

OKGAMES



MAGAZINE

NUMERO 2

DUNGEONS
& DRAGONS

4ª EDICIÓN

COLD CITY

Cazando monstruos
en la Guerra Fria

EL RASTRO DE CTHULHU

Volviendo a perder la cordura

CANCION DE FUEGO Y HIELO

El retorno de la saga

**CTHULHU
TRCH**

EL PORTADOR DE HIELO

ARKHAM HORROR

El juego de tablero

**SPIRIT OF
THE CENTURY**

Aventuras Pulp

Créditos

Concepto y Diseño Original: TheDuelist.
Escrito por: TheDuelist, Hugo Gil, César Bernal, Zonk Pj, Alfredo Dufur y Marcos García.
Diseño de Portada: TheDuelist.
Portada: Bank bajo licencia CC.
Dirección Artística y Maquetación: TheDuelist.
Portada de "D&D4": Bank bajo licencia CC.
Portada de "Arkham Horror": Henning Ludvigsen.

Agradecimientos

A mi familia, por apoyarme incondicionalmente y por hacerme brotar una sonrisa cada vez que lo necesito.

A Josune, por seguir entendiendo las horas de trabajo dedicadas a este proyecto y por su paciencia.

A los usuarios del foro de OkGames, un conjunto de grandes roleros y mejores personas con quienes da gusto compartir la ilusión de éste y otros proyectos.

A las obras de pasión de muchos que se acercaron a esta afición con la sana intención de aportar su granito de arena.

Y muchos más, vosotros sabéis quienes soís.

Direcciones

OkGames: www.OkGames.es
OkGames Magazine: www.OkGames.es/Magazine
OkGames Foros: www.OkGames.es/Forums

CthulhuTech © Wildfire
Dungeons&Dragons © WotC
Cold City © Contested Ground St.
Arkham Horror © Chaosium y FFG
Trail of Cthulhu © Pelgrane Press
Spirit of the Century © Evil Hat P.
All images are used for review purposes only
and belong to their respective authors.

Editorial

Una editorial siempre se queda corta cuando uno quiere expresar tantas cosas. Pero es mejor dejarse siempre algo en el tintero que tener la sensación de haberlo descargado todo.

En este caso podríamos resumir la sensación que nos provoca este segundo número de OkGames Magazine en una palabra: ilusión. Ilusión por seguir ofreciéndoos contenidos interesantes y entretenidos, por manteneros informados de las novedades más importantes en el mundillo, por estimularos para que sigáis jugando y creando vuestros propios mundos, por querer compartir con vosotros aque lo que nosotros tanto amamos y de lo que estamos siendo partícipes, en definitiva, ilusión por mantener viva la llama del ocio alternativo en nuestro país y potenciarlo en la medida de nuestras posibilidades.

Alguien dijo una vez que a base de granos de arena se construye una playa. Ese es el espíritu con el que realizamos la OkGames Magazine. Cada aportación, cada colaboración que recibimos, que coordinamos y que encargamos nos reporta una faceta más al enorme polihedro que es esta revista y que esperamos y deseamos que poco a poco vaya constituyéndose en toda una referencia para los aficionados a los juegos de rol y tablero en nuestro idioma.

Dado el carácter complejo de la revista hemos adoptado (ya lo indicamos antes de sacar el primer número pero lo recalco en éste) la periodicidad bimestral y espero que comprendáis la cantidad de proyectos que tenemos en nuestras manos de modo simultáneo, que a veces nos impiden (también nuestra propia exigencia por hacer las cosas lo mejor posible) dedicarnos en exclusiva a la revista, pero que en ningún caso impedirán que ésta siga saliendo bimestralmente.

En este número encontraréis contenidos apasionantes, desde el Dossier de la nueva edición de D&D hasta artículos de nuevos juegos que os sorprenderán, como el impresionante Cold City o el nuevo El Rastro de Cthulhu, una preciosista aventura para CthulhuTech o una reseña del Arkham horror.

Un saludo,

El Equipo de OkGames Magazine.

Crece OkGames

En el primer número os dábamos la primera noticia sobre nuestro nacimiento como editorial.

En este segundo número tenemos el placer de anunciaros que seguimos creciendo, ya estamos desarrollando nuestro propio juego de Fantasía Oscura, seguimos embarcados en el maravilloso proyecto que es seguir ofreciándoos contenidos interesantes para esta revista, dentro de muy poco desvelaremos la siguiente línea de rol que sacaremos y, en definitiva, estamos inmersos en el natural proceso de crecer como apuesta firme para que todos vosotros podáis disfrutar de nuestro trabajo de un modo u otro.

Esto nos lleva, paradójicamente, a ir necesitando cada vez más de vuestro talento, vuestras aportaciones, vuestras colaboraciones y vuestras ganas, sin las cuales jamás podríamos sacar adelante cosas como ésta revista que tienes ante tus ojos.

La labor creativa de OkGames comienza con el trabajo de un equipo de profesionales que se ve estimulado, cada vez más, con vuestro ánimo, vuestro interés y vuestras ganas de hacer crecer a la comunidad de juegos de nuestro país.

Desde aquí sólo podemos daros nuestro más sincero agradecimiento por todas las muestras de apoyo que nos habéis demostrado y por vuestras ofertas de colaboración que nos ayudan a seguir creciendo.

Colaboraciones

Seguro que viendo este segundo número te están entrando ganas irrefrenables de colaborar con nosotros, participar activamente en los foros o simplemente aportar tu granito de arena al proyecto OkGames Magazine.

¿Cómo lo hago? Te preguntarás. Tienes diferentes opciones para colaborar con nosotros.

A) Me gustaría ser redactor de la revista o participar esporádicamente con algún artículo, reseña o aventura.

No dudes en enviarnos un e-mail con el asunto [Redactor] a:

magazine@okgames.es

B) Me gustaría aportaros noticias, ayudar en la maquetación o en el diseño web.

No dudes en enviarnos un e-mail con el asunto [Diseñador] a:

magazine@okgames.es

C) Quiero dar mi opinión sobre alguno de los artículos.

No dudes en dirigirte a nuestro foro.

Toda colaboración para OkGames será bienvenida y siempre estamos buscando redactores, maquetadores, ilustradores, etc

Ver tu material publicado de modo electrónico y disponible para mucha gente es una sensación irrepetible.

Noticias

CthulhuTech cambia de imprenta

En pleno Agosto, Wildfire LLC, la compañía creadora de CthulhuTech, hasta el momento asociada con Mongoose Publishing para su publicación y distribución, nos sorprendía con el anuncio de que cambiaba su sociedad para unirse a Catalyst Games y que ésta sea la que imprima la próxima reedición de CthulhuTech y el resto de sus suplementos, todos a color como fueron diseñados.

Catalyst Games es conocida por ser la actual compañía que lleva a dos juegos muy importantes de la ciencia-ficción como son el Battletech Classic y el Shadowrun 4ta Edición, ahora uniendo a su catálogo nada menos que el CthulhuTech.

Wildfire ha dicho además, que una de las ventajas de esta nueva sociedad es que todos y cada uno de los suplementos de CthulhuTech, así como la reedición del libro básico que esperan sacar este Octubre, saldrán a todo color.

Mike V., diseñador del staff de Wildfire, además, se encuentra inmerso en el rediseño de la maquetación de esta nueva reedición del libro básico, así como de la del Vade Mecum, por lo que parece que están queriendo mimar las nuevas ediciones con un estilo de maquetación aún más cuidado.

El texto del libro básico y del Vade Mecum no cambiarán respecto a la edición que ya sacó Mongoose Publishing, por lo que se trata principalmente de una innovación estética y sobre todo de plantearse la línea a color como originalmente fue diseñada.

El futuro pues de CthulhuTech, se plantea mejor que nunca gracias a esta nueva etapa, que lo vincula a una gran compañía como Catalyst Games que está haciendo una gran labor tanto con la nueva línea de Battletech (os recomiendo echarle un ojo a su página web y al arte que utilizan en dicha línea) como a la del Shadowrun 4ta Edición, otro auténtico lujo gráfico que ya ha recibido varios premios por su cuidada maquetación y sus ilustraciones.

Su declarada intención de retrocompatibilidad (que sea siempre compatible con el 3.5 de modo que las nuevas aventuras que vayan sacando puedan ser jugadas sin problemas con quienes tengan los viejos manuales de 3.5) les ata las manos para el nuevo reglamento, de modo que tampoco pueden realizar innovaciones demasiado significativas y en cierto modo no deja de ser un manual OGL continuista con el 3.5, con todo lo bueno y malo que esto conlleva según a quién preguntemos.

En definitiva una buena opción para quienes desean seguir utilizando todo el material 3.5 del que disponen con ligeros cambios y quienes no desean dar el salto aún a la nueva edición.

Sólo el tiempo dirá si la apuesta de Paizo, cuyo manual definitivo no saldrá hasta el año que viene, es la más acertada para el futuro de su línea de aventuras. Lo que está claro es que este tema está provocando movimientos en ambos bandos cuyas estrategias suponemos que han de depararnos muchas sorpresas aún.

Paizo saca su Pathfinder Beta

Por fin ha salido ya la versión beta en papel y pdf del manual del Pathfinder RPG, un juego que muchos estaban esperando, aunque no deje de ser una versión retrocompatible de las reglas 3.5 de D&D.

Quienes no comulgasen excesivamente con el 3.5 o les pareciera excesivamente complejo no van a quedarse satisfechos con este Pathfinder Beta, pero muchos de los fans de 3.5 descontentos con la política de Wizards (sobre todo en el tema de licencias) con la nueva 4rta Edición parece que han adquirido este nuevo manual con interés.

Lo que siempre ha hecho diferente a Paizo son sus aventuras, no nos engañemos. Lo que ha conquistado la atención de muchos de los jugadores de D&D ha sido su línea de Pathfinder aventuras y sus campañas progresivas. Lo único que han hecho ahora es sacar un manual para poder seguir desarrollando esas aventuras en el entorno 3.5 con ligeros cambios de reglas, ya que han declarado que, en principio, no piensan pasarse a la 4rta Edición.

Muchos también se preguntan si, siendo la versión beta del manual una versión inicial (muchos comentan que mal redactada y con prisas), merece la pena tenerlo en papel cuando su descarga en pdf es gratuita. La respuesta sería no, a menos que tengamos unas ganas irrefrenables de llevarlo ya a nuestra mesa de juego o de leer por completo sus centenares de páginas para algo más que hacernos una mera idea de sus cambios respecto a 3.5.

para Spirit of the Dale de Wilbur Whateley (de quien hablamos en el número uno de la revista por su primer juego de rol, Necrorama), un juego de espada y brujería sin elementos demasiado fantásticos, sin enanos ni elfos, con historias howardianas y un cierto tono pulp.

El tercero de los ganadores fue el Hispania de Bandido y MissBenet, un juego ambientado en la época romana en nuestra península, con referencias históricas por doquier y un gran trabajo de documentación. Guerra de guerrillas hispánicas, tácticas romanas, armas de la época, todo para que tu partida pueda representar fielmente lo que debió ser participar en las confrontaciones bélicas históricas más cruciales.

Como habréis visto el nivel del concurso fue muy interesante, y otros juegos que no ganaron también lo fueron, como el Space Loaders de Alex Werden, un juego de ciencia-ficción en el que tomas el papel de un currante del espacio, llevando mercancías por aquí y por allí en un ambientación plagada de colonias espaciales, planetas terraformados y empresas de transporte o el Last War de Starkmad, un juego postapocalíptico muy crudo en el que se trata de sobrevivir a cada nuevo día entre mucha acción, salvajismo y desesperación.

Recomendamos que los leáis por vosotros mismos y lleguéis a vuestras propias conclusiones, sin duda iniciativas creativas de este tipo sirven para que la comunidad rolera no se estanque y siga desarrollando nuevos talentos.

Ganadores del CreaFudge

En este período nos sorprendía la aparición de un pequeño concurso independiente de la editorial Demonio Sonriente llamado CreaFudge, cuyo objetivo era dar a conocer las posibilidades del sistema de juego referido para diversas ambientaciones y estimular la creación de nuevos talentos.

Así, nacido en la comunidad de spqrol, pudimos disfrutar de las diversas evoluciones de cada juego que más tarde se presentaría al concurso.

Recomendamos echar un ojo a cada uno de los juegos presentados (no sólo a los tres ganadores) porque algunos de ellos realmente poseen un nivel muy interesante desde la perspectiva de la creación amateur y presentan ideas que a todas luces pueden servirnos de inspiración para nuestras propias historias.

El ganador del concurso fue Bosque, de Terminust Est (quien ahora está colaborando en un nuevo proyecto de OkGames) y Alitzia y se podría decir que es un juego de fantasía con inspiraciones en las tradiciones orales, los cuentos, determinada estética juvenil pero un trasfondo destinado a un público más adulto.

Eres una criatura del Bosque, posees rasgos mágicos y animales y tus historias están plagadas de hadas, duendes y espíritus naturales.

El segundo puesto del concurso fue

Los dioses elementales (Ishtisha, Kossut, Grumbar...) son ahora primordiales. Elminstir vive retirado de todo y parece pintar menos que nunca.

Los Drow son ahora una raza de carácter más unificado que antes y sirven al mismo poder.

En definitiva muchos y grandes cambios que tal vez merezca la pena analizar en un artículo completo para un próximo número de la revista. Algunos opinan que estos cambios favorecen el papel de los personajes jugadores en los Reinos Olvidados. Otros, sin embargo, creen que su rediseño ha sido muy forzado y ha desdibujado al mundo de juego clásico por excelencia de D&D.

Está en tu mano, una vez te leas la nueva Guía de Campaña, decidir qué opción te parece la más adecuada. Lo que está claro es que el poder de marketing que acompañará a esta nueva visión de los Reinos será tan potente como su nueva faz.

Los Nuevos Reinos Olvidados

Ya acaba de salir la Guía de Campaña para Reinos Olvidados de la 4rta Edición de D&D (en inglés, eso sí) y su salida no ha podido estar más envuelta en la polémica.

Avanzados cien años respecto a la última cronología de los Reinos, después de un cataclismo conocido como Spellplague y con cambios a nivel político, geográfico, místico, de deidades, héroes y villanos, estos nuevos Reinos parecen pensados para quienes se acercan por primera vez a ellos y no tanto para quienes los han seguido desde el principio.

Aquellos nostálgicos de los Reinos se van a encontrar con una faz completamente renovada, ya que han desaparecido algunas tierras de Toril y han llegado otras nuevas desde el plano paralelo de Abeir, como la llegada de los Draconatos. De las deidades principales de Toril han desaparecido principalmente Helm, Mystra y Tir (quien acabó sus días luchando contra los demonios y matando antes a Helm, ahora su puesto lo ocupa Torm). El poder de Cyric ha bajado considerablemente al estar atrapado en otra dimensión (encarcelado tras acabar con Mystra) y casi todas las deidades menores han pasado a ser semidioses servidores de los otros dioses.

Asmodeus, el dios demonio, ha ascendido hasta dios importante y fue el culpable de haber recolocado el Abismo a su antojo de modo que terminase la Guerra de Sangre.

podéis ver en nuestra web.

Muchos están empezando a preguntarse cuál será nuestra nueva línea. De momento hemos dejado caer algunas pistas. Aventuras increíbles, una ciudad, ruinas olvidadas ...

Muy pronto tendréis más noticias de estos y nuevos emocionantes proyectos de vuestra nueva editorial favorita.

De momento os animamos para que participéis preguntando e intentando sonsacarnos todo lo que podáis en nuestros foros, así como colaborando en todo lo que podáis, ya sea en nuestra revista o en el desarrollo de nuestros proyectos.

No nos podemos quejar de la afición que nos está animando y estimulando para seguir adelante. Así da gusto, sinceramente.

Nuevos Proyectos de OkGames

Hace relativamente poco tiempo hacíamos pública nuestra intención de embarcarnos en nuevo proyecto de creación propia de un juego de Fantasía Oscura para el cual empezamos a recabar candidatos a desarrollador.

Tras una gran acogida por vuestra parte y vernos literalmente desbordados por las peticiones de colaboración al respecto (también por vuestro interés en colaborar en esta revista), aunque ya hemos cerrado el período para remitirnos la prueba de candidato a desarrollador, todavía nos hayamos inmersos en la valoración de las pruebas recibidas y estamos muy contentos con los resultados.

Algunos de los desarrolladores que ya integran el grupo creativo tienen a sus espaldas el desarrollo de juegos completos (como Jesús Calero) y su talento es indiscutible. Baste decir que la evolución que está sufriendo la ambientación del juego es del todo espectacular y presenta innumerables detalles que harán las delicias de todos los aficionados a la fantasía más realista.

En otro orden de cosas, también hemos anunciado la próxima evolución de la línea de publicación de OkGames. Aún no queremos desvelar exactamente de qué se trata, nos gusta mantener el misterio, pero lo que sí hemos hecho público son las primeras pistas al respecto con una atractiva película de introducción que

DUNGEONS
&
DRAGONS
4ª EDICIÓN

ESCRITO POR HUGO GIL
LAYOUT POR THEDUELIST

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a la última edición del juego de rol más importante de todos los tiempos. Es necesario pararse a pensar la influencia que Dungeons and Dragons ha tenido para toda nuestra afición, para poder ser capaces de analizar con equilibrio el impacto que una nueva edición tiene sobre la comunidad de juego de todo el mundo.

La reciente muerte de Gary Gygax, uno de los padres de este juego, nos hizo a muchos volver la vista atrás a los tiempos en los que D&D era la única referencia visible (para muchos todavía es la más importante).

El destino ha querido que la muerte de Gygax coincidiera de modo más o menos cercano con la salida de la última edición de la niña de sus ojos, la 4rta Edición de Dungeons and Dragons.

Intentaremos arrojar un poco más de luz sobre la nueva edición para aquellos que aún no hayan tenido la oportunidad de echarle el guante e intentaremos entrar en el debate originado por su salida, para dilucidar si el futuro que aguarda a miles de fans del juego es alagüeño o no.

En el momento de escribir este artículo, atravesamos tiempos convulsos, parece que buena parte de la afición está dividida entre quienes opinan que la nueva edición hace un flaco favor a sus fans, demasiado inspirada en los videojuegos y con pretensiones de atraer a nuevos jugadores jóvenes, y quienes creen que con ella se han simplificado buena parte de las mecánicas que hacían de la 3.5 una edición de difícil acceso para neófitos, manteniendo el atractivo del juego.

Sea como fuere, lo que está claro es que Wizards of the Coast ha intentado dar un giro a su principal franquicia con una presentación espectacular, un soporte de marketing desconocido hasta la fecha y una campaña de lanzamientos estudiada hasta el milímetro. Algunos creen que se han equivocado en varios puntos, entre otros, el más controvertido es el de la GSL o Game System License, la licencia que viene a sustituir para la nueva edición a la OGL, y que casi todos (especialmente algunas

editoriales que publican material para D&D) creen que es demasiado restrictiva. Wizards parece que se ha percatado de ello y está trabajando en la revisión de dicha licencia, que permite la creación de contenido para D&D a terceros, pero sólo el tiempo dirá si finalmente subsana los puntos de restricción que han hecho que varias empresas del sector, entre las cuales cabe destacar a Green Ronin y a Paizo, hayan declarado que no van a sacar material para la nueva edición bajo dicha licencia.

Aún con todo, la hegemonía de Dungeons and Dragons en el sector de los juegos de rol de fantasía no está en cuestión y la respuesta de ventas de la nueva edición en todo el mundo avalan su indudable éxito.

Si Wizards realiza los cambios apropiados sobre la Game System License es bastante probable que las aguas vuelvan a su cauce y muchas compañías saquen material para la nueva edición.

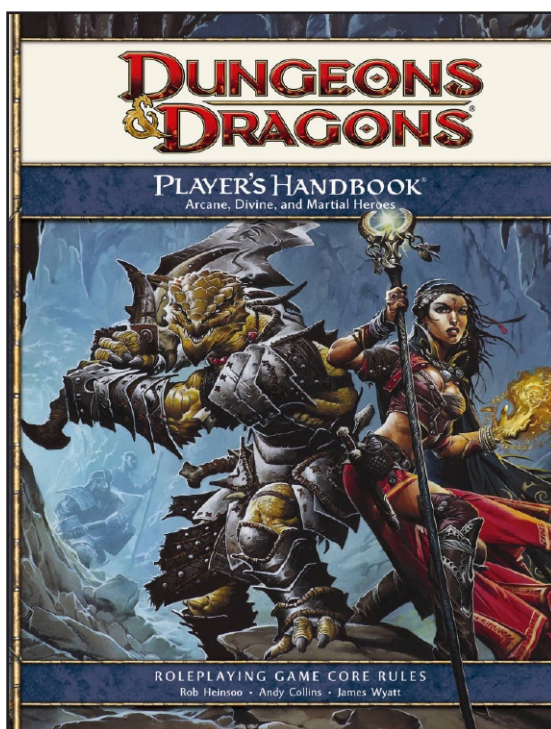
Paizo, por su parte, sigue con sus planes de sacar en agosto del año que viene el Pathfinder Rpg, una alternativa a la nueva edición de Dungeons and Dragons que mantiene el corpus de reglas de la 3.5 con algunos cambios, lo cual gusta a algunos y deja indiferentes a otros.

En este artículo nos centraremos en la nueva edición, la cuarta, del juego de rol por excelencia de fantasía para que nuestros lectores puedan tener un punto de vista más exacto de lo que estamos hablando.

PRESENTACIÓN

Para este artículo nos centraremos sobre todo en el nuevo Manual del Jugador para D&D 4rta Edición. La ilustración de portada tiene una gran calidad y resulta muy atractiva, tanto para novatos en esto como para veteranos. Es un punto de acierto en su presentación.

Las ilustraciones interiores, en su mayoría, son excelentes y evocadoras aunque algunas, muy pocas, resultan un poco recargadas. En cualquier



caso de media estamos ante una de las mejores ediciones en cuanto a ilustraciones.

En cuanto a la maquetación, este libro claramente ha sido pensado para ser leído y hojeado, con grandes márgenes, mucho espacio en blanco, letra clara y ejemplos resaltados. El hecho de mostrar los poderes en la sección de cada clase es un gran acierto respecto a anteriores ediciones que permite a los jugadores encontrar la información que les afecta de modo rápido y sencillo. El hecho de que los poderes ahora están marcados por colores también facilita su búsqueda, ya sean a voluntad, por encuentro o diarios.

