, partidas de demostración, mesas redondas y visitas de profesionales del mundo de los juegos de rol, ya están confirmadas las dos primeras. Por un lado, el mítico programa *La Bola de Cristal* tendrá una exposición conmemorativa de su vigésimo aniversario, en la que podrán verse objetos, guiones y vídeos del programa. También asistirán algunos de los miembros de su equipo, con los que podréis charlar en la sala de conferencias. Por otra parte, las Gen Con acogerán el I Encuentro de Clubs de Fandom de España. Acudirán la Sociedad Tolkien Española, el Club *Star Trek*, el Club Estrella Negra (*Babylon 5*), el club oficial de *Star Wars*, Loes del Sith, y el Club *Farscape*. En los próximos números se proporcionará más información sobre otras actividades que se vayan sumando a la planificación de las Gen Con, así como sobre el evento en general.

#### **Direcciones de interés:**

- Página de Devir Iberia, organizadora de la Gen Con Barcelona 2004: <http://www.devir.es/eventos/gencon/inicio/index.htm>
- Página oficial de las Gen Con: <http://www.gencon.com>
- Fotos del Palau Sant Jordi, lugar de celebración de la Gen Con Barcelona 2004: <http://www.bluffton.edu/~sullivanm/spain/barcelona/izozaki/izozaki.html>
- Hoja para inscripción de actividades de clubs: [http://www.devir.es/eventos/gencon/docs/HOJA\\_DE\\_ACTIVIDADES.pdf](http://www.devir.es/eventos/gencon/docs/HOJA_DE_ACTIVIDADES.pdf)
- Email de contacto para información general: [gencon@devir.es](mailto:gencon@devir.es)



## Masterbook

## Tales from the Crypt

Bienvenidos, niños, a mi acogedora cripta. Tengo una historia para vosotros. Es la hora de otro cuento de terror de nuestro viejo colega, el Guardián de la Cripta... ¡Hehehehehehe! ¡Asombroso! ¡Escalofriante! ¡Terrorífico! Llegan... ¡¡¡las historias de la criptaaaa!!! Pues sí, amigos de lo sobrenatural, a mediados de los noventa nos llegaba otro juego de West End Games, de esos enfocados hacia algún film, en este caso a una serie de TV, que también daría para material en la gran pantalla a principios de los 70. Se trataba de la legendaria serie *Tales from the Crypt* que pasó a popularizarse del cómic pulp de 10 centavos de los años 50 a la serie de TV de terror, en la que capítulo tras capítulo nuestro ya adorable Guardián de la Cripta nos relataba cual entrañable cuentacuentos las más espeluznantes historias de terror.

En este juego de rol, el director de juego hacía las funciones de Guardián de la Cripta y arrastraba a los más pintorescos personajes pulp a una espiral de terror clásico. ¿Quién no ha devorado alguna vez uno de estos tebeos de *Entertaining Comics*? Ahora están reeditados en castellano por Planeta DeAgostini.

El juego estaba conducido mediante el sistema *Masterbook* (incluido en un libro previo que tenías que tener para poder jugar) que en nuestro país conocimos muy bien en su forma simplificada con dados de 6 en el sistema que West End

Games otorgó a juegos como el antiguo *Star Wars* y que llamó Sistema D6 (muy originales, desde luego). El *Masterbook* usado en *Tales from the Crypt* usaba una mecánica similar, pero con dados de 10, y además incorporaba el uso opcional de cartas para determinadas acciones en lo que llamaban *Masterdeck*. Incorporaba además algunas nuevas habilidades, propias de las historias de terror que aquí se nos proponían, que en todo caso estaban enfocadas a reproducir capítulos como los de la serie o los largometrajes. Además de las reglas adicionales incluidas, el libro nos proporcionaba una importante fuente de equipo general para llevar a buen puerto a personajes como el novelista de terror, el ocultista amateur, el intrépido periodista, el médium, el investigador, y un largo etcétera. Posteriormente, junto con múltiples consejos para la dirección de aventuras y campañas en el mundo de *Tales from the Crypt*, se incluía la aventura "Circus of Souls", donde los jugadores no sólo se las veían con payasos diabólicos, como podéis imaginar.