En general la edición es muy clara, legible y con un arte excelente, aunque los acostumbrados a libros de nueva hornada podrán pensar que su excesiva sencillez en la maquetación es un punto en contra. Desde un punto de vista práctico es un acierto.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Como es lógico, uno de los puntos más importantes de todo sistema de juego es la creación de personajes, en el caso de esta nueva edición de D&D, como no puede ser de otra forma, esta sección nos permite dar a luz a nuestro personaje heroico (o villano) para disfrutar de las miles de aventuras que le esperan.

Deberemos elegir una raza entre las básicas disponibles, que comentaré más adelante y una clase de personaje.

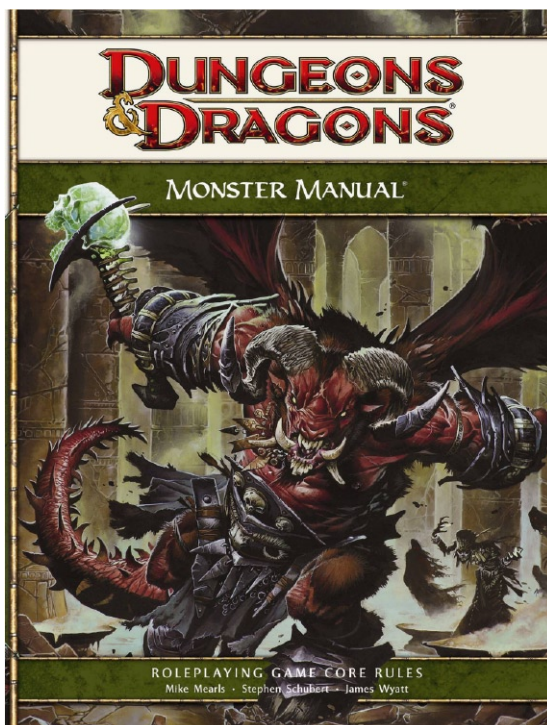
Al igual que en anteriores ediciones, los personajes se definen con seis atributos principales, que luego nos proporcionan un modificador que se utiliza como base para los bonus de habilidad, bonus de ataque y para otros rasgos.

Se pueden generar las puntuaciones de atributo de diversas maneras y es un acierto incluir el sistema de compra de puntos, para el cual tenemos una tabla con las distribuciones más comunes. Partimos de una puntuación de cinco dieces y un ocho y disponemos de veintidós puntos para repartir entre ellas siguiendo una tabla de costes. Algunos de los ejemplos de distribuciones

serían cinco treces y un catorce, dos dieciseises, un doce y tres dieces o un dieciocho, dos doces y tres dieces. Hay que tener en cuenta que después añadiremos los ajustes por raza.

Opcionalmente podremos tirar 4D6, quedándonos con los tres mejores y distribuyendo a nuestro gusto o bien escoger la "tirada estándar" que es de 16, 14, 13, 12, 11, 10 y distribuir estos valores. Es importante indicar que para los eventos de la RPGA no podremos usar personajes generados con tiradas aleatorias.

También cabe indicar que si se ha sido jugador del Star Wars Saga Edition muchas cosas, como las tiradas de salvación, nos sonarán profundamente en esta nueva edición de D&D.



Entre los aspectos más roleros de esta sección, hay que señalar los consejos que se nos ofrecen para personalizar a nuestro personaje, otorgándole rasgos distintivos a la hora de interpretarlo como una voz característica o una personalidad determinada. También se nos proporcionan las guías generales para definir su forma de reaccionar a determinados retos y se nos pregunta sobre su valor, su optimismo o su fiabilidad. Por supuesto siguen existiendo los alineamientos pero ahora no están vinculados a la mecánica interna del juego sino que son unas meras guías de interpretación que muchos novatos agradecerán y que sirven para simplificar

algunos conceptos. En cualquier caso su concepto es lo suficientemente abstracto y amplio para permitirnos movernos en ellos con bastante libertad y eso es algo que se agradece.

Hay que recalcar que a lo largo del manual se ofrecen buenos consejos sobre interpretación y que se ha hecho un esfuerzo por acercar la siempre difícil tarea de ponerte en la piel de tu personaje a los recién llegados a estos juegos.

En la propia sección de Creación de Personajes se incluye una somera introducción a la tirada base para combate, habilidades o características, que no deja de ser el lanzamiento de un D20 más los modificadores aplicables contra la dificultad

impuesta por el Dungeon Master, y la descripción de los avances por niveles que tendrá nuestro personaje, todo ello de un modo muy diáfano especialmente pensado para novatos.

En esta nueva edición, en la que los personajes se moverán desde nivel 1 a 30, hay tres tramos principales:

- De nivel 1 a 10 está el tramo heroico, en el que nuestros personajes se encuentran ya a nivel de héroes, por encima de la gente común, enfrentándose a peligros y retos especiales.

- De nivel 11 a 20 estamos en el tramo "paragon", a partir del cual nuestro personaje adquiere una dimensión de referencia como campeón, pudiendo elegir un paragon path (una senda que le dará beneficios adicionales), que constituirá su especialización (algo semejante a las clases de prestigio).

- De nivel 21 a 30 viene el tramo épico, en el cual el personaje se convierte en un auténtico héroe de leyenda enfrentado a situaciones de carácter muy importante y debemos elegir un destino épico (que determina los poderes que vamos incrementando).

Me gusta especialmente que en esta sección se incluya una referencia clara que nos ilumina sobre el uso de la Hoja de Personaje, punto por punto, cosa muy de agradecer si por ejemplo se llega a este juego desde otros o si es la primera vez que se juega a rol.

LAS RAZAS

Aquí describiré por encima las razas básicas que aparecen en el manual de jugador para queelijamos como personaje:

- Dragonborn: Una raza bélica, de apariencia humanoide draconiana (como los draconianos de Dragonlance) perteneciente a un antiguo imperio venido a menos, del cual sólo quedan clanes de honorables guerreros esparcidos por el mundo. Está especialmente pensada para guerreros, paladines y señores de la guerra. Es una de las nuevas introducciones en esta edición.

- Enanos: Los incombustibles enanos, una de

mis razas preferidas sin duda, se ven revitalizados con esta visión de los poderosos señores de la roca, dueños de los dungeons y de fortalezas subterráneas. Especialmente orientados hacia los guerreros, clérigos y paladines.

- Eladrin: Una nueva raza de carácter muy vinculado a la naturaleza y de sangre feérica que también tiene que ver en parentesco con los elfos, de apariencia grácil y de inteligencia aguda, favorecen especialmente las clases de mago, bribón y señor de la guerra.

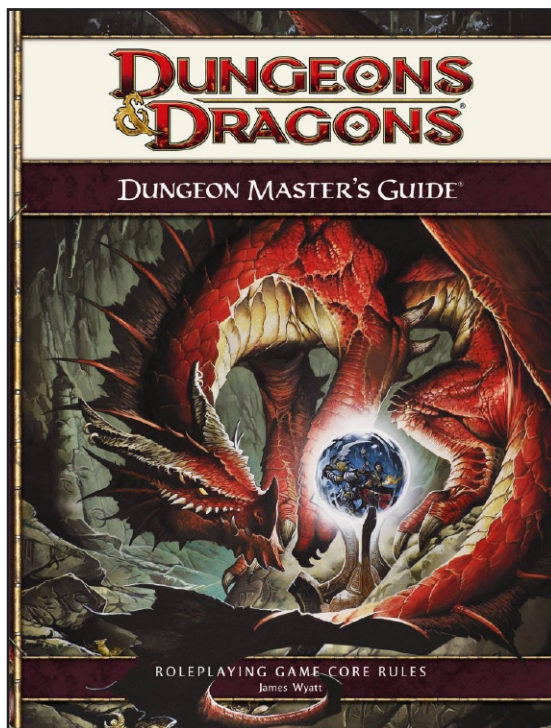
- Elfos: Una de las razas de fantasía por excelencia, salvajes, libres y en comunidades que habitan los bosques, los elfos son principalmente exploradores, guardabosques y arqueros. Favorecen las clases de clérigo, bribón y guardabosques.

- Semi-elfos: En ellos se combina la sangre humana y élfica, tomando lo mejor de cada raza para constituirse como una estirpe de seres carismáticos y de gran fuerza vital. Favorecen las clases de señor de la guerra, paladín y brujo.

- Halfling: Una raza de pequeñas criaturas habilidosas, valientes y rápidas, de carácter viajero que no dejan de moverse por el mundo, habitando los lugares más insospechados y participando en las aventuras más inesperadas. Favorecen las clases de bribón, guardabosques y brujo.

- Humanos: Bueno, ¿qué decir de nosotros? Una raza tan capaz de lo bueno como de lo peor, héroes o villanos, ambiciosos, aventureros e inquietos. Su versatilidad les permite formar parte de cualquier clase con la misma aptitud.

- Tiefling: Son héroes con un lado oscuro. Una raza que proviene de una línea de sangre infernal y de un antiguo imperio que subyugó a la mitad del mundo. Ahora se mueven por las ciudades humanas y en realidad descienden de nobles humanos que hicieron pactos con poderes oscuros. Favorecen las clases de brujo, señor de la guerra y bribón.



LAS CLASES

Entre las clases de esta nueva edición encontramos las de Clérigo, Guerrero, Paladín, Bribón, Guardabosques, Brujo, Señor de la Guerra o Mago y antes de entrar a hablar de ellas conviene indicar una de las innovaciones de D&D 4: los diferentes tipos de poderes, concretamente tres, que tenemos a nuestra disposición según nuestra clase.

Los tipos de poderes son los siguientes:

- A voluntad: Poderes que podrás usar tanto como desees y que representan efectos mágicos sencillos o habilidades con las armas que pueden darnos ventajas de modo natural.

- Por encuentro: Son poderes que podemos usar una vez por encuentro y para los que necesitamos un pequeño descanso una vez realizados

- Diarios: Son los poderes más poderosos, que gastan gran parte de nuestra energía física y mental, por lo cual debemos usarlos con cautela.

Estos tres tipos de poderes entran dentro de dos categorías principales, poderes de ataque que nos sirven para el combate y poderes de utilidad que nos permiten diferentes usos.

También conviene hablar de un nuevo concepto introducido para esta nueva edición: los roles. Cada clase tiene ahora un rol definido dentro del grupo que puede ayudar a ubicarla rápidamente (es un concepto que se ha tomado prestado de los videojuegos y MMORPGS) y que nos dice su opción táctica, como si de una pieza de puzzle se tratase. No nos obliga a ir en esa dirección pero sí nos indica que los poderes y habilidades de esa clase van en esa dirección.

Los roles son: defensor, líder, atacante y controlador. Al principio puede parecer una restricción sobre el uso de dicha clase, hasta que vemos lo amplio que es el rol. Un líder por ejemplo puede ser tanto quien va encabezando un ataque

como quien está detrás de todos dando soporte y ayuda. Un controlador puede estar en medio de la acción, inutilizando oponentes con ataques de área o bien atacar desde la distancia. En realidad el rol sólo nos indica de un vistazo el estilo de juego que mejor se adapta a dicha clase y su papel en el grupo, por tanto no es una restricción sino una guía.

También hay que indicar el concepto de la fuente de poder. Cada clase obtiene su poder de una fuente diferente, que puede ser o bien arcana, divina o marcial. La arcana proviene de la energía mística que conforma el cosmos, la divina del poder de los dioses y la marcial de la propia fuerza de voluntad.

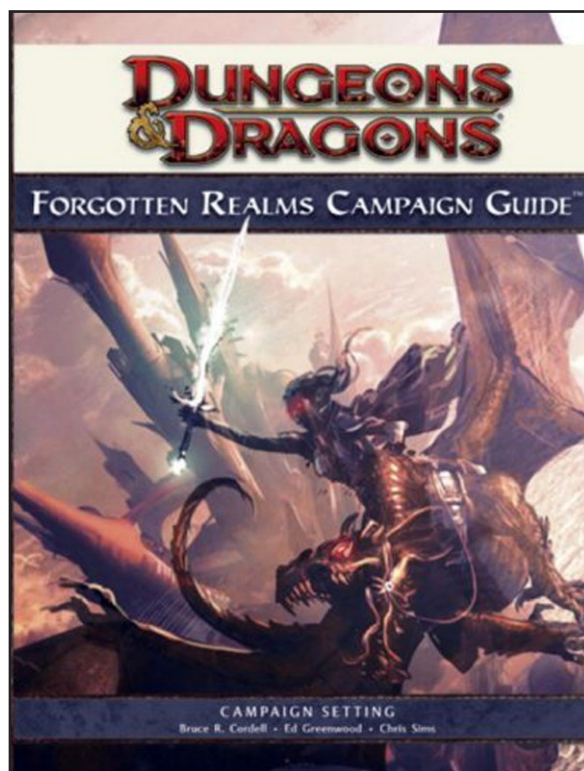
Hablemos con detalle de cada una:

- Clérigo: En esta edición se define a los clérigos como líderes de la batalla y de hecho su rol en el grupo es ese, líderes. Pero no dejan de ser una de las principales fuentes de curación para el resto de jugadores, sólo que ahora su papel como apoyo general aumenta y su habilidad para el combate medio permanece intacta. Aún así lo que realmente define a un clérigo es la deidad a la que sirve y sus objetivos principales. Su principal poder sigue siendo su capacidad de curación y como en esta nueva edición todas las clases pueden curarse a sí mismas de forma

parcial durante los encuentros, su papel no es el mismo de antes.

- Guerrero: Su principal papel es el de defensor en los combates, ahora pueden curarse, defender y atacar. Sigue disponiendo de muchas opciones, aunque probablemente sea la clase menos divertida de jugar en esta nueva edición. Se ha potenciado su papel como defensores del resto del grupo y se definen por lo que defienden. Su punto fuerte obviamente es el combate.

- Paladín: Es otra de las clases defensoras, preparada para asumir mucho daño y con potentes armaduras. Su fuente de poder es divina, defienden grandes causas y son los que se quedan en primera línea de batalla. También disponen de



curación propia. Su punto fuerte es su poder y su voluntad.

- Guardabosques: Es una clase que ha cambiado bastante respecto a las ediciones anteriores. Ya no es la típica clase naturalista con aliados animales. Ahora puede elegirse entre una especie de explorador de dungeons o de una versión más centrada en la naturaleza. Su principal fuente de poder es marcial y su rol es de Golpeador, especializado en el ataque a larga distancia o en el uso de dos armas durante el combate. Siguen estando dedicados a salvaguardar una zona.

- Bribón: Siguen siendo esa clase preparada para asestar el golpe letal y retirarse a las sombras. Mercenarios, asesinos, espías, vividores. Su rol es el de Golpeador y su fuente de poder es la marcial.

- Brujo: Una de las nuevas clases, es un hechicero que ha realizado un pacto con una entidad poderosa, ya sea infernal, feérica o de otra dimensión. Dominan las maldiciones, los oscuros hechizos y navegan entre tomos de magia y ocultismo para dar rienda suelta a sus búsquedas de poder. Diabolistas, eruditos, cazadores del mal. Su rol es de golpeador.

- Señor de la guerra: Una alternativa al clérigo, los señores de la guerra son líderes de la batalla, especialistas en tácticas militares y en llevar grandes grupos armados. Es una de las clases más enfocadas a potenciar al resto del grupo y también tiene poderes curativos. Su rol es de líder y su poder es marcial.

- Mago: Es una de las clases que más ha cambiado respecto a otras ediciones. Los magos iniciales son más poderosos de lo que eran en anteriores ediciones y más orientados al combate. Están preparados para combatir contra grandes cantidades de criaturas pequeñas y están muy enfocados a la inteligencia. Su rol es el de controladores.

La mayor parte del manual del jugador lo ocupan las clases y sus poderes, que vienen

descritos dentro de la misma de un modo bastante acertado. También encontramos ahí las especializaciones o paragon paths y los destinos épicos.

LAS HABILIDADES

A diferencia de con las clases y razas, las habilidades funcionan esencialmente como en la tercera edición, lo único que ha cambiado es que ahora son mucho más amplias y su número se ha reducido. Se ha simplificado su uso y eso me parece otro gran acierto. Como ocurre en Star Wars Saga los personajes no se gastan puntos en ellas sino que se calculan en función del nivel y de si el personaje ha decidido entrenarlas o no. Todo esto proporciona mayores bonuses y simplifica llevar a los personajes.

LOS FEATS

De algún modo los feats o proezas que tiene nuestro personaje no cambian demasiado en esta edición. Ahora hay feats heroicos, de paragon, épicos, de raza y multiclase. Se ha cuidado el hecho de que no existan feats inútiles y de que cualquiera que cojas te reporte beneficios bastante compensados, aún así sigue habiendo feats más rentables que otros.

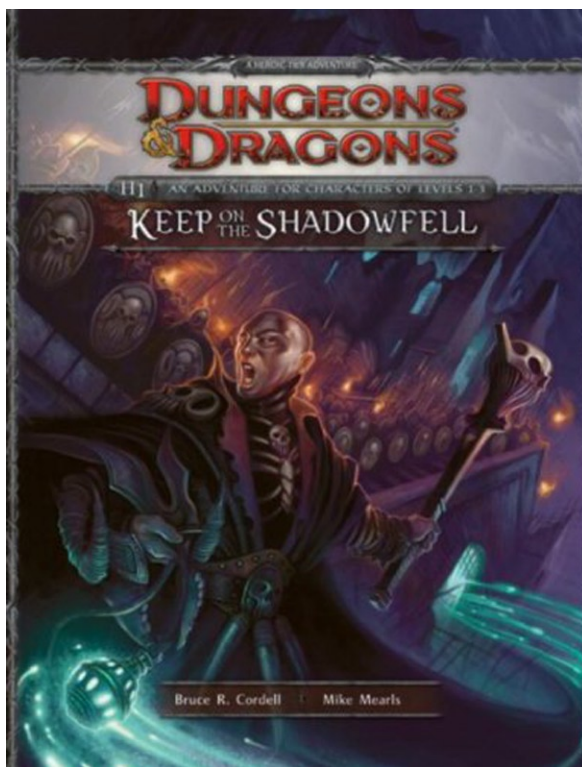
Hay un pequeño desajuste en cuanto a los feats de multiclase, pero eso probablemente será subsanado en el futuro.

EL EQUIPO

Fundamentalmente encontramos todo lo que podríamos esperar en una sección como ésta, es decir, armaduras, escudos, armas, equipo de aventurero y objetos mágicos.

Empezamos con las armaduras, con un buen diagrama de las principales, con subdivisiones por categorías y descripciones detalladas. Sólo aparecen dos tipos de escudos. En la lista se nos dice el bonus a la defensa que nos da cada pieza, lo que nos quita a la velocidad, etc

En cuanto a las armas, comienza hablándonos



de categorías: armas simples, militares, superiores e improvisadas, armas a distancia, a una mano y a dos manos.

También se nos habla de los diferentes grupos de armas, como las mazas, las hojas ligeras, los martillos, etc que son importantes a la hora de determinar el efecto de ciertos poderes sobre ellas (la alabarda, por ejemplo, es a la vez arma de asta y hacha).

Así mismo se comentan las propiedades especiales de las armas, desde aquellas que realizan daño crítico especial, a las que tienen un mayor alcance en cuerpo a cuerpo, a las que son más fácilmente lanzables que otras o las que por su versatilidad pueden usarse a una mano.

Entre las características de la tabla de armas cabe destacar un bonus que recibes si estás entrenado en el uso de dicha arma.

Vienen reglas para el tamaño de las armas, las armas de plata para enemigos sobrenaturales, y las reglas de venta, que explicitan que sólo recibirás un quinto de su precio real si las vendes.

Respecto al equipo de aventurero, es una de las partes que más me gusta y resulta entretenida de leer. Encontramos desde el típico kit de escalada, el símbolo sagrado, aderezos mágicos, libro de hechizos, antorchas, raciones hasta reglas para la comida y bebida, las monturas y el transporte.

A continuación se nos describe el uso de los objetos mágicos, sus categorías, el tipo de poder que atesoran, los bonus que otorgan, los efectos que tienen los críticos si los realizamos portando el objeto, si son consumibles o duraderos.

Personalmente me gusta mucho la sección de armaduras mágicas, con tablas muy bien desarrolladas al respecto, así como la de armas mágicas en las que vemos curiosidades como el Arma del Duelista, que a nivel 3 otorga un +1 y a nivel 28 un +6.

También viene una completa lista de Símbolos sagrados especiales para clérigos, de orbes mágicos, cetros de poder, bastones, varitas, brazaletes, botas especiales, guanteletes, yelmos, etc

DE AVENTURAS

A continuación llega una de las secciones que menos caso se les suele hacer pero que de mayor utilidad sirve para la parte de interpretación y

es en la que se comentan las posibilidades de las aventuras. Búsquedas, encuentros, recompensas, exploración, descanso, etc

Los objetivos que se marca toda historia son importantes para que los héroes vayan progresando y avanzando en sus búsquedas personales de aventura, gloria o redención. Aquí se comentan algunos de los trucos esenciales al respecto y la importancia de unos buenos objetivos para mantener a un grupo cohesionado.

Se nos habla también de los diferentes encuentros posibles, tanto de combate como no de combate, la forma de recompensar el avance de los personajes a través de puntos de experiencia, los puntos de acción que te permiten usar poderes extra, el empleo de los objetos mágicos, etc

Luego vienen los tesoros, parte integral de un juego como Dungeons and Dragons, que puede presentarse de diversos modos, desde mero dinero a joyas, tapices, armas, objetos mágicos de diversos tipos y me gusta especialmente que se comente el hecho de las "recompensas invisibles" en forma de favores de Personajes No Jugadores, redención, honor, reputación o incluso títulos nobiliarios.

EL COMBATE

El Combate en D&D 4ta Edición merece un artículo por sí mismo y por eso lo hemos reservado para el siguiente número, en el cual entraremos con detalle en los entresijos de los conflictos armados para la nueva edición de este clásico, pero baste por el momento indicar que es una de las partes en las que más se ha trabajado a nivel de reglas.

CONCLUSIONES

Esta nueva versión de Dungeons and Dragons, con toda la expectación y polémica generadas no defrauda a quienes buscaban una mayor simplificación en muchos de los elementos de la 3.5 pero en cambio puede resultar un tanto descafeinada a los amantes de la antigua edición, sobre todo porque su enfoque parece beber en gran parte de fuentes que algunos consideran erróneas como los videojuegos online. Lo que está claro es que está resultando un éxito de ventas en todo el mundo y mucha gente ya se está animando a jugarla sin complejos. Sólo el futuro podrá decir si el camino tomado es el adecuado.