Pues eso es todo, poco más os puedo decir salvo que nosotros acabamos usando el *Tales from the Crypt* pensando también en series de TV como *Twilight Zone* o *The Outer Limits* y funcionaba igualmente como también podéis imaginar. Hasta el próximo RPG Museum, donde trataremos otro libro para la serie *Masterbook* que estaba muy curioso: *Tank Girl RPG* • José M. Rey



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

## Tales from the Crypt

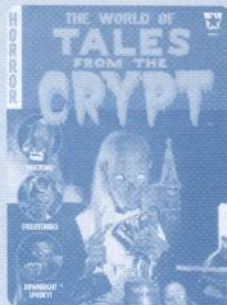
**Juego:** Tales from the Crypt  
**Editorial:** West End Games  
**Temática:** Terror televisivo

**Autor:** G. Farshtey y T. Woodruff  
**Año de edición:** 1996  
**Colección:** 1

**Lo que es:** El juego de rol basado en la popular serie de *Tales from the Crypt*.

**Lo mejor:** Que encontramos todos los elementos necesarios para llevar a cabo nuestras propias "Historias de la Cripta" con aceptable detalle.

**Lo peor:** Echamos de menos aventuras basadas en los propios capítulos de la serie o de los largometrajes.





**Construir**  
una ciudad medieval  
nunca fue tan sencillo...



# Ciudadelas

• Segunda edición •

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

**edge**

[www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)



# suscripciones

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

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

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

Deseo comprar los siguientes números atrasados:



nº1



nº2



nº3



nº4



nº5



nº6



nº7



nº8



nº9



nº10



nº11



nº12



nº13

## Sectararios a La carrera...

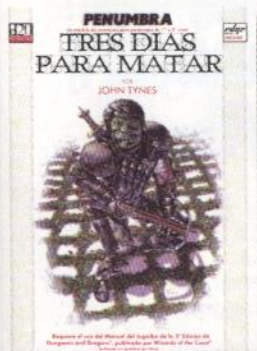
POR ALVARO GAMON



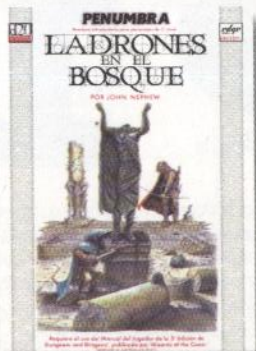


# PENUMBRA

d20  
system



EDG3200  
TRES DÍAS PARA MATAR

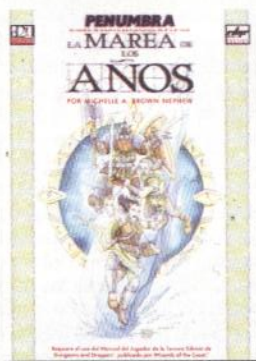


EDG3201  
LADRONES EN EL BOSQUE

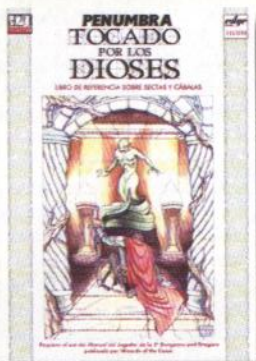


EDG3202  
EN EL VIENTRE DE LA BESTIA

## DINASTÍAS Y DEMAGOGOS

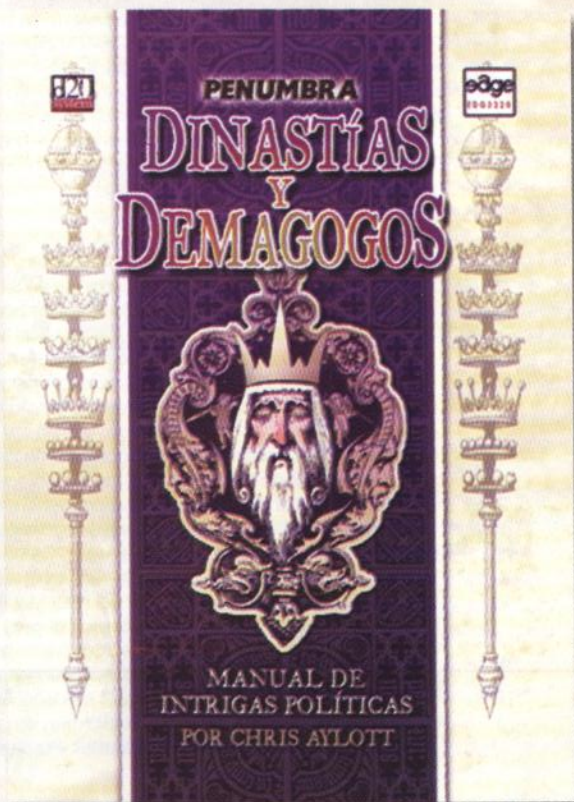


EDG3203  
LA MAREA DE LOS AÑOS



EDG3204  
TOCADO POR LOS DIOS

AVENTURAS Y AYUDAS DIFERENTES  
PARA SISTEMA D20





# LO PUTO PEOR



# 13 hoy toca: géneros (1)

EL INEXPLICABLE UNIVERSO DE VIRUETE...

Hoy tengo la intención de comenzar una serie de LPPs dedicadas a los diferentes géneros. Me refiero a las diferentes temáticas que hay dentro del submundo este donde nos hemos metido y del que ya no podremos escapar. Igualito que el infierno. Debí haber hecho caso al cura que me avisó de que la historia esta era cosa del demonio. Claro que luego fue detenido por pedófilo, así que mejor nos tomamos sus consejos con pinzas, como los de tu colega que te dice que ese corte de pelo te queda guay.

Hoy vamos a tocar el Cyberpunk. Como su propio nombre indica, el Cyberpunk nace de una mezcla entre las dos tendencias que conforman su nombre, el Cyb y Erpunk. Esta palabra me la inventé yo un día que vi a un punki chateando en un Cyber, y claro, me llamó la atención, y dije "anda, un cyberpunk". Y a partir de ahí se empezó a expandir como la lepra. Sabed que cada vez que la pronunciáis deberíais pagarme dinero en concepto de derechos de autor, y que si no lo hacéis no sois mejores que esos piratas de CDs que salen por la tele. El caso es que en este tipo de ambientaciones el gobierno no suele ser más que una marioneta en manos de multinacionales como Pescaderías Manolo (una en cada pueblo de España), con el medioambiente hecho un desastre, los implantes cibernéticos, los replicantes... O sea, que nadie acaba de tener claro de qué va la cosa. La biblia del género es *Neuromante*, de William Gibson, novela que me dejaron durante meses y que ni me empecé a leer. Es que sin dibujos se hace un poco pesado. Y además el título me recuerda al David Neuromante, ése de OT. Pero ha habido muchas otras novelas, películas y cómics. Tantas, tantas, que casi me voy a ahorrar citar ninguna y así acabamos antes. Pero eso, que hay muchas y algunas están bien y otras mal. Buscaos la vida, que no soy vuestra madre. Lo que más me gustaba de esos juegos es lo de los implantes cibernéticos. Claro que no te podías poner mucho, porque según esos juegos "perdíais humanidad". No sé, yo cuando veo a muchos de los que van al fútbol a hacer el energúmeno o a determinados individuos que entran a alguna nave industrial convertida en "catedral del sonido" no veo mucha humanidad, y eso que lo más cibernético que pueden tener estos es un pendiente o un pin del Real Madrid. Imagínense a uno de estos con ciberneurosis sembrando el caos por las calles de una ciudad dormitorio cuando los galácticos pasen por una crisis (dos empates seguidos). Ah, y lo de las prótesis peneanas. Según muchos expertos el género está en decadencia cual carrera de Loreto Valverde, ya que el oscuro futuro que nos proponían ha sido alcanzado y muchas veces, superado. Por ejemplo, en *Max*

*Headroom* se quejaban de un proceso por el que se podían enviar al cerebro 3000 anuncios en 3 segundos. Anda que si llegan a ver cómo funcionan los pop-ups de internet... Y es que claro, a ver quién tiene ganas de jugar a esto cuando nuestras vidas son tan parecidas a las de los personajes. Yo mismo quedé ayer con un colega delante de las Puertas de Tanhausser y el tío llegó tarde.