LA OPINIÓN DE HUGO GIL

Tras las polémicas iniciales sobre la llegada de cuarta edición de D&D, por fin cayó en nuestras manos el primero de los tres manuales básicos de los señores de Wizards, ese que...¿tantos esperábamos?. He ahí la cuestión que resuena actualmente en los foros roleros y que trataremos de dilucidar a continuación, por ello, vamos a analizar en profundidad todos los argumentos que nos ofrece esta 4E para que nos volvamos a gastar la no despreciable cantidad de 35 euros en un manual básico del cual todos conocemos, y gran parte de nosotros hemos podido probar y disfrutar en sus diferentes versiones.

A falta del Gift Set con los tres manuales básicos que Devir anunció recientemente para navidades, comenzaremos centrándonos en el Manual del Jugador y en su impecable maquetación, en la que observamos una importante evolución con respecto a la de los manuales de la 3.5 que poseían una presentación mucho más sobria y convencional.

En esta ocasión, vuelven las ilustraciones a página completa como aquellas que adornaban los libros en la mejor época de TSR a principios de los 90. Los dibujos, aparecen en un extraordinario formato a página y media, con una portada de mejor calidad que la antigua composición de los manuales de la 3E, que si bien partían de una idea cuanto menos curiosa al presentarnos los libros como si de viejos grimorios se tratase, no es menos cierto que no conseguían ser demasiado evocadores en ese aspecto concreto. Un manual, que por cierto, es un poco más extenso que el anterior (exactamente 34 páginas más), más completo, y quizás, con tenues pretensiones de dejar de ser genérico en favor de algún setting específico que todavía estaría por llegar. Con respecto a esto, sabemos que en esta ocasión no repetirán ni Greyhawk ni Mystara, pero lo que sí está claro es que el manual básico contiene no pocas alusiones a gentes y lugares de ese peculiar setting, y que incluso en la Guía del Dungeon Master, existe una pequeña aventura completa y lista para jugar, junto con la descripción de una porción del nuevo mundillo que la editorial parece haberse sacado de la manga. Hubiera sido mucho mejor si en esta ocasión los señores de Wizards hubiesen dejado de lado su habitual neutralidad para decantarse por ofrecernos algo distinto en ese sentido, sin menoscabo de que las reglas pudieran servir de base a los manuales de campaña de toda la vida. Por desgracia, lo que Wizards nos presenta es tan sólo una idea sin terminar, de la que dicen, continuará a través de diferentes módulos como

Keep on the Shadowfell y Pyramid of Shadows. En mi opinión, Esta editorial copia aquello de lo Paizo Publishing logró sacar partido en su momento, sólo que en este caso, en una versión con pretensiones mercantilistas, y a riesgo de ser capcioso, casi con toda probabilidad, en un formato más caro y de peor calidad.

Volviendo al tema de las ilustraciones, el único dato que podemos destacar negativamente es la repetición de algunos de los dibujos que ya aparecían de los básicos de las anteriores ediciones, y la ausencia del talento de Wayne Reynolds, cuya presencia como ilustrador es prácticamente testimonial con su participación en la portada y en algún que otro detalle en el interior sin demasiada importancia. También debo hacer hincapié en el habitual buen hacer de Wizards con respecto a la presentación de los contenidos, cosa a la que normalmente nos tienen acostumbrados y solemos pasar por alto, cuando en realidad hay todo un trabajo detrás de este aspecto que hace que aprender las reglas y jugarlas sean tareas mucho más sencillas. Claridad, sencillez y variedad, son de hecho las claves esenciales que hacen de este producto uno de los grandes del mercado a pesar de su precio.

Por último, a riesgo de ser demasiado pesado con el tema, tampoco puedo olvidar el hecho de que en la edición española el juego se haya impreso en un papel de baja calidad, más aún, si tenemos en cuenta que precio final del producto nos cuesta exactamente 8 euros más caro que en su versión americana y sin que se nos ofrezca la posibilidad de poder disfrutar de la experiencia del D&D Insider. Son precisamente estos detalles que hacen que me vuelvan a entrar ganas de despotricar contra la tristemente frecuente aptitud de Devir, pero bueno, España siempre ha sido diferente, muy a nuestro pesar, así que centrándonos en el tema que nos ocupa, pasemos a la sustancia de este juego, que es lo que más nos interesa.

Partiendo del tradicional sistema de números objetivos y tiradas de D20, observamos de entrada, numerosos cambios, ya no sólo en cuestiones esenciales, como el hecho de que todas las clases han experimentado un importante giro hacia el Powergaming. Sino también modificaciones en otros detalles que ya aparecían anteriormente, con una drástica reducción del sistema de dotes favor de una mayor fluidez sobre la mesa de juego, un sistema de puntos de vida que ha cambiado un poco a favor del equilibrio entre clases, y un sistema de habilidades simplificado, más cercano a la austeridad que siempre caracterizó a D&D, pero con abundantes luces y sombras.

Si tomamos a las clases como referencia, (y debemos hacerlo, ya que prácticamente abarcan las dos terceras partes del manual), podemos decir que si en ediciones anteriores se buscaba el equilibrio perfecto en el grupo de personajes en atención a las cualidades específicas de cada miembro, ahora se busca ese mismo equilibrio desde el enfoque habitual en los juegos online. En lugar de luchar contra este tipo de competencia, exaltando las virtudes que sin duda posee el rol de mesa frente a sus competidores a través de la red, una vez más, volvemos a encontrarnos en este juego con la peor cara de las últimas épocas de *Dungeon & Dragons*, esto es, la mecánica de *dungeon*, patada a la puerta, combate y saqueo.

En esta ocasión, los personajes se manejan todos del mismo modo, es decir, da exactamente lo mismo que el que seas un guerrero o un mago, pues a primer nivel ambos poseerán un poder a voluntad, otro por encuentro y otro por día, que casi con toda probabilidad serán de ataque, y salvo por la descripción, se limitaran a concedernos un número de dados de daño y alguna cosa más relacionada con el combate y el uso de figuras. Bien es verdad que algunas clases añaden una nota de color en forma de poderes cooperativos, como el Clérigo, el Señor de la Guerra, o los Rituales Mágicos de ciertas profesiones, pero desgraciadamente la cosa se queda corta a la espera de una mayor profundización que podemos apostar que buen seguro aparecerá en forma de nuevos manuales a precios poco asequibles. De hecho, parte de esta estrategia de ventas ya se deja adivinar en el subtítulo del manual, en el cual puede leerse "héroes arcanos, divinos y marciales".

A modo de conclusión, yo personalmente, diré que cuando juego al rol de mesa busco algo más que subir de nivel hasta llegar a ser todopoderoso, dado que si buscase la esencia de un juego online me pasaría las horas muertas delante del ordenador en lugar de reunirme con mis colegas en el salón de mi casa.

Con esto no digo que la 4E sea un mal juego de rol, pero a falta de mejores argumentos para apoyar a esas "reglas de masacrar sin piedad" nos encontramos con un libro de reglas bastante desangelado, en el que se ha pretendido trasladar equívocamente la mecánica de los juegos online, un libro que carece de una identidad propia, a diferencia de lo que ocurriría con AD&D, o con otras versiones más actuales, como podría ser la alternativa planteada por Troll Lord Games y su *Castles & Crusades*. Tal vez buena parte del éxito de esta nueva versión esté por llegar

en forma de manuales de campaña, todavía es pronto para saberlo, pero esperemos que así sea, porque hasta ahora, todo lo que se nos ofrece son sólo un conjunto de reglas, a que más allá de valoraciones subjetivas son peores o mejores, les falta la sustancia de un buen manual de campaña que las respalde.

The background is a dark, textured surface, possibly black or dark grey, with numerous fine cracks and larger, irregular fissures. Bright red liquid, resembling blood, is splattered and dripped across the surface. A large, thick drip of red liquid hangs from the top left corner. Other smaller splatters and drips are scattered throughout, particularly on the left and bottom edges. The overall mood is dark, ominous, and violent.

PRÓXIMAMENTE

COLD CITY

Escrito por TheDuelist

Layout por TheDuelist

Introducción

"En Italia, en 30 años de dominación de los Borgia hubo guerras, terror, sangre y muerte, pero surgieron Miguel Angel, Leonardo da Vinci y el Renacimiento. En Suiza hubo amor y fraternidad, 500 años de democracia y paz y ¿que tenemos? El reloj de cuco".

- Orson Welles. El Tercer Hombre.

Cold City (Ciudad Fría) nos traslada al Berlín de la posguerra, cinco años después del fin de la segunda guerra mundial, en una ciudad ocupada por los aliados, en plena reconstrucción, llena de luces pero sobre todo de sombras, que la convierten en el escenario ideal para un juego de rol.

De acuerdo con el subtítulo, Cold City es un juego de tramas ocultas, confianza y caza de monstruos, situado en los primeros años de la llamada Guerra Fría. Los personajes toman el papel de agentes de la Agencia de Policía de Reserva, pudiendo pertenecer a cualquiera de las naciones ocupantes (tanto EEUU como Gran Bretaña, Francia, Alemania o Rusia) y cuya misión es perseguir y eliminar amenazas ocultas sobrenaturales, fruto de experimentos secretos llevados a cabo por científicos nazis durante la guerra. Citando a los autores del juego, "piensa en un cruce de Hellboy, El tercer hombre y El Mensajero del Miedo" o, por usar otra analogía, es como si John LeCarré se hubiese puesto manos a la obra junto a Clive Barker.

Ideas semejantes se han utilizado recientemente de modo muy diverso (desde el Hellboy de Mignola al Necroscope de Brian Lumley o a todo el material de Delta Green de Pagan Publishing) pero casi siempre eran utilizadas como una explicación del trasfondo moderno al que hacían referencia y no como el centro directo de la ambientación. Lo que hace Cold City es realmente destacable: en primer lugar recicla todas esas ideas de horror durante la Guerra Fría en un género bien definido y coherente y después las envuelve con un sistema de reglas muy ajustado a la ambientación.

También hay que resaltar el modo en el que el juego trata a los clichés de cazadores de monstruos. Cabría pensar que después de años de películas y juegos tratando este tema de un modo u otro podría ser un género agotado (pensemos en La Llamada de Cthulhu, Cazador la Venganza, Buffy, etc), pero no, Cold City nos da una visión completamente nueva del mismo y a continuación veréis por qué.

La mayor parte de los juegos que tratan la caza de monstruos en una ambientación contemporánea giran en torno a dos clichés principales. El primero es que los personajes jugadores persiguen a los monstruos porque es su "misión". El segundo es que esto se produce como una Guerra en las Sombras, algo secreto que ha de ser ocultado al público. Algunos juegos de rol han intentado renovar este género cambiando alguno de estos clichés. Por ejemplo en In Spectres la caza de fantasmas no es un secreto sino un negocio bien publicitado, con cobertura mediática, etc mientras que en el Sorcerer de Ron Edwards los monstruos a los que los personajes se enfrentan son a menudo sus propios demonios internos y externos y el cliché de la "misión" desaparece al darse estas situaciones como consecuencia de los propios actos de los jugadores en su búsqueda de poder, conocimiento o redención.

Cold City coge estos dos clichés y, en lugar de darles la vuelta, los asume hasta sus últimas consecuencias. En el mundo de Cold City, la caza de monstruos es la misión real de los personajes (pertenecen a una agencia gubernamental especial) y todo ello es parte de una Guerra en las Sombras real (la Guerra Fría). En este juego, la Alemania de la posguerra está poblada de fantasmas, monstruos y criaturas del régimen nazi, tanto de modo metafórico como literal y el régimen stalinista aún manifiesta sus horrores nada sobrenaturales. La Segunda Guerra Mundial ha cambiado para siempre el modo en el que definimos conceptos tales como "comportamiento inhumano". En un mundo que nos proporciona auténticos villanos como Adolf Hitler o Joseph Stalin, personajes de ficción como Saurón o Sarumán acaban teniendo una dimensión metafórica inevitablemente.

La Presentación

El libro viene en un formato reducido de 21cm por 14cm, con 127 páginas. Tiene una bonita portada negra, con manchas de sangre y el título en blanco. Utiliza un formato sencillo a una columna y se puede leer perfectamente como una gran novela. La forma en la que su autor se dirige a nosotros es inteligente y directa, sin ambages y con la experiencia que da ser un diseñador de juegos con varios títulos independientes en su haber.

Se echa de menos tal vez una producción un poco más elaborada (como han hecho ya posteriormente con otros títulos como el Hot War) y unas ilustraciones más acordes con el contenido (algunas son realmente interesantes, otras menos). El formato de cada capítulo es una gran ilustración al principio y el contenido

detrás.

El libro viene con un CD que contiene diversos extras: dos versiones en pdf, una con todo el diseño original y la otra de puro texto orientada a la impresión, mapas en pdf de Berlín, hojas de personaje en pdf y un dossier de apoyo, así como cuatro fondos de escritorio, todo ello por unos treinta dólares.

La Ambientación

Imaginaos el Berlín de la posguerra, justo al fin de la Segunda Guerra Mundial, dividido en sectores y lleno de profundas sombras, el lugar ideal para el misterio, el peligro, la atmósfera ... y con un potencial tremendo para las intrigas, los secretos, las traiciones y las tragedias personales, con el añadido de que este setting puede ser descrito en sólo unos minutos a nuevos jugadores (a poco que hayan leído novelas o visto películas de la Guerra Fría se situarán rápidamente).

El modo en el que el juego nos da la información del trasfondo es muy interesante porque concibe al Berlín de la posguerra como un mundo más que como una mera ciudad y nos lo describe en unas pocas páginas sin perderse en detalles históricos que cualquiera puede buscar por su cuenta. Esto me parece acertado.

Los Personajes

Los personajes de Cold City tienen tres amplios atributos principales, Acción, Razón e Influencia, que respectivamente cubren los aspectos físicos, intelectuales y sociales. Las habilidades y ventajas de otros juegos aquí son sustituidas por un número variable de rasgos libres que pueden ser ventajosos (como "letal con armas de fuego" o "mente incisiva") o negativos ("demasiado orgulloso" o "sobrepotencia con sus colegas") y que son definidos por el jugador, no escogidos de ninguna lista.

Estos rasgos libres han de ser definidos como parte del archivo personal del agente, como vendrían expuestos en el expediente al que tienen acceso las agencias de inteligencia y añaden vistosidad a la atmósfera de juego. Como el juego combina la presencia de los atributos y los rasgos, podríamos decir que no es un disparo a ciegas de libertad creativa, si quieres comparar las aptitudes de dos personajes desde un punto de vista estadístico basta con echar un ojo a sus atributos, pero si quieres ver qué lo hace único entonces pasas a mirar sus rasgos libres.

Uno de los aspectos más importantes de un personaje de Cold City es su nacionalidad:

los agentes de la APR pueden ser americanos, británicos, franceses, alemanes o rusos (y en una ambientación de Guerra Fría como ésta, su procedencia definirá o cuando menos influenciará muchos aspectos de su vida y su personalidad, empezando por su ideario político y su historia personal reciente, dado que cada una de las naciones corrieron suerte dispar durante la guerra, cada una realizando un papel diferente.

Hay que indicar que los grupos de la APR se supone que están compuestos por un miembro de cada una de estas nacionalidades, para asegurar el equilibrio y la presencia de cada uno de estos países y esto, de por sí, es un elemento de muchísimo interés para el juego, que crea diferentes relaciones entre los personajes. En Cold City los estereotipos (el francés cobarde y alcohólico, bon vivant y snob o el americano vociferante, orgulloso y confiado) están presentes para poder saltárselos y dar verdadera dimensión a cada personaje, aunque pueden ser un buen punto de partida para hacerse una idea de la visión que cada uno puede tener del resto de sus compañeros, antes de conocerlos en profundidad. Es un aspecto fundamental en el juego, dado que la APR representa una alianza compleja de naciones rivales y, en algunos casos, enemigas que deben trabajar juntas contra un mal superior, en este caso contra los horrores nazis de la posguerra.

Es importante hablar de cómo se trata la idea de cohesión de grupo. En un juego oscuro y adulto suele ser muy complicado explicar el por qué el grupo de personajes se mantiene unido, especialmente después de un par de escenarios, cuando se busca una mínima coherencia en la historia. El conflicto interno en el seno del grupo es muy estimulante en las dosis adecuadas, pero cuando se supera cierto límite ocurren cosas que pueden ir en contra de la coherencia (¿ por qué mi Gangrel, amante de la honestidad y la libertad, sigue atado a un grupo donde un Tremere y un Lasombra se pasan el día mintiendo, engañando y manipulando, metiéndonos en continuos problemas ?). En Cold City, las tensiones entre los personajes son inevitables y son una de las claves del juego, pero en el contexto de la Guerra Fría y con la cohesión de la Agencia de Policía de Reserva son perfectamente lógicas y alimentan la atmósfera. Como he comentado además, la propia mecánica del juego trata los elementos de la confianza mutua, los secretos y las traiciones. Mientras que otros juegos nos hablan de estos elementos "animándonos a usarlos", Cold City los integra en su sistema "obligándonos a sentirlos".

El Sistema de Juego

Cold City usa un conjunto de reglas compacto

y sencillo que considero muy apropiadas para su propósito. La simplicidad es uno de sus puntos fuertes y en este caso va asociada con la brillantez al conseguir incluir en el interior de la mecánica los elementos principales de la atmósfera de juego como son la confianza,

El juego usa un sistema de puntos de confianza para definir las relaciones interpersonales en el grupo y no son, como suele ocurrir en estos casos, un addon externo para darle color al conjunto sino un elemento crucial en la base de la mecánica de juego. Conceptos como secretismo, cooperación o traición se ven reflejados en las reglas de modo que obligan a los jugadores a pensar en esos términos, fomentando la ya de por sí potente atmósfera del juego y ensalzando la parte de espionaje y terror.

El sistema de resoluciones fundamentalmente el mismo del Sorcerer. Todas las situaciones relevantes que han de ser solucionadas mediante una tirada de dados son denominadas conflictos y para resolverlas el personaje lanza una reserva de dados de diez caras contra otra reserva opositora. La otra reserva puede ser simplemente representativa de una dificultad (por ejemplo si el personaje intenta escalar un muro), en cuyo caso el número de dados representa la complejidad de la tarea.

La reserva de dados de un personaje es normalmente equivalente al valor del atributo requerido, más un dado extra por cada rasgo libre aplicable. Las acciones relacionadas con la confianza, el secretismo o la traición pueden recibir dados extra, de modo que las partes claves de la ambientación quedan reforzadas (por eso no existe nada parecido a la voluntad del MdT). Para ganar un conflicto, los personajes deben obtener un número más alto en alguno de los dados que su oponente (por ejemplo si un personaje lanza 3d10 y obtiene 3, 6 y 7 y su oponente también lanza 3d10 y obtiene 4, 1 y 6 gana el personaje, al haber obtenido el número más alto), si obtienen el mismo número más alto se descarta y se pasa al siguiente más alto. De este modo cuantos más dados lances tienes más probabilidades de tener éxito en tu acción. Hay algunos matices, como los conflictos en los que participan varios personajes, etc pero fundamentalmente la mecánica es esa.

Un aspecto interesante del sistema es que el éxito o el fracaso provoca consecuencias especiales en términos de juego: un éxito significativo proporciona dados extra al personaje para siguientes conflictos basados en el mismo atributo o incluso pueden permitirle adquirir un nuevo rasgo libre (y es uno de los mejores sistemas que he visto de adquirir

experiencia) mientras que un fracaso sonado puede tener resultados negativos, desde la pérdida de confianza al daño personal (si intentaba realizar alguna proeza física).

El Combate

El Combate queda enmarcado en el uso de las reglas generales de conflicto con unas especificaciones determinadas. Hay que mencionar el sistema de daño, que funciona como una aplicación de las reglas sobre las consecuencias de los fallos en los conflictos; en lugar de perder puntos de vida o niveles de salud, los personajes heridos sufren consecuencias que pueden ser por ejemplo la pérdida temporal de niveles de atributos o ganar rasgos libres negativos que son definidos por el propio jugador. Por ejemplo un disparo podría resultar en la pérdida de un dado de Acción y el rasgo "fea herida de bala en la pierna".

De este modo los combates se integran en el mecanismo de juego de una manera fluida y ágil y además permite incluir las consecuencias psicológicas en el personaje (por ejemplo un agente pillado en medio de un tiroteo podría sufrir una pérdida temporal en su atributo de Razón o ganar el rasgo "shock por estrés"). Este método permite que los jugadores utilicen su mente creativa en algo que suele ser bastante sistemático (el combate), favoreciendo la sensación de sentirnos inmersos en la ambientación y haciéndonos partícipes de la narración de la acción y de la historia.

¿Cómo se llega entonces a la muerte? El sistema lo que hace es que cuando llegamos a cero en los niveles de dos de los tres atributos (hay que recordar que el daño puede repercutir en la bajada de un atributo y en ganar rasgos negativos) entramos en un momento de Crisis, que puede ser resuelto de varias maneras. En función de los atributos afectados esta Crisis no tiene por qué ser necesariamente la muerte, sino que también puede ser una crisis nerviosa que lo aparte del grupo para siempre, un cambio de destino debido a una locura temporal, la pérdida total de confianza en sus compañeros, etc

Los Antagonistas

En cuanto a la forma de mostrarnos a las terribles criaturas que perseguiremos, lo hace, como no puede ser de otro modo, de una forma narrativa, orientada a cómo pueden influir en las historias y a las maneras que tendremos de realizar tramas con ellos como antagonistas. Sólo vienen detalladas seis criaturas de ejemplo en el manual básico pero su forma de presentárnosla ya nos facilita la tarea de crear muchas más. Lejos de centrarse en las estadísticas, enfatiza

su papel de elementos de horror psicológico en las historias de nuestros personajes.

Se puede dividir a estas criaturas de pesadilla en tres principales grupos: los Muertos, fundamentalmente cadáveres resucitados, vampiros, etc, los Alternativos o Die Veranderten, seres que una vez fueron humanos pero que se transformaron en meras parodias de los hombres debido a la oscura tecnología nazi y los Incursotes o Die Eindringlinge, seres de otras dimensiones que han llegado a nuestro mundo fruto de experimentos científicos alemanes. Dentro de esta clasificación principal pueden derivarse muchos subtipos de cada grupo, pudiendo formar un bestiario muy amplio al que enfrentarse.

El libro además nos ofrece consejos muy prácticos para el director de juego, ideas para escenarios y una aventura completamente desarrollada, así como diversos apéndices y mapas de Berlín.

Conclusiones

Estamos ante un juego de carácter independiente, con influencias de grandes juegos indies, con una mecánica asombrosamente sencilla y efectiva que integra los elementos más significativos de la atmósfera de juego en su seno, logrando una conjunción muy interesante que merece la pena probar. Tengo que destacar que la ambientación elegida para este juego me parece un acierto. Un momento histórico claramente desaprovechado para los juegos de rol y absolutamente espectacular como telón de fondo a los movimientos de nuestros personajes. Un momento en el que la esperanza y la confianza eran los pilares de la vida diaria de personas que afrontaba un futuro lleno de interrogantes, naciones que gestaban su destino entre vacilaciones y pueblos que buscaban sobrevivir a las malas decisiones de sus gobernantes.

Cold City merece la pena entrar en el recinto vedado de los juegos que aportan un soplo de aire fresco en un mar de sistemas clónicos y ambientaciones renqueantes. Contested Ground Studios sigue una lucha valiente en el ámbito independiente que se merece el apoyo de todos.

VALORACION

Una atmósfera increíble para un juego con una mecánica apabullantemente efectiva y sencilla. Si estás cansado de los típicos juegos clónicos ésta es una de tus opciones más destacables del mundo independiente.

PUNTUACION

PRESENTACION 7**CONTENIDO** **9****COMPLEJIDAD 8****JUGABILIDAD 8**

GENERAL 8



THE RESERVE POLICE AGENCY

*Insects do not have specialized clothing during the hatching. New adults will have to learn how to regulate their body temperature, using all kinds and places of shelter and to move to cooler places in the field. Typical of this adaptation, the pupa has the largest head-to-tail ratio in the larva, and later in the adult stage, the head is the largest part of the body.

He looks like me, even in a way with Lohan, looking Lohan with the eyes of a soldier, watching a 20-year-old being sent off to hell. I don't trust Lohan in the slightest. Father don't Father don't, he says. But again, I don't think she likes me very much either, so that's fair.

Was all the lights the hundreds of people around started flickering. That people could think it was just a glitch in something, I never think that. On the lights started to flicker, a scientist has begun to fill the air. They were up to something in that group. I noticed for the first in 1980 called the scientist.

The time of the grudge lasted to 17 days in addition. Light clouds, rain, dust. Stormclouds started to go out, buildings around here became very the stormcloud time, everything reached. Everything like a sea, but not much like a sea.

© 2000 John Wiley & Sons, Inc.

Seamus Smith, Managing Director
Public Policy Group

In truth, the Federal Police Agency isn't a crime and it isn't really a police agency in the traditional sense. It's something of a disingenuous name for the top-secret multi-national force set up to hunt down and eliminate the other-worldly horrors left behind after World War Two.

CONTENTIOUS ISSUES

By the very nature of the setting, there is always the possibility that controversies and very sensitive issues could be brought in to the game. Permitted amongst these are issues relating to Racism and Religion.

Fourth, if there is the possibility that such issues are brought into the game, it is expected, if not required, that they be handled in a mature and sensitive fashion. Pro-gamers' discourse is what I have elsewhere identified as players' *homophilies*, waterboarding what they are, and are not, prepared to accept within the context of a non-playing game. Should one player object to fiction or *Thalidomide* being used as a theme, a background, or a character, we must merely file the matter as the activities of these engines, then that is enough to seriously consider curtailing their use in the game.

The very nature of the situation presented in 'Gold City' stems from fictitious and quasi-fictional scientific experiments carried out under the Nazi regime. The way of approaching this is to present the technology and its effects as a current problem and 'bargain' deep exploration of the historical reality. For groups who are uncomfortable with the historical context, this may be the best approach.

For those who had more qualms about having such issues raised in the game, then there are several factors which must be carefully considered. Firstly, should characters be allowed to have a background which involves Nazism? For example, should players be allowed to play characters that were members of the Nazi party, regardless of what their involvement was?

There are actually several issues at this – as we heard, a player may choose a character who was a *winning member* of the party who joined up to further their career. This is perhaps the easiest to consider, as we have seen how far a player is from the edge and where – from their character background. In this other hand, what if a player expresses a desire to play a character who was a *loser*? Is this okay? This is far more taxing to social and ethical norms and must be considered carefully. In broad terms, a character like this would not be encouraged in the context of the game. Although there are exceptions, a background such as this explicitly states that the character was a *deserted follower* of the regime and, in all probability, participated in reprehensible acts.

EL RASTRO DE CTHULHU

Escrito por neddam

Layout por TheDuelist

INTRODUCCIÓN

El Rastro de Cthulhu es un juego de horror cósmico en los mundos de H.P. Lovecraft, escrito por Kenneth Hite y basado en el sistema Gumshoe de Robin D. Laws, editado en 2007 por Pelgrane Press y traducido a nuestro idioma en 2008 por Edge Entertainment.

PRESENTACIÓN

Lo primero que destaca al hojear la edición de Edge es que es un libro en tapa dura, de 248 páginas, con papel mate a dos colores, amarillento y negro, que le da un aspecto de papel envejecido resultón, una calidad suficiente si no se tiene en cuenta el original, pero que sabe a poco en caso contrario. La edición de Pelgrane es mucho mas brillante, el papel es satinado también a dos colores pero predominando el blanco y negro, resultando menos original pero facilitando la lectura y la calidad de las imágenes, que en la edición de Edge al cambiar el blanco por amarillento se oscurecen y, en gran medida, se convierten en meras sombras de la original.

PRIMEROS PASOS

Al profundizar en la lectura del libro nos encontramos un manual muy bien estructurado, con un índice muy claro y detallado que resulta de gran ayuda, compensando la inutilidad absoluta del índice que aparece en los apéndices, una atrocidad que comentaré mas adelante.

El primer capítulo es una breve introducción al sistema de juego y al porque se ha creado un nuevo juego de rol basado en los Mitos de Cthulhu, resaltando las debilidades de la Llamada de Cthulhu e intentando suplirlas de manera bastante convincente. El diseño del juego incluye dos variantes: Purista o Pulp, para intentar cumplir las expectativas de todos los grupos de juego. El estilo Purista es el clásico de La Llamada, en el que la vida de los investigadores suele ser breve, intensa y llena de momentos traumáticos. El estilo Pulp intenta acercar los Mitos a un entorno mas “heroico” donde los investigadores sean capaces de sobrevivir a los encuentros con los Mitos y en la que su vida seguramente será mas larga, pero igualmente intensa y llena de momentos traumáticos.

CREACIÓN DE PERSONAJES

El segundo capítulo es la creación de investigadores, creo que hubiera sido más útil explicar primero el sistema de juego ya que durante la creación no sabes de qué te están hablando, pero bueno es un detalle insignificante. La creación del investigador es muy sencilla, consiste en elegir una profesión, esta te permite acceder a unas habilidades profesionales, a unos puntos de crédito y te otorga unos beneficios (cabe destacar que estos beneficios son bastante completos, por ejemplo un médico puede usar sus habilidades para acceder a registros médicos, a salas de hospitales, incluso a armarios de drogas, cámaras frigoríficas de cadáveres, etc., además de tener mejores habilidades de primeros auxilios que el resto de investigadores).

El siguiente paso de la creación es elegir una motivación, se trata de decidir porque tu investigador está persiguiendo a los Mitos en vez de quedarse en su casa viviendo una vida normal, estas motivaciones van desde la venganza, a la aventura, mala suerte, sed de conocimientos, etc. y le proporcionan un gancho al Guardián para llevar a los investigadores a la acción.

HABILIDADES

Luego tenemos las habilidades profesionales descritas al detalle, se eligen repartiendo una serie de puntos de construcción (mientras menos jugadores más puntos, ya que es importante que se cubra el mayor número de habilidades posibles, por el bien de las partidas). El juego además diferencia entre dos grupos de habilidades, las de Investigación (divididas a su vez en Académicas, Interpersonales y Técnicas) y las Generales, entraré en detalle cuando explique el sistema.

Mi habilidad preferida es “Huida”, por motivos obvios para cualquiera con experiencia en La Llamada.

EL SISTEMA

En el tercer capítulo llegamos al kit del asunto, el sistema de juego GUMSHOE es sencillísimo pero muy resultón, es un sistema de juego creado específicamente para juegos de investigación, y parte de la premisa de que la gracia no está en buscar y encontrar las pistas sino en saberlas interpretar. Ciertamente cualquier

Guardián de La Llamada recordará unas cuantas partidas en las que algunas malas tiradas provocan que los investigadores no encuentren una pista esencial para la continuidad de la investigación, obligando al Guardián a hacer virguerías para reconducir la situación. Pues bien, el sistema GUMSHOE resuelve esto evitando las tiradas de investigación, solo por estar en el lugar adecuado con la habilidad adecuada ya se obtienen las pistas.

Las habilidades de investigación suelen tener entre 1 y 4 puntos, al tener un solo punto ya se da a entender que el investigador es experto en ese campo, y tener puntos adicionales te da una reserva de puntos en esa habilidad, esta reserva permite al investigador gastar puntos de una cierta habilidad para potenciar una investigación, para obtener pistas extra o un beneficio adicional.

Este sistema, que a priori y así explicado puede parecer tan sencillo que puede rallar lo absurdo: “tengo recogida de pruebas, dame todas las pistas que hay en la habitación”, acaba siendo justo lo contrario, cambiamos una serie de tiradas por unos momentos sublimes de interpretación, pasamos de el todo o nada de una tirada de dados al sutil énfasis en las palabras del Guardián que te dejen con la duda de si gastar un punto de tu reserva de criptografía o si por el contrario centrarte en un análisis químico del objeto encontrado, la tensión en una escena de investigación aumenta al saber que todo está en manos de los investigadores y de sus acciones, sin azar de por medio.

Las habilidades generales funcionan de una manera muy diferente, aquí sí que tenemos tiradas, ya sean simples o confrontadas. En las simples el Guardián determina la dificultad de la acción (entre 2 fácil y 8 muy difícil) y el jugador tira un solo dado de 6 para superarla, antes de tirar el dado el jugador puede elegir gastar puntos de reserva de su habilidad para sumar estos puntos a su tirada de dado. Hay que ir con cuidado porque todas las reservas gastadas no se recuperan hasta el final de la partida, por lo que es muy importante gestionar bien las reservas del investigador.

Las confrontaciones, persecuciones y combate también vienen explicadas al detalle, la premisa es la misma, dado de 6 más gasto de reserva contra la tirada de

un oponente, una dificultad establecida, etc., aquí también se nos explica cómo funcionan las coberturas, explosivos y otros peligros.

CORDURA Y LOCURA

Un apartado que merece un punto aparte: Estabilidad, cordura y locura. Es una de las grandes mejoras respecto a La Llamada, se ha separado la cordura en dos habilidades, la estabilidad indica la resistencia al trauma mental, ya sea provocado por los Mitos o por situaciones más mundanas y la cordura indica lo que sigues creyendo en las preocupaciones humanas fundamentales, a medida que vas descubriendo la existencia de los Mitos la cordura disminuye, desvelándose el aterrador panorama que asola el mundo. Separando estas dos habilidades se permite la creación de personajes muy diversos, ya que es posible tener unos buenos conocimientos de los Mitos y permanecer estable, cosa que en La Llamada era imposible, los Mitos te enloquecían irremediablemente.

Ambas habilidades tienen ligadas unas ventajas que permiten que cada investigador sea un mundo, los Pilares de Cordura son preocupaciones humanas en la que el investigador cree y confía ciegamente, por ejemplo los principios morales o el progreso científico, encuentras con los Mitos que ataquen estos Pilares de Cordura supondrán una pérdida adicional de puntos de cordura, ya que desmoronan un vínculo del investigador con “el mundo en el que creemos”. La estabilidad va ligada a las Fuentes de Estabilidad, son personas que mantienen cuerdo al investigador en los momentos mas difíciles: amigos, familia, etc., obviamente son un arma de doble filo, por una parte facilitan la recuperación de estabilidad pero por otra son víctimas fáciles a la que el investigador empiece a meterse con quien no debe.

Las enfermedades mentales también son tratadas con suma originalidad, si un investigador acaba adquiriendo algún trastorno o locura temporal, el jugador que lo lleve abandona la sala, y entre el Guardián y el resto de los jugadores deciden que trastorno es adecuado en esa situación, cuando el jugador vuelva no sabrá que trastorno tiene su investigador, y serán los otros jugadores los que interpretando a sus investigadores le harán descubrir cuál es el problema. Por ejemplo

si un investigador se vuelve paranoico, el resto de jugadores deberán pasarse notas entre ellos, lanzar miradas acusadores al investigador paranoico, hacer gestos extraños al Guardián, etc., si el trastorno fuera un desorden de personalidad múltiple se podría hacer que en un momento de estrés otro jugador pasara a controlar al investigador trastornado, interpretándolo como si fuera otra persona completamente distinta. Un sistema que fomenta la interpretación y que le da una nueva perspectiva a la locura.

LOS MITOS

El cuarto capítulo profundiza en los Mitos de Cthulhu, otorgándoles también una perspectiva que no habíamos tenido hasta ahora. Los Dioses y Primigenios no son descritos con características, habilidades y poderes, sino con frases cortas que detallan en mayor o menor medida como son, que hacen, o como queda una escena del crimen tras su paso, incluso en algunos casos con información dudosa o contradictoria, ideal para jugadores sin conocimientos previos de los Mitos. Por el contrario los monstruos sí que son descritos al detalle, al ser mucho más posible una confrontación con ellos, teniendo sus habilidades especiales y sus reglas de combate.

También se nos explica el funcionamiento de los Tomos Arcanos, de la magia y de los rituales, bien detallado y bien adaptado a este nuevo sistema de juego.

LA AMBIENTACIÓN

El quinto capítulo nos sitúa en los años 30, nos explica los principales acontecimientos históricos de esta década, nos describe como están las diferentes regiones del mundo y nos proporciona listas de equipo, armamento, etc., información suficiente aunque fácilmente ampliable, como te sugieran ellos mismos, con el uso de internet.

El sexto capítulo intenta juntar todo lo explicado anteriormente, con una serie de consejos realmente útiles para jugadores y para el Guardián, explicando a los primeros como adaptarse y llevar el peso de las partidas en este sistema de juego y al segundo como crear partidas de investigación con gancho, tema en el que se profundiza en el siguiente y último capítulo del libro, donde se explican al

detalle diferentes marcos de campaña con algunos ejemplos ya diseñados, diferentes entornos o estilos de juego que deben consensuar Guardián y jugadores para tener las partidas al gusto del consumidor.

AVENTURA Y APÉNDICES

La partida de ejemplo “El horror de Kingsbury” cumple bien su objetivo, es una buena partida de investigación y va in-crescendo, permitiendo tanto a los jugadores como al Guardián conocer este sistema de juego y adaptarse a él rápidamente.

En los apéndices encontramos un sencillísimo sistema de conversión de BRP (Basic Role Playing, el sistema de La Llamada) a GUMSHOE, convertir una ficha es cosa de cinco minutos. También encontramos la hoja del investigador y algunas hojas para llevar el control de las habilidades que posee el grupo, marcos de campaña y hojas de diseño de partidas para el Guardián, así como algunas de las tablas útiles que han ido saliendo durante el juego.

Y por ultimo encontramos el índice mas inútil y mal hecho que he visto en mi vida, ya que mas que un índice nos encontramos ante un contador de palabras, por ejemplo si buscamos la habilidad Atletismo nos indica nada menos que 68 páginas en las que aparece esta palabra, lo que resulta abrumador e incomprensible.

SUPLEMENTOS

La única duda que tengo con este juego es si conseguirá abrirse su hueco, de momento parece que Pelgrane lo está potenciando con lanzamientos prometedores, esperemos que Edge venda lo suficiente como para traducirlos y que podamos disfrutar de todos ellos, hasta ahora:

Stunning Eldritch Tales: Son cuatro partidas espectaculares, que aprovechan al máximo este nuevo sistema de juego.

The Trail of Cthulhu Player's Guide: Aquí creo que los de Pelgrane se han pasado de listos, ya que la guía del jugador no es más que la parte del manual básico que está destinada a los jugadores, sin aportar nada nuevo.

Keeper's Screen and Resource Book: Anunciada para el mes de agosto, la pantalla "a prueba de café" y un manual en el que se incluirán nuevas reglas, habilidades, pistas, equipo, y una larga lista de pñj's.

Shadow's Over Filmland: Anunciado para el mes de septiembre, otra partida, tiene pinta de ser la primera campaña larga para el Rastro.

Arkham Detective Tales: Mas partidas, sin fecha de publicación.

CONCLUSIONES

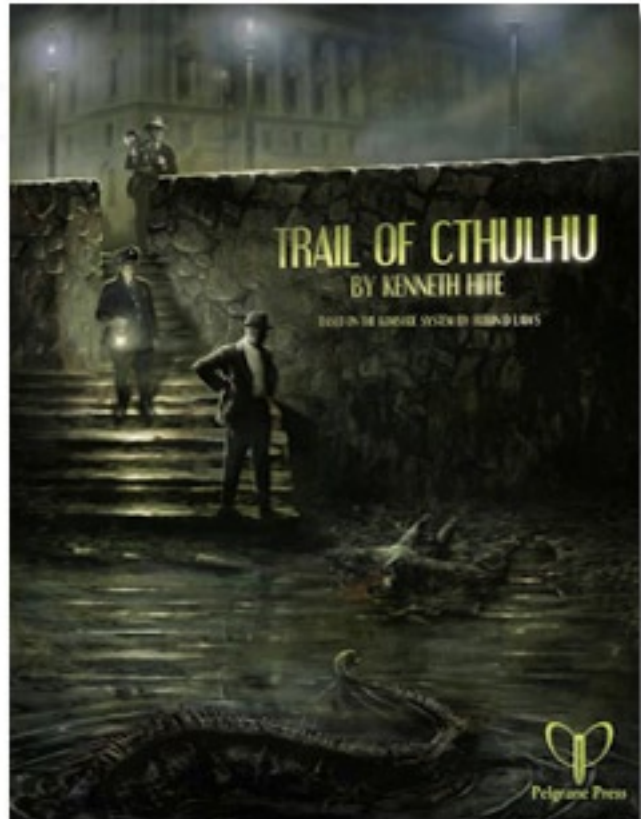
En resumen me ha parecido un libro interesante, sencillo y rápido de leer, que intenta aproximarse al lector por la vía fácil. No sé si es porque hacía mucho tiempo que no me leía un manual básico de rol pero me han sorprendido ciertas cosas, por ejemplo la forma de explicarte algunas cosas de manera totalmente informal, como si mas que leyendo un libro estuvieras charlando con un colega: "Es para los seguidores de series procedimentales como House o CSI, en las que el misterio no es ¿llegarán los análisis al laboratorio? sino ¿qué significan los resultados?" o "Este no es uno de esos libros de rol históricos que sienten la necesidad de competir con Wikipedia". Creo que el sistema de juego cumple con lo que promete y quizá le falta un poco de chicha en las confrontaciones y el combate, pero al igual que su predecesor es un juego que no busca el enfrentamiento directo, por lo tanto tampoco es una gran pega.

VALORACION

Una nueva manera de enfrentarse a los Mitos de Cthulhu, creo que es un sistema que todo aficionado a La Llamada debería probar, radicalmente diferente, mucho mas orientado al roleo que a las tiradas de dado... ¿mejor o peor? Diferente.

PUNTUACION

PRESENTACION	7
CONTENIDO	9
COMPLEJIDAD	7
JUGABILIDAD	8
GENERAL	8



CANCIÓN DE FUEGO Y HIELO

ESCRITO POR THEDUELIST
LAYOUT POR THEDUELIST

INTRODUCCIÓN

Antes de nada indicar que el juego *A Song of Ice and Fire RPG* de Green Ronin aún no ha sido publicado, lo será en Octubre según sus propias fuentes, de modo que este artículo constituye un avance de lo que nos podremos encontrar en dicho manual.

Conviene recordar en primer lugar que ésta no será la primera adaptación de la obra de George R. R. Martin a los juegos de rol. Con anterioridad *Guardians of Orden* publicó en inglés (y Devir tradujo al español) el Juego de Tronos RPG, basado en la misma saga literaria de Martin, que cosechó muy poco éxito tanto dentro como fuera de nuestras fronteras y que utilizaba un sistema de juego adaptado a partir del D20.

Martin es un autor que experimentó una resurrección editorial merced a esta saga de *Canción de Fuego y Hielo*, ya que, aunque en sus inicios había sido un prometedor escritor de ciencia-ficción, fantasía y terror, su última novela de esa primera época, *The Armageddon Rag* (1983) no tuvo demasiado éxito y hubo de empezar a compaginar su labor de escritor con la de guionista de hollywood, trabajando en diversas series como *The Twilight Zone* o *The Beauty and the Beast*, así como en episodios pilotos que nunca llegaron a emitirse.

En 1996 Martin se retiró a Nuevo México, donde escribiría la primera novela de la saga basada en la Guerra de las Dos Rosas, *Juego de Tronos*, novela que le daría un tremendo éxito de crítica y público.

EL JUEGO DE ROL

A principios del 2007, después de que Green Ronin se asegurase los derechos para la creación de un nuevo juego de rol basado en *Canción de Fuego y Hielo*, Steve Kenson, Chris Pramas, Nicole Lindroos intercambiaron un gran número de e-mails y tuvieron conversaciones de chat para finalmente reunirse en Seattle para definir el sistema de juego que iban a usar. Unos tenían una visión más narrativista, otros más simulacionista y en esencia intentaron hacer una amalgama de diversos estilos.

Estuvieron meditando muchas cuestiones, como la aproximación que tendrían los jugadores al mundo o su forma de enfocarlo. Finalmente, tras muchas lecturas llegaron a unos parámetros que pueden estar equivocados o no. Para mí, ciertamente, han errado en varios puntos (aunque esto puede ser una mera cuestión de gustos).

Para empezar (y siempre bajo la información que se ha ofrecido y que por tanto es un avance del juego que saldrá en Octubre) cada jugador puede

llevar un mínimo de un personaje pero entra dentro de lo normal que lleve varios (esto me recuerda los viejos tiempos del *Dark Sun* pero no lo acabo de encontrar apropiado a la hora de centrarte en la interpretación, ya de por sí compleja, de un personaje protagonista).