Otras ideas sin embargo se han cumplido totalmente, como *Matrix*, una película en la que, en palabras de un bakala al que oí hablar de ella en el autobús "se meten en ordenadores y to". Lo del "to" no lo tengo claro, pero seguro que se refería a cómo ha revitalizado el género, aunque sea desde un punto de vista demócrata y bakalaero. Eso sí, España queda descartada como posible escenario de las aventuras, ya que aquí uno se proyectaría en el ciberespacio a base de coger carterilla y embestir con la cabeza la pantalla del ordenador, tal como va el tema de internet aquí. Los de Telefónica sí que son una corporación malvada, leches.

El rol ha tenido varios representantes de este género entre sus títulos, como *Shadowrun* y el muy originalmente llamado *Cyberpunk*. Anda que se hemiaron pensando el nombre. A mí realmente no me ha llamado mucho la atención ese género. Por ejemplo, en el *Cyberpunk 2020* siempre me hacía cantantes de rock. Lo curioso es que los másters acababan ligeramente mosqueados porque me pasaba toda la partida cantando, ¡como Dios manda! Además mis intentos de hacer pasar los grandes éxitos de New Kids on the Block como material incendiario destinado a la revuelta social no gozaron de mucho éxito. Bueno, sí organizaron una revuelta, pero contra mí. En el *Shadowrun* se unía el tema que tratamos hoy con la magia y las razas típicas de los juegos de fantasía. Sin embargo, y a pesar de esa manga ancha, no tuvieron muy en cuenta mi sugerencia de introducir una raza de supergambas extraterrestres que cambiaran el curso de la historia asesinando a Emilio Aragón. Ya se lo propondré a los del *Fading Suns* o algo. Ha habido muchos otros juegos de ésta temática, pero seamos sinceros, eran de los que la gente se compra pero a los que no se juega jamás. En mi club de rol teníamos un ejemplar del *Cyberspace* y no se conoce aún nadie que jugase una partida al juego.

Hasta aquí lo que da de sí, desde nuestro punto de vista, el Cyberpunk. Os diría que el mes que viene seguimos con otro género, pero me conozco, y como igual me da por pasarlos las adaptaciones de los Lunnis para el *Mechwarrior*, pues casi mejor que no esperéis nada y así no habrá decepciones. Ése es el truco con Lo Puto Peor: mantengan las expectativas bajas. Los de la revista ya lo han aprendido y son más felices y sufren menos del corazón.



Glaciar de Valind

# HEROQUEST

JUEGO DE ROL DE FANTASÍA ÉPICA EN EL MUNDO DE GLORANTHA

edge



Genertela



*Todo el mundo es un héroe en HeroQuest*

[www.edgeent.com](http://www.edgeent.com)

Edición en castellano © 2004 Edge Entertainment. HeroQuest, HeroWars y Glorantha son marcas registradas de Issaries Inc. Edición original © Issaries Inc. Todos los derechos reservados



# GEN CON

## BARCELONA 2004

**¡Que comiencen los juegos!**

Ven a las jornadas más importantes del mundo de juegos de rol, tablero, cartas coleccionables, miniaturas y consolas. Nunca antes el Palau Sant Jordi de Barcelona acogió tantas competiciones simultáneas...

Visita la Gen Con Barcelona del 1 al 4 de Julio, y disfruta de cuatro días llenos de partidas, torneos, subastas, proyecciones de películas, exposiciones, seminarios, demostraciones, sorteos...

Un fin de semana increíble en el que podrás encontrarte con aficionados de todo el mundo y disfrutar con ellos de los juegos más apasionantes, así como poner a prueba tus habilidades y conocer a muchos invitados de cine.

Información: [gencon@devir.es](mailto:gencon@devir.es)

Dragón, fragmento  
puerta en hierro forjado.  
Finca Güell. Antonio Gaudí

VENDA D'ENTRADES



ServiCaixa  
902 33 22 11  
[servicaixa.com](http://servicaixa.com)

devir

[www.devir.es](http://www.devir.es)

BARCELONA

GEN CON

¡LOS MEJORES 4 DÍAS DE JUEGO!