Todos los personajes jugadores, siempre bajo la información ofrecida, han de pertenecer al mismo bando (a la misma casa noble), unidos por lazos de sangre, para darle cohesión al hecho de que permanezcan juntos a lo largo de diversas aventuras (esto personalmente me parece otro error de bulto, uno de los más graves, castrando muchas posibilidades del juego). En la partida de ejemplo del kit introductorio de *Canción de Fuego y Hielo* de Green Ronin todos los personajes pertenecen a una casa noble menor (el juego te permite crear y desarrollar tus propias casas nobles menores a partir de un sistema relativamente fácil, algo que me parece interesante).

Pero pertenecer a la misma familia y perseguir objetivos comunes me parece desviarse por completo del corazón de *Canción de Fuego y Hielo*, aunque resulte una salida fácil para establecer vínculos rápidos entre los personajes. Espero que esto no sea así en la versión final que veamos en Octubre, en cualquier caso el placer de las confabulaciones internas, de las mentiras, los intereses enfrentados y los conflictos debería ser parte integral de un juego basado en la saga de Martin, no sólo contra los personajes secundarios sino también entre los protagonistas (gran parte del éxito de *Vampiro* en los 90 fue saber rentabilizar el conflicto interno en los grupos protagonistas).

EL SISTEMA

En el apartado de mecánica interna del juego, el sistema se revela sencillo, aunque con trampas. En el quickstart que se nos ha facilitado del juego, que fue puesto a disposición de todo aquel que lo quiera descargar en la web de Green Ronin y que fue publicado con motivo del Free RPG Day de este año, encontramos la base del sistema de juego y una aventura inicial sencillita.

Lo primero que hay que indicar es de que se trata de un sistema acumulativo. Las habilidades varían del 1 al 7 en rangos típicos en los que el 2 es el medio y el 7 el máximo que un jugador puede alcanzar. El rango de habilidad constituirá el número de dados de seis caras que lanzarás en los tests principales, sumando el resultado de todos y comparándolo con la dificultad dada. Hasta ahí muy simple, un sistema acumulativo de toda la vida.

La “variante” viene cuando entramos en los dados de bonus, normalmente provenientes de una especialización que podemos aplicar a dicha

situación. Estas especializaciones forman parte de cada habilidad y también se mueven en un valor de 1 a 7 y jamás pueden superar en valor a esa habilidad de la que provienen. Las especializaciones nos dan dados de bonus que utilizamos de la siguiente forma. Por ejemplo tenemos Lucha a nivel 3 y poseemos la especialización de Hachas a nivel 2. Si utilizamos un hacha en combate lanzaremos 3 dados de la habilidad más 2 de la especialización, obteniendo por ejemplo, 5, 4, 3, 2 y 1. Pero no sumaremos todos los resultados sino que la especialización nos hace lanzar dos dados más pero luego debemos quitar los dos dados con menor resultado obtenido, de modo que siempre nos quedemos con el número de dados que tengamos como habilidad. En este caso nos quedaríamos con 5, 4 y 3. Por tanto digamos que la especialización tiene como objetivo ampliar la posibilidad de mejorar los resultados.

Aunque en el quickstart se nos ofrece una somera explicación de las habilidades es obviamente en el manual básico donde nos prometen ampliar sus usos y reglas.

EL DESTINO

Entonces llegamos a una parte del sistema que bebe de muchas soluciones anteriores que se han ofrecido en otros juegos. Aquí recibe el nombre de Destino. Es una especie de reserva de puntos que definen nuestro Destino en el continente de Westeros y que puede ser usado de varios modos. Son puntos que se pueden gastar para realizar cambios menores en el juego, se pueden “quemar” para realizar cambios mayores en el juego o se pueden “invertir” para conseguir beneficios permanentes llamados “qualities”.

Empecemos hablando del mero gasto de Puntos de Destino. Cuando gastas uno puedes alterar de modo suave los acontecimientos que te rodean pero no puedes volver a gastarlo hasta que no consigas uno de los objetivos de la historia o pase el climax de ese capítulo. Esto suele tardar una o dos sesiones de juego.

Puedes gastar un Punto de Destino en cualquier momento, incluso si no es tu turno, aunque se considera amable esperar a que hayan acabado su turno los otros jugadores. Consigues uno de estos resultados:

- Ganas un dado de bonus para un test, pudiendo con él superar los límites normales de dados.
- Conviertes uno de tus dados de bonus en un dado de test.
- Quitas un dado de penalización.
- Pones un dado de penalización en el test de un oponente.
- Realizas una acción menor extra.
- Ignoras la penalización por armadura durante

un turno.

- Mejoras o empeoras la disposición de un personaje para los procesos de intriga.
- Neutralizas el uso de un Punto de Destino de otro personaje.
- Añades un detalle menor a la escena, como una pista o algún elemento útil que sea favorable para la historia.

Luego tenemos la posibilidad de “quemar” los Puntos de Destino, lo cual nos permitirá realizar efectos mucho mayores pero hace que permanentemente reduzcamos el número de la reserva de dichos puntos. Tal como te dicen en el quickstart funcionan como “vidas extras”, dándote control sobre las situaciones en las que los dados se vuelven en contra de tu personaje. Por ello se recomienda que no se haga un uso desmedido de esta opción.

Al igual que al gastarlos, sólo puedes gastar uno cada vez y te dan acceso a los siguientes efectos:

- Convertir todos tus dados de bonus en dados de test para un solo test.
- Añadir +5 a uno de los resultados de un test.
- Automáticamente superar un test si habías obtenido la Dificultad exacta.
- Quitar todo el daño (pero no las heridas).
- Cuando seas derrotado, decidir las consecuencias de la derrota.
- Hacer que un test exitoso de otro personaje sea un fallo.
- Automáticamente arrastrar a un personaje a una intriga.
- Quitar las penalizaciones permanentes de una cualidad negativa.
- Anular los efectos de otro Punto de Destino quemado por otro personaje.
- Añadir un detalle importante para la escena, como una pista esencial u otra utilidad destacable.
- Evitar la muerte segura. Cuando uses esta opción se da a tu personaje por muerto hasta que el narrador decide que debe volver.

Uno de los principales usos de los Puntos de Destino, especialmente para los personajes ya veteranos, es el de obtener Cualidades, que son ventajas especiales que pueden variar desde beneficios para el combate a elementos que nos ayuden en las situaciones sociales.

Respecto a la tirada base de resolución, hay que indicar que también puede disponer de Modificadores que la afecten de forma positiva o negativa (al resultado final ya sumado) o de Dados de Penalización, que una vez realizada la tirada nos restan dados a partir de los resultados más bajos. Por ejemplo, si hemos realizado una tirada y hemos obtenido 4, 5, 4, 3, 2 y tenemos dos dados de penalización, restaríamos a la tirada los dos resultados de 3 y 2.

Como en otros sistemas semejantes, encontramos tests extendidos para realizar proezas continuadas como escalar, estudiar una genealogía, investigar, etc, tests de competición cuando dos personajes compiten para lograr el mismo objetivo (ambos lanzan contra la misma dificultad y aquél que la supere por un mayor margen gana) y tests de conflicto, que son los más comunes, especialmente los de combate.

Hay que indicar que la dificultad varía desde 0, Automática a 21, Heroica, siendo 6 rutinaria, 9, difícil, 12 más difícil, etc

También existe grado de éxito, si superamos la tirada por menos de cuatro puntos obtenemos un éxito marginal, si la superamos por cinco obtenemos un gran éxito, si la superamos por diez un éxito increíble, etc

En el Combate encontramos acciones mayores y menores, las primeras consumen gran parte de lo que pude hacer un personaje y las menores pueden combinarse para que dos menores equivalgan a una más grande.

Es importante hablar de la Defensa para el Combate, que es nuestra primera línea de protección frente a los ataques. Es la suma de la Agilidad más Atletismo más Alerta más el bonus de escudos menos la penalización por armadura.

El sistema de salud es de los no realistas, los basados en puntos de golpe, es decir que aunque nos quede un solo punto de vida tendremos las mismas posibilidades para combatir.

Así mismo, se nos describe en este quickstart las reglas para la Intriga, que resultan bastante narrativas, aunque algunos consideran que son un pastiche metido con calzador en el sistema general. Personalmente considero bastante artificial que haya todo un sistema numérico, parecido al de daño, para lograr que la Compostura de tu oponente baje a cero de modo que puedas influenciarle del modo que desees. Es como una parodia del combate pero en situaciones de manipulación e intriga.

CONCLUSIONES

Así mismo es pronto para establecer conclusiones precisas sobre la nueva adaptación de la famosa saga de Canción de Fuego y Hielo, esta vez por parte de Green Ronin, pero por lo que llevamos visto intenta usar un sistema de juego sencillo y poco realista, bastante épico, basado en dados de seis caras con el cual intentará atraer a quienes no se quedaron muy contentos con la adaptación D20 de Juego de Tronos.

Personalmente creo que falla en su intento de introducir

mecánicas narrativas (por lo que hemos visto, a falta de ver el básico final en Octubre), porque lo hace desde una perspectiva numérica y no esencialmente interpretativa, como ocurre en algunos de los mejores títulos independientes de los últimos años, como pueda ser el Spirit of the Century.

Quiero decir que aunque queda claro que se valora la interpretación en este juego, se ha intentado realizar una aproximación a mecánicas menos lineales pero se ha optado, al final, por dejarlo en manos de la pura matemática y no tanto de la madurez de los jugadores.

Quizá hayan deseado buscar un equilibrio que al final se ha convertido en un claro juego de lanzar dados, incluso para interpretar las manipulaciones, lo cual me parece bastante aberrante.

En espera de tener el básico en nuestras manos sólo puedo decir que aunque esta aproximación llamó mi atención bastante más que la anterior de Juego de Tronos, no cumple mis expectativas momentáneas sobre lo que debe ser un juego ambientado en Westeros.

Aún con todo, hay que indicar que sus ilustraciones son muy interesantes y su edición en general posee una calidad por la que merece la pena echarle un ojo.

Esperemos que el básico no se retrase demasiado, puesto que ya estuvo anunciado para Agosto, luego pasó a Octubre y veremos si finalmente llega a las tiendas cuanto antes.

Siempre nos queda la adaptación propia que cada uno pueda hacer de la famosa saga.

SPIRIT OF THE CENTURY

ESCRITO POR THEDUELIST Y ZONKPJ

LAYOUT POR THEDUELIST

INTRODUCCION

por TheDuelist

Un juego independiente ha revolucionado no hace mucho la escena de los juegos de rol indies en todo el mundo con una presentación modesta pero con un contenido que ha fascinado a propios y extraños. Se trata del Spirit of the Century de Evil Hat Productions.

En el Spirit of the Century interpretas a un héroe pulp de acción a principios de los años veinte, enfrentado a archivillanos que intentan dominar el mundo, envueltos en tecnología y misterio. Volar es algo bastante nuevo e intrépido, la electricidad es todavía algo sorprendente. La mayor parte del mundo aún está por explorar y la magia es la ciencia que todavía no entendemos del todo.

Piensa en Indiana Jones, la Liga de los Hombres Extraordinarios, Rocketeer, etc Héroes de acción en una ambientación anterior a la segunda guerra mundial.

Lo que se nota en este juego a primera vista es que está diseñado para la interpretación, tanto a nivel de reglas como de ambientación y que resulta una creación dinámica que tiene muy en cuenta al lector, no como ocurre en otros juegos. Tiende a ser intuitivo, veloz y divertido, pero sobre todo eficiente en lo que busca.

Tal como se anuncia el juego cumple muy bien su función de serial pulp, las aventuras transcurren con fluidez y pueden ser creadas de un modo sencillo con apenas unas notas, pudiéndose realizar una aventura por sesión sin demasiadas complicaciones.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES

En este juego la creación de personajes intenta ser algo divertido en sí mismo, no ese tedio que suele llevarte media tarde en el mejor de los casos y del que no tienes escapatoria. Tanto si vas a ser Director de Juego como Jugador es recomendable hacerse un personaje y disfrutar con ello.

La creación de personajes contiene cinco fases diferenciadas. En la fase uno, el jugador define el concepto de su personaje y describe su infancia hasta los 14 años en una o dos frases. De ahí se extraen dos Aspectos. Los Aspectos (ver explicación posterior de Zonkpj también) son elementos descriptivos de un personaje que pueden ser positivos o negativos y que tendrán su influencia en el transcurso del juego. En principio son libres para ser definidos pero también tienes una lista para escogerlos si te apetece.

En la fase dos la Gran Guerra tiene lugar. Cada jugador describe en unas pocas frases qué hizo durante la guerra y cómo encontró a su mentor. Es en ese momento cuando el personaje descubre que

es excepcional (por ejemplo pilotando aeroplanos experimentales para Gran Bretaña con sólo 16 años). También obtenemos dos Aspectos relacionados con su experiencia en la Primera Guerra Mundial.

En la fase tres el jugador perfila la primera novela sobre su personaje (sí la primera novela, al más puro estilo de las novelas pulp, con títulos llamativos, aventuras disparatadas y frases chocantes). Diseñas la portada y la contraportada en la que se describe el contenido de la misma pero sin entrar en excesivos detalles. Así vuelves a obtener dos aspectos relacionados con la novela. En este momento, además puedes inventarte un antagonista a través de un Aspecto.

Durante la fase cuatro las descripciones de las novelas se reparten al azar entre los personajes (si te toca la tuya la cambias por otra) y en la que te toque tienes que añadir a tu personaje como estrella invitada (lo añades en la contraportada). Con una frase lo haces. En esta ocasión obtienes dos Aspectos más asociados con esa otra novela en la que has participado como secundario o invitado.

La fase cinco repite la cuatro pero con la novela de otro de los jugadores. Después eliges algunas habilidades, dispuestas en forma piramidal. Obtienes una habilidad extraordinaria, dos excelentes, tres muy buenas, cuatro buenas y cinco medias. También consigues algunos "stunts" que son dones especiales o beneficios extra y ya está.

Con este peculiar sistema obtenemos personajes equilibrados, todos con semejante poder, con gran variedad de habilidades y con un trasfondo de por sí lleno de interesantes elementos que pueden ser usados en juego. Por si esto no fuera poco, todos los personajes comienzan con un trasfondo ya interrelacionado con el resto del grupo por lo que resulta muy cómodo a la hora de buscar la cohesión del equipo, explica las aventuras vividas juntos y resulta muy divertido. Además todos los personajes comienzan el juego siendo poderosos y famosos, viven para la aventura (no como en otros juegos que hay que buscar explicaciones rocambolescas para el hecho de que un profesor lo deje todo en busca de aventura) y además ya pueden tener una serie de enemigos o incluso algún némesis. Además, cada Aspecto no es más que el principio de una descripción y cada novela puede ser la primera de varias relacionadas.

Para muchos es el proceso más divertido de creación de personajes que se ha escrito nunca.

COMO HACER LAS COSAS

Después de describir lo que son los Aspectos, cómo usarlos, etc el libro nos lleva a la siguiente sección, "Cómo hacer las cosas". Dentro del sistema del

INTRODUCCION

Spirit of the Century además de las acciones estándar tienes las Competiciones, tiradas entre personajes, y los Conflictos, en los que los personajes actúan unos contra otros pero en los que la resolución no es tan simple como en una competición. Para poner algunos ejemplos, una carrera corriendo sería una Competición pero una lucha a puñetazos sería un Conflicto.

En las Competiciones la tirada más alta se considera que ha superado la dificultad impuesta por la tirada más baja. En los Conflictos, los niveles de éxito repercuten en niveles de stress para el contrario, acumulándose en casillas de stress como ocurre en Mundo de Tinieblas o Shadowrun. La víctima de dicho stress puede elegir una consecuencia en lugar de eso, un Aspecto negativo que le estorbará en el combate. Dichas consecuencias pueden acumularse en niveles de gravedad hasta que el personaje ha de dejar el conflicto.

Lo mejor de esta mecánica es que puede ser usada tanto para consecuencias físicas como sociales (ver el artículo sobre Cold City en este mismo número de la revista). Cada vez que un personaje asume una consecuencia tiene la oportunidad de retirarse voluntariamente del conflicto para evitar males mayores (a su reputación, a su salud, etc). El problema de las consecuencias es que mientras los niveles de stress desaparecen al final del conflicto, las consecuencias duran un tiempo (una suave – sin aliento – puede recuperarse en unos minutos, una media (torcedura de tobillo) puede durar al menos seis horas y una grave (costillas rotas) puede durar de días a semanas para su completa recuperación.

También vienen reglas para el uso de seguidores y compañeros. Los seguidores tan sólo aguantan tres niveles de stress por cada situación, así que es relativamente sencillo para los personajes deshacerse de ellos. Sin embargo añaden niveles de stress a su líder, de modo que le dan ventaja tanto en conflictos sociales como físicos. Así mismo obtienen un beneficio si actúan en equipo. Vienen a ser los personajes secundarios y pueden asumir consecuencias de su líder al ser noqueados, secuestrados, etc Comprando “stunts” el jugador puede añadir beneficios adicionales a su seguidor, como habilidades. Se asume que los secuaces son para los villanos y los seguidores para los héroes, pero no es necesario ni normal que los héroes vayan con su corte a todas partes.

LAS HABILIDADES

Esta sección está orientada especialmente a los jugadores y describe lo que puedes hacer con tus habilidades. Cada habilidad tiene una serie de Adornos, que son aplicaciones específicas.

A menudo las habilidades pueden usarse para aprovecharse de las reglas de Aspectos. Por ejemplo

uno puede usar una habilidad de conocimiento para hacer una Declaración que de lugar a un nuevo aspecto (el conocimiento arqueológico puede permitir a un jugador declarar el Aspecto Pasadizo Secreto a una tumba que esté explorando).

Relacionados con las habilidades están los “stunts”, que de un modo amplio, se definen como aquellos rasgos que permiten superar las reglas habituales de habilidades. Son una especie de proezas que a menudo requieren una serie de requisitos relacionados con una habilidad en cuestión. Cada habilidad tiene una lista de stunts relacionados y normalmente se requiere que para comprar un stunt debas tener la habilidad a nivel medio o superior. Representan capacidades especiales en áreas concretas de la habilidad. En muchos casos se forman árboles de stunts que permiten ir comprando capacidades superiores. Cada personaje comienza con cinco stunts.

ARTILUGIOS Y EQUIPO

Tenemos una sección dedicada a la visión genérica del equipo de tu héroe, indicando en primer lugar las cosas que podremos encontrar en los años veinte de forma común, aquellas cosas menos comunes (armas de fuego automáticas, silenciadores, etc) y las cosas que son la última tecnología o que aún no ha sido inventada. Se da el precio en dólares, a pesar de que en el juego normalmente se obtienen estos objetos a través de la habilidad de Recursos.

También se incluyen reglas de vehículos y como en todos los juegos Fudge, las características de los vehículos son relativas entre sí. Las armas son descritas de modo narrativo y aunque la elección que uno haga de su arma favorita no tendrá un gran impacto en el daño que haga sí que las armas largas tendrán más alcance y el tipo de arma permitirá que el Director de Juego te permita determinadas maniobras o no.

Así mismo viene descrita la forma en la que puedes construir cosas, especialmente si eres un ingeniero o un científico loco. Generalmente requieren el uso de una habilidad especial con una dificultad impuesta en función del objeto en cuestión. Además el personaje deberá disponer de un lugar de trabajo a la altura de lo que desea producir (los lugares de trabajo son rasgos derivados de su habilidad de Recursos). Además cada objeto puede tener diversos beneficios e incrementar estos puede aumentar su coste y su dificultad.

Creando diversos artilugios uno puede lograr usos alternativos (un detector de fantasmas que le permita usar Ciencia en lugar de Misterios para detectarlos) o puede buscar inventos avanzados para la época. Además se pueden realizar artilugios personales que nos den hasta tres beneficios adicionales, como el reloj de pulsera de Dick Tracy o el jet pack de Rocketeer.

INTRODUCCION

Se compran como stunts y además es posible realizar un artilugio genérico cuyas aplicaciones sean definidas cuando son usadas.

Además de una lista de estos objetos, el libro describe por encima los Artefactos, que aunque utilizan las reglas de artilugios son elementos místicos. Generalmente se asocian a maldiciones o rituales antiguos (como la calavera de cristal de Indy).

DIRIGIENDO EL JUEGO

Este es un capítulo para los Directores de Juego, que comienza con un consejo muy práctico que no suele ser muy común en estos casos y es que se deben predecir los resultados tanto de éxito como de fracaso antes de solicitar la tirada y hacer que ambos caminos resulten interesantes para los personajes. La idea es que toda tirada debe resultar en algo divertido.

El capítulo nos habla del concepto de shifts (cambios), que nos permite cambiar el resultado de una acción en función del resultado de la tirada. Por ejemplo si nuestro personaje tiene éxito en una tirada de Alerta, no es sorprendido por los malos, si la supera por tres puede elegir evitar el encuentro y si la pasa por cinco, puede intentar realizar una emboscada a quienes pensaban acecharle. También se habla de la idea de assessment (valoración) que nos da la posibilidad de descubrir los aspectos ocultos de una localización o de una persona cuando intentamos evaluarla. Así mismo, se nos habla de usar los shifts para acelerar una tarea o para reducir la dificultad. También se nos describe con mayor detalle el uso de determinadas habilidades.

Los típicos peligros ambientales, como el fuego, vienen descritos en términos de intensidad, según los cuales infligen más o menos niveles de estrés por turno. Por ejemplo intensidad cero se daría cuando el edificio está en llamas pero podemos huir de él sin problemas e intensidad tres si estamos en medio de las llamas sin escapatoria posible. Dado que este tipo de peligros son bastante comunes en una ambientación pulp, el juego nos describe con mayor detalle el uso de explosivos, la búsqueda de cobertura ante explosiones, etc sobre todo porque se supone que una explosión que nos coja de lleno acaba con las pretensiones del personaje.

CONCLUSIONES

Además de lo mencionado el juego incluye un escenario de ejemplo en el que a partir de un descubrimiento científico se pone en riesgo a toda la ciudad de Londres. También se incluye un capítulo llamado los Secretos del Siglo en el que se nos cuentan los entresijos de la ambientación y sus conexiones con otras ideas semejantes.

En definitiva nos encontramos con un juego independiente que sorprende por el uso de mecánicas

innovadoras (aunque a un rolero experimentado le pueden resultar en algunos casos ya conocidas) pero sencillas, con una unión muy lograda entre ambientación y reglas que se disfruta de principio a fin. Además, incluye la posibilidad de ser jugado de modo esporádico por pocos jugadores a modo de novela pulp y se presta a aventuras cortas de un modo destacable.

Desde hace un tiempo se está hablando mucho de un juego llamado Spirit of the Century (SotC a partir de ahora). Con este artículo no quiero hacer una reseña, ya hay muchas por ahí, sino que quiero reflexionar sobre un mecanismo del juego y lo que significa. Los Aspectos.

INTRODUCCIÓN

El SotC utiliza el sistema FATE (en su 3ª versión) que es una implementación de FUDGE. FUDGE, para quien no lo conozca, es más que un sistema de reglas, es un esqueleto con el que construir sistemas de reglas. A los distintos sistemas de reglas creados utilizando FUDGE como base yo las llamo implementaciones. Estas pueden ser implementaciones genéricas, esto es, que se trate de sistemas diseñados para ser utilizadas con todo tipo de ambientaciones (o por lo menos para recrear un espectro bastante amplio de ambientaciones). Ejemplos de implementaciones genéricas serían el (cada vez más próximo) Cacería de Bichos o el FATE.

Las otras implementaciones que podemos encontrar son aquellas diseñadas para funcionar con una ambientación concreta, cómo puede ser el caso del Fábulas, del FUDGE Star Wars y el FUDGE Mundodisco del que suscribe, todos los juegos presentados al CreaFUDGE, etc. De hecho la gran mayoría de implementaciones de FUDGE son de este tipo. El SotC es una implementación concreta y específica diseñada para una ambientación (o un estilo, el de las aventuras Pulp de los 20-30), aunque cómo utiliza FATE es capaz de mucho más (cómo las muchas adaptaciones existentes pueden atestiguar).

EL SPIRIT OF THE CENTURY

¿Qué diferencia hay entre FATE (en concreto su tercera versión, que es la utilizada para el SotC y para el próximo Dresden Files entre otros) y otra implementaciones FUDGE (y de muchos otros juegos de rol)?

LOS ASPECTOS

por ZonkPj

La principal diferencia son los Aspectos. FATE no utiliza Atributos o Características, sino que todos los personajes tienen 10 Aspectos. Estos son pequeñas frases, nombres de objetos, amigos, etc. en definitiva son distintos aspectos que describen y definen al personaje.

LOS USOS

Los Aspectos tienen muchos usos. Por un lado pueden ser invocados (gastando Puntos de Destino, los Puntos Fudge de FATE) para obtener un beneficio positivo (por lo general un +2 a una acción o la posibilidad de repetir la tirada, aunque hay otras opciones), aunque también pueden ser invocados para sufrir los efectos negativos de un Aspecto (lo que proporciona Puntos de Destino).

Cómo se ve los Aspectos pueden ser negativos o positivos, pero los mejores son aquellos que pueden ser utilizados de ambas formas. Ama a Sally Slick puede ser utilizado de forma positiva (tu amada está en peligro, lo que te hace sacar fuerzas de donde sea) o negativa (el Doctor Metuselah ha capturado a, y el DJ Fuerza tu Aspecto para que acudas al intercambio que el Doctor ha propuesto, pese a que sabes donde tiene su base y podrías atacarlo directamente, pero tu amor por Sally y el miedo a ponerla en peligro te lo impide).

Porque no lo he dicho aún, pero no solo el jugador puede Invocar un Aspecto, también pueden hacerlo el resto de jugadores. E incluso el DJ. A esto se le llama Forzado, y el 99% de las veces se hará sobre el Aspecto negativo de una persona (de hecho nunca he visto un forzado positivo).

Pero no solo eso, sino que todo tiene Aspectos, las localizaciones, los PNJs, los objetos, etc. Los Jugadores y el DJ pueden Invocar esos Aspectos en su beneficio, o en detrimento de otros personajes. Los personajes pueden además tomar maniobras para colocar Aspectos de forma temporal sobre otros personajes (cómo tirarle arena a los ojos para colocarle el Aspecto Cegado).

AÑADIENDO ASPECTOS

Usar maniobras para colocar Aspectos es una manera genial de hacer que narración y táctica se aúnen. Muchos juegos utilizan maniobras predefinidas para las distintas acciones que pueden hacer los personajes, pero la verdad es que muchas veces esto coarta la narración. Otros prefieren no meterse en eso y dejar que el jugador narre lo que quiere hacer su personaje, haga una tirada, y si sale lo logra; pero eso es muy simplista para mucha gente.

DESCRIBIENDO ACCIONES

FATE tiene un sistema que permite una

descripción total de lo que el personaje quiere hacer, a la vez que proporciona una herramienta para que esto se integre en la tirada y la afecte cómo si de una maniobra predefinida se tratase, pero sin necesidad de definir ningún tipo de maniobra. Que no quieres hacer daño con tu ataque, sino que quieres que desequilibre al enemigo (poniéndole el Aspecto temporal de Desequilibrado) para que uno de tus compañeros Invoque ese Aspecto en vuestro beneficio y use el bono de la invocación para hacerle caer en el pozo de lava. Con FATE no solo puedes hacer eso y cualquier cosa que se te ocurra, sino que por el propio funcionamiento del sistema cualquier acción será fácilmente representable de un modo narrativo a la par que táctico, ya que narrar las cosas te puede permitir obtener ventajas puntuales.

Esa es una de las cosas más interesantes que ofrece el FATE (y que he intentado aunar al FUDGE tradicional con el mecanismo de las Limitaciones Clave que publiqué en la revista de Rolero.Net). Los Aspectos son una maravilla de la que hace tiempo que estoy enamorado.

SU FUNCIONAMIENTO

Ahora que hemos visto (por encima) el mecanismo vamos a analizarlo.

Los Aspectos se Invocan para ayudar al personaje en tareas relacionadas con los temas de los Aspectos. Esto es mucho más importante de lo que parece. Los Aspectos son una definición del personaje, al fin y al cabo, y muchas veces las habilidades del personaje no representan a la perfección lo que ese personaje sabe hacer. Con los Aspectos no es así, porque aunque no tengas la Habilidad apropiada si tienes un Aspecto que cubre razonablemente el uso de una Habilidad que no tengas puedes invocarlo para obtener un +2 en esa tirada, aumentando considerablemente tus posibilidades. Pensad en lo que mola eso. "Esto" es parte del concepto de mi personaje, y aunque no tengo ninguna habilidad para cubrirlo el personaje puede hacerlo con razonable capacidad ya que está cubierto en mis Aspectos.

O sea, que los Aspectos, aunque no sustituyan a las Habilidades son un complemento perfecto para que el concepto de personaje se pueda representar adecuadamente sin necesidad de tener TODAS las habilidades relacionadas con ese concepto. Eso es algo que a todos nos pasa. Tenemos un concepto de personaje, pero los puntos de las Habilidades (o lo que sea que utilice el sistema) no llegan a cubrir lo que queremos que cubra. Sin embargo, en SotC puedes conseguir realizar tu concepto de personaje sin tantos problemas como en otros juegos, y esto es gracias a los Aspectos.

OTROS USOS

LOS ASPECTOS

Veamos otro uso de los Aspectos. Los Aspectos pueden ser Forzados para que algo negativo le pase al personaje, y por ello gana Puntos de Destino. Esto quiere decir mucho más de lo que parece. Para empezar esto significa que el jugador es recompensado por ponerle las cosas difíciles a su personaje. Cómo en la vida real uno aprende de sus errores en SotC los personajes se crecen de esos mismos errores y debilidades. Un mecanismo que potencie eso está potenciando la interpretación. De repente esas enormes listas de “Desventajas”, “Limitaciones” o como quiera que se llame tienen un sentido aparte de cogerlas para tener más puntos que gastar en el personaje. En FATE estar obsesionado, estar bajo disciplina militar o ser un metomentodo tienen recompensa cuando los jugadores decidan interpretarlo, o cuando los demás quieran Forzar que lo interpreten.

Sin duda los jugadores más experimentados, los que interpretan sin problema como si hubiesen dedicado años a estudiar arte dramático, encontrarán este mecanismo redundante. Dirán algo cómo: “pero Zonk, si llevamos haciendo eso hace mucho tiempo, y sin que nadie nos lo diga”. Y es cierto. La idea de recompensar por interpretar no es para nada nueva.

VENTAJAS

Lo que sí es nuevo es cómo esa idea no solo se encuentra integrada en el sistema de juego, sino que es la idea desde la que se articula todo el mecanismo de juego. El resultado es un juego en el que es imposible no interpretar. Incluso el jugador más muchkin interpretará (porque es la mejor forma de maximizar a su personaje, sacándole jugo a los Aspectos), y lo hará agusto.

Y lo que es más importante. Esta parte de los Aspectos es perfecto para que aquellas personas menos experimentadas en lo que a interpretación se refiere mejoren su interpretación sin apenas darse cuenta. Tras varias partidas a SotC jugar sin interpretar a los personajes se volverá algo aburrido en comparación con la diversión que suponen los Aspectos...

CONCLUSIONES

Y por último recordemos que las escenas, personajes no jugadores, etc. también tienen Aspectos que pueden ser Invocados o Forzados. Cómo si fuese poco lo que llevamos contado sobre los Aspectos resulta que además todo tiene Aspectos. Y estos pueden utilizarse de muchas formas. Esta última posibilidad lleva a los Aspectos más allá de la simple mecánica interpretativa, y los convierte en un mecanismo táctico increíblemente útil y versátil. Desde en el ejemplo del desequilibrio que se ha mencionado antes hasta Forzar un Aspecto de un PNJ. Desde tirarle arena a los ojos para ponerle el Aspecto Cegado a un enemigo hasta

aprovecharte de la Oscuridad de una habitación para invocar ese Aspecto al intentar ocultarte...

Las posibilidades tanto narrativas cómo tácticas de los Aspectos son prácticamente ilimitadas, y que un mecanismo sea capaz de aunar táctica e interpretación de una forma tan eficaz y práctica es algo digno de admiración.

Eso sí, este artículo conlleva una advertencia. Ten cuidado con los Aspectos pues quizá te pase lo mismo que a mí.

Desde que los he probado cada vez que juego a rol con un sistema que no utiliza ese mecanismo o algo similar (cómo las Claves de ISdA o mis propias Limitaciones Clave) siento que el juego no está completo, que le falta algo.

Estás advertido. Los Aspectos son adictivos. :D

LOS ASPECTOS

CTHULHUTECH

EL PORTADOR DE HIELO

ESCRITO POR CARL WARMSLEY
TRADUCIDO POR ALFREDO DUFUR
LAYOUT POR THE DUELIST

INTRODUCCIÓN

Cuando la ciudad de Hamilton, Montana, comenzó a padecer inesperadamente un clima ártico, el NGT envió un equipo especial a investigar la causa de la anomalía.

El Portador de Hielo es una aventura ambientada en Cthulhutech diseñada para personajes principiantes.

La misión proporciona una forma rápida para crear un nuevo grupo de personajes y les provee de un objetivo común. Esto puede, de hecho, formar la base para una campaña, puesto que el clímax del escenario facilita varios caminos a seguir para futuras investigaciones.

ANTECEDENTES DE LA AVENTURA

Hace cinco horas se desarrolló un frente de clima ártico sobre la ciudad de Hamilton, Montana. En escasos minutos la temperatura cayó hasta -20° y una capa de nieve de más de 12 pulgadas cubrió la ciudad. Simultáneamente extrañas tormentas con abundante aparato eléctrico y campos EMP [Nota del Traductor: Pulsos Electromagnéticos] azotaron la ciudad bloqueando toda comunicación y evitando el escrutinio por parte de los satélites en órbita del NGT.

Un granjero, Carson Wade, dio la voz de alarma a las autoridades cuando al volver a la ciudad después de un día fuera por negocios encontró las carreteras cortadas por hielo, nieve y árboles caídos. Las autoridades locales, apoyadas por una fuerza militar limitada, han acordonado la ciudad y se ha enviado un equipo de respuesta rápida.

Sin que lo sepan las fuerzas del NGT la mayoría de los habitantes de la ciudad están muertos. Pocos minutos antes de que la nevada comenzase se liberó un gas somnífero incapacitando a los residentes. Como resultado de la brusca bajada de temperatura y combinado al hecho de que es Julio poca gente tenía la calefacción enchufada o estaba con abrigo suficiente, la hipotermia ha acabado con la mayoría de la población.

Algunos de los residentes inconscientes han sido recolectados por el operativo Mi-Go desplegado para llevar a cabo el experimento. Estos insectoides han alienado, mediante un proceso acelerado por diversos fármacos, a los especímenes humanos rescatados y los utilizan

para patrullar las calles de Hamilton.

La motivación que se oculta tras este experimento Mi-Go es la de observar como reaccionan las fuerzas del NGT ante esta nueva tecnología de cambio climático. Los Mi-Go se encuentran como en casa en estas gélidas condiciones ambientales y quieren observar como dificulta esto a las fuerzas del NGT. Todos los sucesos que ocurren durante la misión están siendo grabados por los Mi-Go para un posterior y detallado escrutinio.

SINOPSIS

El nuevo equipo de PJs (probablemente bajo la dirección del Capitán Jonathon Miller) explorarán la ciudad, obteniendo pistas en varias localizaciones claves detalladas entre los objetivos de la misión.

Cuando obtengan una imagen general de lo que ha pasado durante las últimas horas en Hamilton seguirán el rastro de las pistas hasta el Estadio Deportivo Penhalligon, donde reposa la responsable de estas anómalas condiciones climáticas. Una vez allí, tendrán la oportunidad de desactivar el prototipo Mi-Go para el control climático que está protegido por un mecha Silverfish.

Si los PJs lo hacen especialmente bien, podrán capturar esta nueva tecnología y apuntarse una significativa victoria para las fuerzas del NGT.

RESUMEN DE LA MISIÓN

Sea cual sea el trasfondo de los Personajes Jugadores, esta es la primera vez que trabajan juntos. Han sido seleccionados como parte de un nuevo proyecto, emplear grupos versátiles de respuesta rápida para contrarrestar los múltiples retos a los que se enfrenta la humanidad. El Alto Mando de las fuerzas del NGT es consciente de que una solución puramente militar nunca permitirá vencer en la Guerra del Eón: pero, es posible que una mixtura de fuerzas, con diferentes entrenamientos y experiencia, inclinen la balanza en favor de la Tierra mediante la adquisición de nueva tecnología e información oculta.

Esta nueva Operación se conoce como Revelación.

El planteamiento de la misión será proporcionado por la Coronel Walsh, sentada en

su silla anti-gravedad para inválidos. A pesar de su invalidez –fruto de las heridas en diferentes frentes de guerra- la coronel es una figura imponente que infunde respeto en todos aquellos que sirven a sus ordenes. Habiendo sido transportados en un UCH-70 Werewolf, los PJs son llevados a una escuela habilitada apresuradamente como base de operaciones. Lee o resume lo siguiente:

“Buenas tardes. Estoy convencida de que son conscientes que el tiempo es esencial, por lo que pasaré directamente a lo que nos concierne.

Aproximadamente hace cinco horas la ciudad de Hamilton ha comenzado a sufrir extrañas condiciones climáticas: nieve, hielo y temperaturas de unos -20°, en pocas palabras, condiciones árticas en Montana a mitades de Julio.

Nuestros informes indican que un área de aproximadamente 10 millas cuadradas ha sido afectada, cubriendo completamente el centro de la ciudad. A esto hemos de añadir que severas tormentas eléctricas en la baja atmósfera hacen imposible enviar nada por aire. Hace unas pocas horas perdimos una aeronave. La inexplicable actividad EMP ha inutilizado todas las comunicaciones y los sensores. Entre las tormentas y la EMP, nuestros satélites no pueden ver una maldita cosa.

Necesitamos saber qué está pasando en Hamilton y qué lo causó. Hay 18.000 civiles en esa ciudad lo que significa –al menos por ahora- que guardaremos en la recámara la opción militar.

En vez de eso, enviaremos a Redención Uno para hacer frente a la situación. Vuestro objetivo principal será encontrar la causa del mal tiempo, las tormentas y la EMP. A partir de ahí, todo vuestro. Si hay algo que podáis hacer para solucionarlo, debéis hacerlo por vosotros mismos. Y, por supuesto, en lo posible protejan a los civiles. Si la situación os supera, sacad vuestros culos cagando leches de ahí y dejaremos que los mecha se encarguen. Tenemos dos broadswords en espera y un scimitar en ruta.

En la carpeta de misión tenéis un mapa y algo más de información sobre la ciudad, se os descargará a vuestro hub antes de que salgáis. Para esta operación, el sigilo y la cautela son fundamentales, se os proporcionará un transporte X-3 Prowler nuevecito, armado y expresamente preparado para el sigilo. También

tenéis a vuestra disposición un Mk-10 Centurion y un Borealis por si los necesitáis. Hablen con el oficial de abastecimiento para cualquier otra cosa que necesiten.

Revisen sus archivos y buena suerte. Salen en 30 minutos.”

Los PJs viajarán a Hamilton en un nuevo prototipo X-3 Prowler (mira Ayuda del Jugador Dos). Si hay algún piloto mecha en el grupo, se le ofrecerá un mecha ligero para así dificultar al máximo la detección del grupo. Un Centurion sería la elección más apropiada para la misión.

Los PJs pueden escoger cualquier equipo que consideres oportuno. Ciertamente necesitarán algunas armas, armadura y ropa de abrigo.

Deberías dejar claro a los PJs que una vez en marcha –unas 3 horas hasta Hamilton debido a las condiciones climatológicas- estarán solos, no podrán salir y entrar a Hamilton a su antojo, deberán escoger ahora todo lo que necesiten.

EL LIDER

Dado que esta es la primera misión para los PJs, es probable que lo mejor sea ponerlos bajo el mando del Capitán Jonathon Miller.

Utilizar al Capitán Miller para dirigir al equipo tiene varias ventajas. Proporciona al DJ la posibilidad de tener un guía en la primera misión de los PJs. Miller estaría en el interior del Prowler, dando ordenes y ofreciendo consejo cuando se le pida.

Además se evitará la discusión sobre quien está al mando. Normalmente a los PJs no les gusta que otro PJ ejerza el mando. Si Miller está al mando, no tendrán ese problema.

Aunque también hay un posible punto negativo. Los PJs deberían ser los protagonistas de la historia y la inclusión de un personaje más experimentado podría hacerles perder ese protagonismo. Es por esto que el Capitán Miller se ofrece como un personaje opcional.

Si quieres utilizarlo puedes cambiar el último párrafo de la Coronel Walsh como sigue:

La Coronel señala con la cabeza al oficial junto a ella. “Este es el Capitán Miller. Tiene experiencia en este tipo de operaciones y estará

al mando de la misión. Revisen sus archivos, caballeros. Y buena suerte.”

CAPITAN MILLER

Con un estricto historial militar, el Capitán Miller no se encuentra cómodo en un equipo que incluya civiles.

Confiará principalmente en el personaje que tenga un mayor entrenamiento militar. Miller hará incapie en dos puntos: la necesidad de completar la misión a toda costa –algo que los civiles no siempre entienden– y la necesidad de tener al menos un componente del equipo en quien delegar el mando si las cosas van mal.

Elija a quien elija el capitán, debería dejarse claro que se le ha puesto segundo en el mando y que el Capitán espera de los demás que sigan sus ordenes y acepten su liderazgo –sin importar la situación.

HAMILTON

Una típica ciudad del medio-oeste, Hamilton no posee ninguna importancia estratégica. Esto hace todavía más incomprensible el porque de este ‘ataque’. Si los PJs investigan la historia de la ciudad, el único hecho significativo es que el asentamiento está muy aislado. La ciudad más cercana está a 50 millas.

La tormenta que cubre la ciudad no es estacionaria y no tiene un epicentro discernible. Azota la ciudad sin seguir un patrón definido.

La nieve y el hielo dificultan el movimiento: las velocidades máximas por tierra se reducen a la mitad y los Códigos de Aceleración se reducen en uno (A se convierte en B, B en C etc.).

La estática y las descargas EM limitan el rango de la radio y sensores a unas 50 yardas –menos aún dentro de los edificios. Debido a los avances tecnológicos no hay ‘líneas de teléfono’ como tales en la ciudad- toda la comunicación es wireless.

La primera impresión que tengan los PJs sobre la ciudad es que está desierta. No hay movimiento y los montículos en la nieve señalan a los coches abandonados. De cualquier manera, tan pronto como los PJs empiecen a cavar en la nieve empezarán a encontrar cadáveres congelados.

CADÁVERES POR TODAS PARTES

Es importante poner nerviosos a los PJs cuando entren por primera vez a la ciudad. Ello ayudará a construir un apropiado ambiente CthulhuTech.

Una vía para conseguirlo es presentar Hamilton como una ciudad fantasma, para a continuación hacerles descubrir los cadáveres y que se den cuenta que estos están por todas partes justo debajo, ocultos por la nieve: ¿quien sabe sobre cuantos habrán caminado ya?

Mejor aún, los PJs podrían descubrir primero animales muertos –un cuervo congelado en el hielo o la mascota de alguien. Deja que se tropiecen literalmente con ellos – tu pie tropieza con algo bajo la nieve – y empezarán a ponerse nerviosos por lo que sea que haya pasado en la ciudad.

Entre la información que han recibido los PJs se encuentran cuatro localizaciones específicas que deben investigar:

Hospital Ángel Bendito
Oficina del Sheriff
Ayuntamiento
Milicia Local

Si los guía el Capitán Miller, el equipo se aproximará por el oeste, en paralelo a la interestatal, y se dirigirá primero al hospital esperando encontrar alguna información sobre el estado de la población y qué le ha pasado a la ciudad.

Si los PJs están al mando visitarán las localizaciones clave en el orden que quieran.

CLIMA EXTRAÑO

Es posible que los personajes traten de adivinar la causa de la ventisca antes de empezar las investigaciones.

Un personaje que pase un test de Ocultismo dificultad Media (u otra habilidad que consideres oportuna) se dará cuenta de las similitudes entre el inexplicable mal tiempo y aquel que precede a la Tormenta Devastadora. Esta monstruosa horda tiende a aparecer en medio del apogeo de fantásticas tormentas con abundante aparato eléctrico.

Desafortunadamente, esta es una pista falsa y sería recomendable no dejar a los jugadores profundizar demasiado por este camino. Aun así, un poco de desorientación no les hará daño.

HOSPITAL ÁNGEL BENDITO

Además de atender las necesidades de la ciudad en cuanto a accidentes y emergencias, Ángel Bendito tiene una ala de psiquiatría y un sofisticado laboratorio especializado en enfermedades infecciosas.

Mientras se muevan por el hospital irán encontrando gente desplomada y congelada por las actuales condiciones climáticas allí donde les alcanzó el gas. Es una visión inquietante, los personajes que no superen un test Fácil de Miedo se ven impactados por la situación y sufren un Penalización a los Tests de -1 durante 1-10 minutos.

Mientras el gas nervioso se extendía por la ciudad la Doctora Emily Shultz – Directora del Departamento de Enfermedades Infecciosas- trabajaba en un laboratorio sellado herméticamente, por lo que no se vio afectada. Se ha aventurado a recorrer el hospital tratando de averiguar qué es lo que pasa y como precaución lleva un traje NBQ. No sabe que toda la ciudad ha sido afectada y está esperando a que las autoridades se pongan en marcha.

La primera vez que los PJs encuentren a la Dra Shultz el visor de su traje hará difícil el ver su rostro. Será un tenso primer encuentro, ya que los PJs todavía no saben a qué se están enfrentando.

Es reseñable que la Dra Shultz ha tomado muestras de sangre de tres personas fallecidas en el hospital y ha descubierto que tienen trazas de un gas somnífero en su sistema. La sustancia es similar al Sevoflurano –de olor dulzón, no inflamable, metilo isopropílico altamente fluorado utilizado habitualmente para la inducción y mantenimiento de la anestesia. La Dra Shultz está extrañada por el hecho de que tanta gente haya inalado simultáneamente esta sustancia y ha teorizado que fue administrada por el servicio de ventilación.

Si se le pide, la Dra Shultz podría empezar a trabajar en un antídoto que neutralizaría el gas somnífero. Puede producir una dosis a la hora

EL ALA DE PSIQUIATRÍA

Actualmente este ala está bloqueada. Se necesita un test de Seguridad Duro para superar las medidas de seguridad. La Dra Shultz tiene los códigos que permitirían abrir las puertas.

O sino, los PJs podrían utilizar sus armas y destruir las puertas.

La única otra superviviente en el hospital es una paciente que estaba en una celda sellada en la unidad psiquiátrica de riesgos. La paciente, Rachel Tyler, ingresó por propia voluntad cuando tras un desvanecimiento descubrió que tenía el sótano lleno de mascotas muertas. Se la ha identificado como una psíquica latente. Desde el incidente ha estado balbuceando constantemente. Sus balbuceos incluyen:

“Les gusta el frío. Les recuerda el hogar.”

“La piel se despega – secretos dentro de secretos.”

“Sin pensamientos propios ya. Haz lo que te digan.”

La Dra Shultz puede sacar su archivo (revelando la información del párrafo anterior) si los PJs se interesan.

Si los PJs abren la celda de Rachel Tyler, se negará a salir. Si se le fuerza se pondrá histérica. Debería utilizarse para asustar a los jugadores y hacerles preguntarse de qué tiene miedo esta aterrada psíquica.

PATRULLAS

Una vez que los PJs hayan terminado de explorar la primera área-objetivo de su misión, tendrán un momento nada más –posiblemente para reportar al Capitán Miller- antes de encontrarse con una patrulla.

La patrulla toma la forma de un aerocoche Enforcer 2000. Con las tormentas eléctricas sacudiendo la zona, el vehículo tiene un techo de vuelo de 50 metros.

Si los PJs están en el prowler podrían activar el sistema de ocultamiento del vehículo lo que les permitiría no ser descubiertos. No obstante, es probable que los PJs quieran contactar con el vehículo policial como parte de sus investigaciones.

Si la tripulación del aerocoche – dos alienados – detectan la presencia de los PJs, abrirán fuego con el cañón láser -pequeño- del vehículo. Las características de los ‘alienados’ las encontrarás en la página 206 del Cthulhutech Core Book, a las habilidades ahí reseñadas se le añadirían Piloto: Adepto y Armamento de Apoyo: Novato. Los alienados visten unos sucios monos de trabajo – el ‘uniforme’ con el que trabajan en la planta de reciclado.

Si se ven claramente superados, el aerocoche huirá por encima de los tejados y volverá a la planta de reciclado.

También podrías hacer aparecer a un par de alienados patrullando a pie justo antes de la llegada del aerocoche. Podrían entrar a revisar el hospital y atacar a cualquier personaje que se encontrasen en su interior. Están armados con pistolas UT-7 Hornet.

Si son capturados, ninguno de los alienados puede ser obligado a hablar.

EL AYUNTAMIENTO

Cuando los personajes lleguen al ayuntamiento, se encontraran con que la mayoría de la gente en su interior está muerta –no hubo tiempo suficiente como para llegar al búnker antes de que el gas y las bajas temperaturas los golpearan.

Sin embargo, el búnker ha sido atacado y forzado por garras y armas de fuego. El piloto Mi-Go, utilizando un mech Silverfish (ver Enfrentamiento), buscaba a cualquiera que se hubiera refugiado en él.

El búnker contiene algunas armas y equipamiento, más específicamente seis rifles RG-3 Assault Railt, que resultarán provechosos más adelante.

EL ÚNICO SUPERVIVIENTE

El único superviviente en el ayuntamiento es uno de los Asistentes del Alcalde – un tal Henry McArthur. Si los PJs meten ruido los buscará cautelosamente: Si no lo encontrarán oculto en la oficina del Alcalde.

La razón por la que Henry sobrevivió es sencilla: es un Dhohanoide. Siendo más específicos,

es un Dua-Sanara. Su fisiología alienígena le ha protegido del gas somnífero y del frío. Inseguro de quien o qué es el responsable de estas condiciones climáticas extremas se esconde hasta saber más de la situación.

Cuando los PJs encuentren a Henry, cualquiera que supere un Test de Descubrir dificultad Media detectará que parece poco afectado por el frío.

Si le es posible, Henry utilizará a los PJs para salvar su propio pellejo. Si se le amenaza o se destapa su condición huirá y buscará un lugar donde esconderse hasta que la situación en Hamilton se normalice para inmediatamente después dejar la zona.

Para las características de Henry mira la página 212 del Cthulhutech Core Book.

EL AMULETO MÁGICO

Dependiendo del ambiente de tu campaña podría ser preferible permitir que Henry McArthur tuviera un artefacto mágico extremadamente raro.

Parecido a un sol dentado o un amuleto de escarabajo, este objeto tiene miles de años de antigüedad. Si se coloca en torno al cuello de un brujo con al menos 12 puntos de Orgón, se adhiere a su esternón con extensiones que se adentran bajo su piel. Nada menor que un tratamiento completo arcanotecnológico podría extraer el amuleto.

En un proceso similar al Rito de la Unión Sagrada, vincula al amuleto y su portador, formando un conducto a otra dimensión.

El portador obtiene la habilidad de canalizar energía interdimensional a través del amuleto y así poder cambiar su forma física. Cada vez que el brujo utiliza esta habilidad su cuerpo adoptará uno de estos diez rasgos alienígenas.

- 1-Tentáculos
- 2-Moscas que surgen de pústulas en la piel
- 3-Lengua con pinchos
- 4-Dedos alargados provistos de garras
- 5-Saliva ácida
- 6-Cuello de ‘rana’ hinchado
- 7-Plumas
- 8-Exhalación de gas venenoso
- 9-Cola prensil
- 10-Boca extra

La forma exacta del cambio será diferente cada vez pero debería ser particularmente horrible.

La mayoría de las transformaciones ofrecen al personaje un ataque cuerpo a cuerpo que inflige +3 al Daño (1,3,4,7,9 y 10) o un ataque a distancia con un +2 al Daño y un rango de 5/10/25 (2,5,7 y 8). Remarcar que la habilidad 7 ofrece ambos, un ataque cuerpo a cuerpo y un ataque a distancia.

El cuello de ‘rana’ hinchado crea un vibrante sonido que provoca parálisis durante 1-10 turnos a cualquier criatura en torno a 10 yardas que haya fallado un Test de dificultad Media del Rasgo de Tenacidad.

Cada vez que se usa el poder del amuleto el portador se expone a un grave peligro. Debe pasar un Test de dificultad Media del Rasgo de Tenacidad la primera vez que utiliza cada una de las habilidades y uno Sencillo tras esa primera vez, o sino sufrir un punto de Locura.

Utilizar el amuleto gasta 1-5 puntos de Orgón. Cada transformación dura 1-10 horas –o hasta que se quede inconsciente o decida terminar la transformación.

Con tiempo y algunos Test extendidos en Ocultismo, un personaje podría aprender tanto –o tan poco- como quieras sobre este Amuleto Ta’Ge.

LA OFICINA DEL SHERIFF

El único superviviente consciente es el ayudante del Sheriff Jessie Wong. Estaba realizando un entrenamiento con gas lacrimógeno utilizando un traje apropiado en el parking de la parte trasera cuando el gas somnífero actuó por lo que no se vio afectado.

Jessie ha salido unas pocas veces y ha visto a los ‘alienados’ moviéndose por las calles, algunos a bordo de un aerocoché policial robado y otros con trajes para la nieve. Al ver que los ocupantes del aerocoché no eran auténticos agentes de policía Jessie decidió ocultarse de ellos.

Cuando los PJs lo encuentren Jessie estará muy nervioso y helado. Ha tratado sin éxito de contactar con el mundo exterior mientras la nevada arreciaba y la ciudad se colapsaba.

Jessie ha mantenido con vida al Sheriff Anderson, al otro ayudante Fishe y a Beth Harbury (la recepcionista). Para ello los ha alojado en las celdas y los ha cubierto con todas las mantas y abrigos que ha podido encontrar. Si los PJs llegan de noche apreciarán que Jessie ha tenido la precaución de no dejar que ninguna luz fuera visible desde el exterior.

Si los PJs se han encontrado con la Dra Shultz ella podría revivir esta gente administrándoles el antídoto que ha desarrollado.

LA HISTORIA DE JESSIE

Oculto en la estación de policía, Jessie ha visto algo grande moviéndose bajo la nieve. Fuera lo que fuese se movía realmente rápido. De hecho era el mecha Silverfish patrullando la ciudad.

Jessie también puede revelarles que justo antes de que empezase la nevada llegó un informe de la planta de reciclaje. El administrador de las instalaciones, Rico Mendes, afirmaba que había habido actividad extraña en uno de los túneles. Uno de sus hombres había ido a investigar pero habían perdido todo contacto con él.

LA MILICIA LOCAL

Formada por miembros de lo que antaño se llamaba la Guardia Nacional, este cuerpo de civiles reciben armamento y entrenamiento para así poder llamarlos en situaciones de emergencia.

El Cuartel de la Milicia Local es un edificio ligeramente fortificado sellado herméticamente y con reservas de armas y algunos explosivos.

El Comandante Simon Payne ha decidido cerrar a cal y canto el Cuartel y se considera en estado de sitio. Cree que toda el área –puede que incluso todo el planeta- está bajo ataque. Está determinado a defender la posición a todo coste.

El Comandante Payne sufre, de hecho, de un severo caso de estrés post-traumático. Ha participado en varios frentes de batalla y una vez se encontró atrapado en un edificio derruido durante día y medio. Sea cual sea el truco o persuasivo argumento que utilicen, él los verá como enemigos y utilizará todos los medios a su alcance para evitar que entren.

Para las características del Comandante Payne utiliza las del Guardia de Seguridad en la página 260 del Cthulhutech Core Book. Está armado con un rifle de asalto AR-25. Si cree que superarán sus posiciones tratará de bajar al sótano y detonar unos explosivos ya preparados para destruir el edificio. Cualquiera que se encuentre en el edificio cuando esto ocurra sufrirá 6 dados de daño. Cualquiera que esté en el sótano sufrirá el doble de daño. Ouch.

Si los PJs pueden tomar el edificio y evitar que Payne lo derribe tendrán acceso al almacén de armas y suministros que incluyen entre otras cosas un Lanza Cohetes RPG-7 con una docena de cargas.

LA PLANTA DE RECICLAJE

Si hablan con el ayudante del Sheriff Wong en la estación de policía se enterarán de los extraños informes provenientes de la Planta de Reciclaje y es probable que decidan ir a investigar.

El administrador Rico Mendes y 12 miembros de su equipo han sido capturados o reprogramados como alienados. Pocas horas antes del ataque a la ciudad un mecha Silverfish se desplazó por el túnel uno del alcantarillado y penetró en la planta. El armamento habitual del mecha ha sido modificado, así en vez del habitual null ray se le ha colocado un aturridor sónico, este fue utilizado para incapacitar a los obreros de la planta de reciclaje.

El piloto del mecha Mi-Go utilizó un tratamiento acelerado mediante fármacos para alienar a Rico Mendes y algunos de sus trabajadores. A estos nuevos reclutas les correspondió la tarea de colocar el equipamiento necesario para la difusión del gas somnífero además de instalar el prototipo de control ambiental en el centro del estadio deportivo local.

En cuanto los Mi-Go colocaron todo en posición e incapacitaron y aislaron la zona, pusieron a los obreros alienados a patrullar la ciudad en busca de fuerzas del NGT. Para facilitar el patrullaje robaron un aerocoche Enforcer 2000 – el que se encontraron antes los PJs.

EL ESTADO DEL JUEGO

La nieve cubre los alrededores de la planta de reciclaje y esta no parece estar vigilada por el

exterior salvo que los PJs hayan tenido un encuentro con el Enforcer 2000. En ese caso, ahora estará patrullando la entrada a la planta.

La luz de la oficina está encendida, en el interior un alienado, de espaldas a la puerta, parece trabajar en un ordenador. Tiene instrucciones de disparar a cualquier desconocido que atraviese la puerta. Al igual que los demás alienados en la planta de reciclaje está armado con una pistola UT-7 Hornet.

En la planta de procesamiento se encuentran tres obreros retenidos que todavía no han sufrido el proceso de alienación. Los vigilan otros dos compañeros ya alienados que tienen las mismas instrucciones que el que está en la oficina. La puerta que da acceso a la planta de procesado está cerrada pero no bajo llave.

Si los PJs liberan a los obreros uno de ellos les podrá contar que ha pasado – o al menos tanto como entienden los sucedido. Lee o resume lo siguiente:

“Esta mañana pasaba algo extraño en uno de los túneles. Uno de los chicos –Frank– bajó a revisarlo pero perdimos contacto por radio. Lo siguiente que sé es que sentí una sensación extraña – como de electricidad estática en el aire – y perdí el conocimiento.

Algo más tarde me desperté. Estaba tumbado de lado y veía borroso. Vi... algo. Se escuchaba un curioso castañeteo, como un chasquear y había un zumbido omnipresente. Entonces volví a perder el sentido.

La siguiente vez que me desperté estaba aquí abajo, atado de pies y manos. Chris y Henry actuaban de forma muy extraña y nos encañonaban con pistolas. Les hicimos algunas preguntas pero pasaron de nosotros y entonces aparecisteis.”

LOS TÚNELES

Fue en el túnel uno donde los sensores detectaron un taponamiento inusual. Si los PJs van a investigar encontrarán evidencias de que algo demasiado grande para un túnel de 6 pies de ancho se coló por aquí. Hay numerosas marcas, en especial allí donde el Silverfish utilizó sus garras para abrirse paso.

Las marcas de garras señalan la dirección en la que fue tras esclavizar a la plantilla de la

planta. Estas marcas salen por el túnel cinco, este túnel avanza hacia el oeste bajo la ciudad. Si los PJs siguen el túnel (un mecha Ligero podría desplazarse por el túnel pero el prowler no) este les dirigirá al Estadio Deportivo Penhalligon. Se ve un agujero en el suelo a la entrada de las taquillas por donde el Silverfish se abrió paso a la superficie.

Si los PJs preguntan a los trabajadores de la planta hacia donde conduce el túnel cinco sabrán que va hacia el oeste hasta terminar bajo el estadio. El túnel fue construido específicamente para hacer frente al problema de la basura en las instalaciones deportivas.

LA ALIENACIÓN ACELERADA

Habitualmente, el crear un alienado es un proceso largo que incluye una variedad de técnicas de lavado de cerebro que no se pueden llevar a cabo en una hora. Esta nueva técnica es efectiva en mucho menos tiempo pero es reversible.

Si una persona que ha sido sometida un proceso acelerado de alienación sufre un shock emocional tendrá que hacer frente a un test Duro sobre el Rasgo de Tenacidad para ver si se libera del control al que está sometido. Por ejemplo, si se encuentra cara a cara con alguien a quien ama y está en peligro o en el caso de que se le pida que mate a un amigo.

Lo personajes con la Desventaja Deber pueden añadir el nivel de esta Cualidad a su test para liberarse del control: sus lealtades son profundas y es más difícil que las abandonen.

EL ESTADIO PENHALLIGON

El artefacto de control meteorológico responsable de las tormentas e interferencias eléctricas está situado en el centro del estadio. Para resultar efectivo debe estar expuesto al aire libre, además los graderíos ayudan a crear un efecto embudo incrementando los efectos del aparato.

Como el campo está cubierto por dos pies de nieve la situación del artefacto sólo puede ser detectada mediante un test Medio de Descubrir.

EL ENFRENTAMIENTO

Cuando los PJs lleguen al estadio el Silverfish está esperándolos, oculto en una depresión bajo la nieve. En cuanto alguien se acerque al artefacto el mecha Mi-Go se deslizará para la matanza. Sin su Rayo Incapacitador, se verá forzado a un combate cuerpo a cuerpo utilizando las pinzas.

El movimiento del Silverfish, parcialmente oculto por la nieve, se puede descubrir mediante un test Sencillo de Descubrir.

También hay cuatro alienados armados cada uno con pistolas UT-7 Hornets, escondidos en las tribunas. Atacarán si son descubiertos o si el Silverfish se enfrenta al los PJs.

Para las características de un Mi-Go ve a la página 208 del Cthulhutech Core Book; para el Silverfish ve a la página 167.

EL APARATO DE CONTROL CLIMÁTICO

Con unas medidas de cinco pies de diámetro y dos de altura, reposa sobre el césped tras haber sido transportado hasta aquí por el Silverfish. Pesa en torno a una tonelada y tiene una Vitalidad de 10 y ningún blindaje.

En torno al aparato se han colocado varias cargas explosivas para evitar su captura por las fuerzas del NGT. Se necesita un test Complicado en Demoliciones para desarmarlas. Si el Silverfish es destruido se enviará una señal que detonará los explosivos destruyendo el aparato. Cualquier otra cosa en un radio de 10 pies sufrirá 4 dados de daño Híbrido.

El Silverfish protegerá el artefacto a toda costa, retirándose únicamente si es destruido.

TERMINANDO LA AVENTURA

Puedes dar por finalizada la aventura tanto si los PJs destruyen como si capturan el aparato de control climático y se hacen cargo del Silverfish. Las condiciones climáticas volverán a la normalidad en aproximadamente una hora revelando campos de cultivo destrozados, miles de cadáveres y creando una pequeña inundación.

Si de alguna manera los PJs se hacen con el aparato de control climático habrán obtenido una victoria significativa para el NGT y Revelación Uno se habrá ganado un

reconocimiento.

Se recomienda que completar satisfactoriamente la misión reporte una recompensa de 5 puntos de Experiencia más allá de la que se obtenga por la sesión de juego en si. Capturar el Aparato de Control Climático equivaldrá a 5 puntos de Experiencia más.

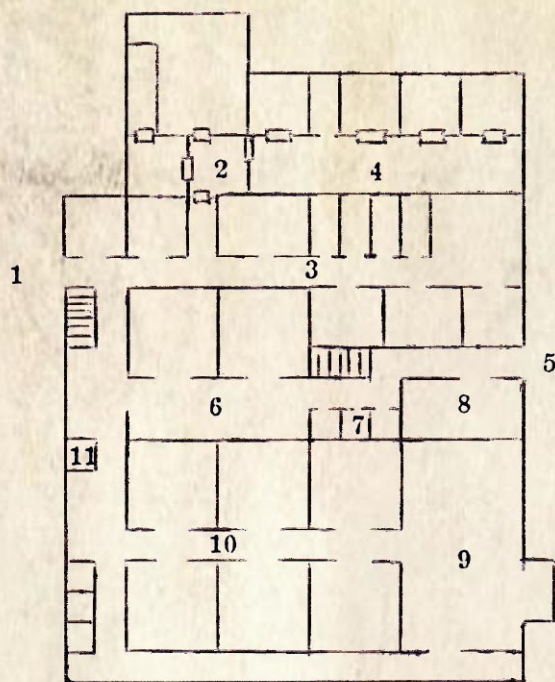
CABOS SUELTOS

Es perfectamente posible que lo sucedido en la aventura preceda a un intento por parte de los Mi-Go para desarrollar la tecnología de cambio climático a una mayor escala. Incluso puede que traten de cambiar el medio ambiente de todo el planeta.

A los PJs se les podría asignar la siguiente misión con el objetivo de adquirir esa tecnología.

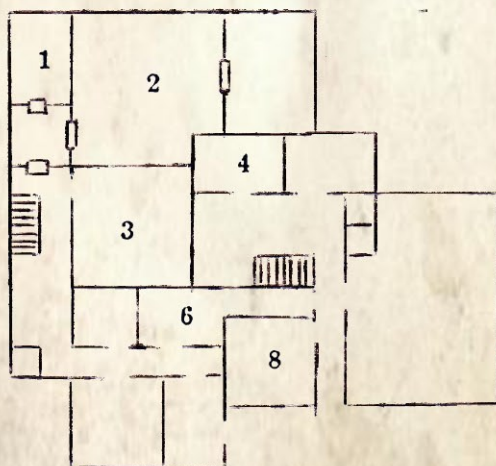
Otro cabo suelto toma forma con la presencia de Henry McArthur, un Dhohanoide, en el Ayuntamiento. ¿Que hacía ahí? Si es capturado se le podría sacar información mediante un interrogatorio arcano, esta información podría dar origen a una nueva misión para Revelación Uno.

HOSPITAL ÁNGEL BENDITO - PLANTA BAJA



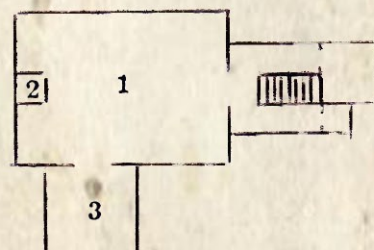
- 1 - Entrada al Ala de Psiquiatria
- 2 - Puesto de seguridad
- 3 - Ala pública de Psiquiatria
- 4 - Ala de seguridad de Psiquiatria
- 5 - Entrada de los empleados
- 6 - Pediatría
- 7 - Almacén
- 8 - Recepción de Trauma
- 9 - Sala de espera de Trauma
- 10 - Ala de Trauma
- 11 - Ascensor
- 12 - Servicios

PLANTA 1



- 1 - Oficina
- 2 - Enfermedades infecciosas
- 3 - Toxicología
- 4 - Radiología
- 5 - Area de descanso
- 6 - Administración
- 7 - Ascensor
- 8 - Vestuarios

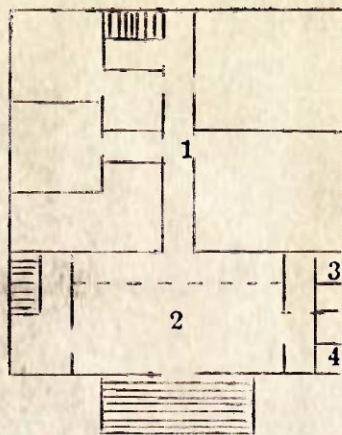
SOTANO



- 1 - Morgue
- 2 - Ascensor
- 3 - Patología
- 4 - Capsula-A

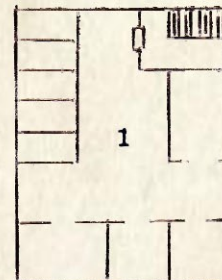
AYUNTAMIENTO

PLANTA BAJA



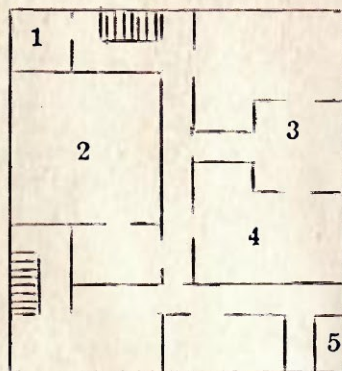
- 1 - Administración
- 2 - Entrada
- 3 - Servicios
- 4 - Ascensor

1 - Bunker



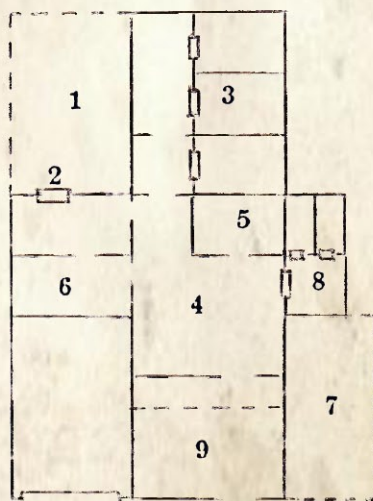
SOTANO

PLANTA 1



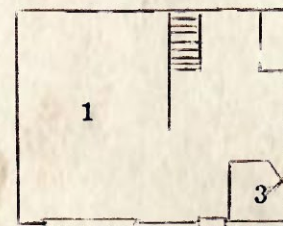
- 1 - Oficina del Portero
- 2 - Oficina del Alcalde
- 3 - Area de descanso
- 4 - Administración
- 5 - Ascensor

OFICINA DEL SHERIFF



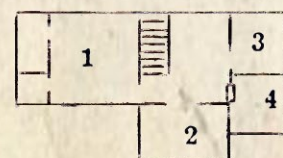
- 1 - Parking de personal
- 2 - Entrada del personal
- 3 - Habitaciones de interrogatorio
- 4 - Oficina principal
- 5 - Oficina del sheriff
- 6 - Vestuario
- 7 - Parking de visitantes
- 8 - Celdas
- 9 - Recepción

MILICIA LOCAL



- 1 - Zona de vehiculos
- 2 - Oficina

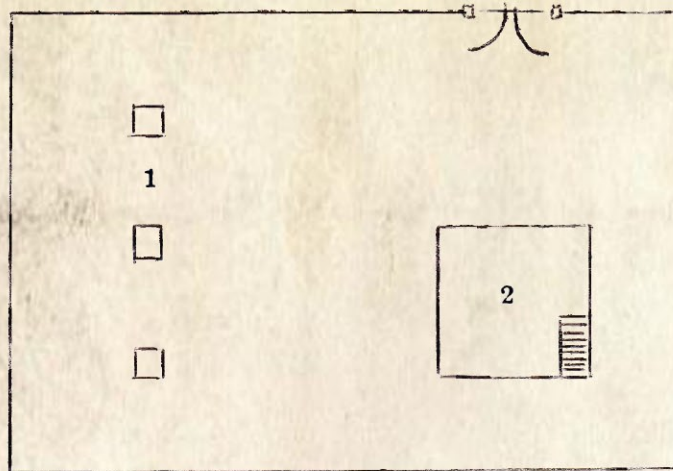
PLANTA BAJA



- 1 - Barracones
- 2 - Habitación del comandante
- 3 - Generador de Capsula-A
- 4 - Armero

SOTANO

PLANTA DE RECICLAJE

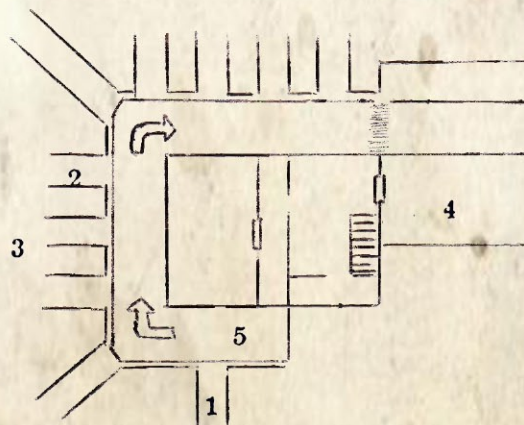


PLANTA BAJA

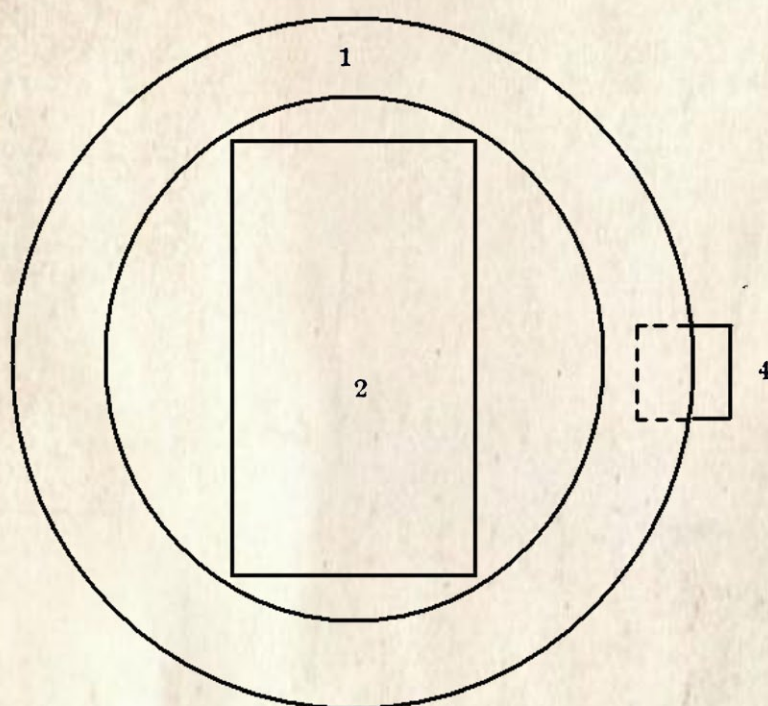
- 1 - Conductos de ventilación
- 2 - Oficina

NIVEL SUBTERRÁNEO

- 1 - Túnel 1
- 2 - Túnel 5
- 3 - Túneles de alcantarillado
- 4 - Planta de procesamiento
- 5 - Canal de filtrado



ESTADIO PENHALLIGON



- 1 - Asientos
- 2 - Campo de juego
- 3 - Entrada

ARKHAM HORROR

ESCRITO POR THEDUELIST
LAYOUT POR THEDUELIST

INTRODUCCIÓN

Hace mucho tiempo que deseaba echar el guante a un juego de tablero de calidad basado en la obra de H. P. Lovecraft, uno de mis autores favoritos. Cuando Fantasy Flight Games sacó Arkham Horror se me brindó dicha oportunidad para saciar esas tardes entre amigos en las que apetezca pasar un buen rato.

En primer lugar hay que indicar que la primera edición data de 1987 y pertenece a Chaosium, su autor fue Richard Launius, junto a Lynn Willis y Charlie Krank (viejos conocidos para los que sigan la trayectoria de La Llamada de Cthulhu). En esta nueva edición, de la que también es autor Richard Launius, Fantasy Flight Games ha procedido a cambiar por completo su diseño gráfico y se le ha añadido un nuevo desarrollador, Kevin Wilson.

El juego de tablero no esconde su influencia del juego de rol La Llamada de Cthulhu y se ha convertido en el juego táctico por excelencia actual de ambientación lovecraftiana. Está pensado para hasta ocho jugadores y el tiempo de juego estimado puede estar entre las tres y las cinco horas. Su nivel de complejidad es medio-alto.

LA PRESENTACIÓN

El juego viene una gran cantidad de

componentes de calidad, como FFG nos tiene acostumbrados. Un tablero, dieciséis hojas de personaje, ocho de primigenios, un marcador de jugador, cincuenta y seis tokens de dinero, treinta y cuatro tokens de cordura, treinta y cuatro tokens de resistencia, cuarenta y ocho tokens de pistas, veinticuatro marcadores de habilidades, veinte de perdición, tres marcadores de actividad, un marcador de terror, dieciséis marcadores de investigador, sesenta de monstruos, dieciséis de portales, casi ciento noventa cartas de investigador, ciento ochenta de Primigenio y cinco dados.

Todo el diseño y el arte utilizado en el juego es de una calidad excepcional y otras compañías deberían tomar nota al respecto, aunque hay que decir que parece extraído del juego de cartas de La Llamada de Cthulhu.

El tablero de seis paneles representa al centro de la ciudad de Arkham, entorno a Miskatonic. Los Otros Mundos, como Yuggoth y la Tierra de los Sueños están dispuestos a un lado. Este tablero coincide con el mapa de Arkham que podemos encontrar en los productos de Chaosium y es algo de agradecer, aunque creo que ha sido algo solicitado por ésta última compañía como parte del acuerdo.

Las diferentes áreas están conectadas por un sencillo gráfico y los barrios aparecen en colores distintivos. Cada uno de ellos tiene un espacio a modo de calle que conecta con otras calles y

localizaciones dentro de ese barrio.

Arkham Horror es un juego considerablemente complejo que tiene numerosos eventos especiales en diferentes localizaciones y efectos especiales que ocurren en ciertas áreas (como la posibilidad de recuperar Cordura en el Psiquiátrico). Gracias a unos iconos dispuestos para facilitarnos la vida en ese sentido, cada localización nos muestra lo que podemos conseguir en ella, así como los peligros que nos podemos encontrar, especialmente los referentes a los portales que pueden aparecer, mostrados como diamantes rojos.

Además del espacio para los Otros Mundos, también disponemos de sitio en el tablero para colocar a los monstruos extra, el Cielo por donde van los monstruos voladores y un lugar al que los desgraciados investigadores pueden llegar "Perdidos en el Tiempo y el Espacio".

Las hojas de investigadores y Primigenios están impresas sobre un cartón resistente. La de los investigadores muestran toda la información necesaria para llevar a tu investigador y resultan fáciles de usar (especialmente si vienes del rol). En el caso de los Primigenios, además de la información pertinente vienen con un contador de Perdición, aunque hay que indicar que si uno no está bien al tanto de toda la información que maneja puede olvidarse de los poderes especiales del Primigenio.

Todos los contadores y piezas de cartón que incluye el juego, que son muchas, incluyen gráficos sencillos y están impresas a todo color en cartoncillo resistente.

Hay diecinueve grupos de cartas en Arkham Horror, más un grupo de cartas especiales.

Las cartas de investigador incluyen objetos comunes, únicos, conjuros, habilidades, aliados y cartas especiales como las que puedes obtener en la Policía o en la Logia de Plata.

Las cartas de Primigenio incluyen cartas de encuentros en localizaciones para los doce barrios, cartas de los mitos que mueven a los monstruos y causan eventos aleatorios y cartas de portal que desencadenan eventos hacia los Otros Mundos.

Se nota que se ha hecho un esfuerzo por lograr que todas las cartas sean efectivas y útiles, con costes bien expresados e iconos de referencia, así como con colores que rápidamente nos hacen identificar un objeto común de uno único o de un conjuro. También vienen expresadas las tiradas de dados necesarias para cada carta. En conjunto, están bien realizadas y diseñadas.

Además disponemos de un libreto de reglas a

todo color bastante amplio y denso para un juego de estas características (veinticuatro páginas). Puede que sea uno de los puntos que hubiesen podido cuidar un poco más.

En definitiva en cuanto a presentación tenemos que decir que es en general soberbia con una calidad de componentes realmente buena y unas ilustraciones memorables.

EL JUEGO

El objetivo de Arkham Horror es salvar a la ciudad de Arkham de los malignos Primigenios en intentar salir vivo y cuerdo en el proceso. Para la preparación se coloca el tablero y un token de pista sobre cada una de las localizaciones "inestables".

Cada jugador coge de modo aleatorio un investigador con sus posesiones iniciales, algunas al azar, algo de dinero, algunos tokens de pistas y objetos específicos referidos al concepto del investigador (un conjuro para el mago, una cruz y agua bendita para la monja, etc). Además se sitúa la representación de cada investigador en su correspondiente punto de partida y se eligen las habilidades iniciales.

Después se sitúan los mazos de localizaciones, los de mitos, los portales, los de objetos comunes, únicos, los conjuros y las habilidades.

Se escoge a un Antiguo al azar y será el gran enemigo a batir para esa partida. Al final de la misma la victoria será para los jugadores o para él. Los Antiguos son Primigenios o Dioses Exteriores y por tanto pueden tocarnos tanto Cthulhu o Yig como Azathoth, hay ocho en total.

Finalmente se coge la primera carta de Mitos y se coloca en el tablero un portal y monstruos, así como los efectos pertinentes.

LOS PERSONAJES

Además de sus posesiones y su capacidad especial, cada personaje tiene una serie de características importantes en el desarrollo de la partida. Todos tienen una Cordura de 3 a 7 puntos y una Resistencia de 3 a 7 puntos y pueden ir perdiéndose a lo largo del juego.

Cada personaje dispone, así mismo, de tres pares de habilidades, Velocidad/Discreción, Pelea/Voluntad, Saber/Suerte que están vinculadas entre sí de forma inversa, con cuatro pares de valores, de modo que la Hermana María (la Monja) tiene para Pelea/Voluntad, 0/4, 1/3, 2/2 y 3/1 por lo que cuanto mejor es en Pelea menor es su valor en Voluntad.

Cada personaje, además tiene una característica

denominada Concentración que nos indica el número de veces por turno que podemos variar una pareja de habilidad en un sentido o en otro, por lo que, siguiendo con el ejemplo ya que la Hermana María tiene Concentración uno, podría cambiar Velocidad/Discreción de 2/3 a 3/2 durante un turno, pero si lo hace no podría cambiar ningún otro valor de habilidad.

La Velocidad nos limita el movimiento mientras que la Discreción nos permite ocultarnos a los monstruos. La Pelea influye en el ataque contra los monstruos mientras que la Voluntad nos permite mantenernos cuerdos. El Saber afecta a la hora de lanzar hechizos y puede ayudarnos a destruir portales. La Suerte se usa sobre todo en los encuentros.

A lo largo del juego los jugadores tendrán que hacer pruebas de habilidad, que generalmente se expresan del siguiente modo “Saber +1”, que indica, por ejemplo, que tenemos que hacer una prueba de la habilidad Saber más uno. Si tenemos Saber 3, lo haríamos sobre el valor 4. Lanzas tantos dados como el valor de tu habilidad y por cada cinco o seis obtenido en cada dado consigues un éxito. Las pruebas sencillas requieren un mero éxito pero el Combate a menudo requiere dos o tres.

ORDEN DE JUEGO

Por cada ronda de juego los jugadores participan en las cinco fases siguientes, en orden a partir del jugador inicial:

1. Mantenimiento
2. Movimiento
3. Encuentros de Arkham
4. Encuentros de Otros Mundos
5. Mitos

FASE DE MANTENIMIENTO

Cada jugador puede mover las habilidades de su personaje lo que le permita su valor en Concentración. Algunas cartas especiales requieren que se haga una tirada de mantenimiento y si se obtiene un uno en la tirada esa carta especial desaparece. Para marcar el uso de cartas de “un uso por turno”, algunas cartas que han sido “gastadas” (dadas la vuelta) se “recuperan”.

FASE DE MOVIMIENTO

Cada jugador puede moverse tantos espacios sobre el tablero como su puntuación en Velocidad. Hay que recordar que los espacios del tablero son abstractos, que se divide en doce barrios, cada uno de los cuales tiene tres o cuatro edificios y un espacio de calle. Dos puntos de movimiento

pueden llevarte de un edificio a otro en el mismo barrio, seis puntos pueden llevarte de un lado del tablero al otro.

Generalmente habrá monstruos sobre el tablero, o bien en los edificios o en las calles, por lo que si te mueves a un espacio ocupado por un monstruo te tropezarás con él.

Si terminas tu movimiento en un espacio con un token de pista, podrás cogerla.

Cuando te tropiezas con un monstruo podrás intentar evitarlo haciendo una prueba de Evasión, que consiste en una prueba de Discreción modificada por la percepción del monstruo (normalmente un modificador negativo) y por aquellos objetos o conjuros que te modifiquen la evasión. Si tienes éxito en la prueba podrás continuar con tu movimiento, de lo contrario tendrás que enfrentarte a las consecuencias.

LUCHANDO CONTRA MONSTRUOS

Cuando te ves inmerso en una lucha contra un monstruo lo primero que has de realizar es un test de Horror, que consiste en una tirada de Voluntad modificada por la capacidad de infundir temor del monstruo. Si tienes éxito normalmente no te ocurre nada, pero si fallas puedes perder uno o más puntos de Cordura, dependiendo del tipo de monstruo.

Entonces puedes decidir si Huir o Pelear. Huir implica tener que realizar otro test de Evasión de nuevo. Pelear significa enfrentarte al monstruo y realizar un test de Combate. Para este último test aplicas tu valor de Pelea más las armas que lleves menos el valor de combate del monstruo. Además cada enemigo tiene un valor de Aguante, que indica el número de éxitos necesarios para matarlo. Y los éxitos en el combate no son acumulativos, de modo que tienes que matar a tu enemigo de un solo ataque.

Si tienes éxito en tu evasión te escabulles pero ahí se acaba tu movimiento. El monstruo permanece en el lugar. Si tienes éxito en el combate acabas con tu enemigo. De cualquier otro modo, el monstruo te hace su daño, que generalmente consiste en una pérdida de puntos de Resistencia aunque algunos monstruos, pueden producir efectos diferentes. Tras ese daño debes combatir o huir de nuevo.

LOS OTROS MUNDOS

Tras pasar a través de un portal te encuentras en Otro Mundo. Cada uno de ellos tiene dos espacios y en tu primera fase de movimiento en él te moverás del primero al segundo. En el siguiente

turno podrás moverte de ese segundo espacio a cualquier portal que lleve a ese mundo.

FASE DE ENCUENTROS DE ARKHAM

Cada jugador que esté en una Localización de Arkham tiene un encuentro. Generalmente esto significa que el jugador roba una carta del mazo relacionado con el barrio del edificio en el que se encuentra y lee el texto específico para dicha localización. Puede obtener una recompensa, hacer una tirada de habilidad, luchar contra un monstruo u otras cosas semejantes. Están marcadas las localizaciones que generalmente te ofrecen beneficios, así como las más peligrosas con iconos sobre el tablero.

Algunas localizaciones te permiten hacer cosas especiales en ellas. Puedes comprar objetos en determinadas tiendas, recuperar resistencia en el hospital, cordura en el psiquiátrico, etc. Puedes elegir estos efectos en lugar de robar una carta.

LOS PORTALES

Si te encuentras en una localización con un portal tienes un encuentro de portal en lugar de uno común y puedes entrar a través del portal al Otro Mundo correspondiente.

Si vuelves de dicho Otro Mundo puedes intentar destruir el portal, para lo cual realizas una tirada de Pelea, modificada por él. Si consigues destruirlo, todos los monstruos que haya sobre el tablero provenientes de dicha dimensión son aniquilados.

También pueden sellarse los portales, lo cual es una de las formas principales de ganar la partida. Esto se hace automáticamente (sin tirada de Pelea) si tienes un objeto de Símbolo Arcano. También puedes hacerlo, tras una tirada de Pelea, gastando cinco tokens de pistas. Así sellas permanentemente el portal.

FASE DE ENCUENTROS DE OTROS MUNDOS

Cada jugador que se halle en uno de los Otros Mundos recibe un encuentro. Roba una carta del mazo apropiado, la cual estará marcada con uno

de los cuatro colores. Si el color de dicha carta coincide con uno de los colores del Otro Mundo entonces el jugador lee el encuentro, que o bien será específico de esa dimensión o genérico. De otro modo sigue robando hasta obtener dicha carta.

FASE DE MITOS

Por último el primer jugador roba una nueva carta de Mitos. Esta carta puede mostrar una serie de cosas:

- Se indica la localización de un portal. Si dicha localización se encuentra libre, se colocará el nuevo portal allí, con uno o dos monstruos. Si dicha localización se haya sellada no ocurrirá nada y si hay un portal activo allí, aparecerán más monstruos, aunque como el límite de monstruos en Arkham está limitado, si se supera dicho límite aumentará el contador de Terror, lo que irá provocando que los aliados huyan, los negocios cierren y en general que los monstruos campen a sus anchas.

- Se coloca una nueva pista sobre el tablero.
- Algunos monstruos se mueven. Dependiendo de la dimensión a la que pertenezcan, se moverán en el sentido de las agujas del reloj, al contrario o incluso algunos permanecerán inmóviles.

- Ocurre un acontecimiento especial, que puede durar varios turnos o que tiene un efecto único.

EL ANTIGUO DESPIERTA

Se supone que estáis evitando que el Antiguo vuelva a la vida. Pero éste puede despertar si:

- El contador de Perdición, que avanza a medida que aparece un nuevo portal y que sólo retrocede si se usa un Símbolo Arcano, llega a su máximo (el cual puede variar entre 10 y 14)

- Hay de cinco a ocho portales abiertos a la vez (dependiendo del número de jugadores).

- Te quedas sin marcadores de portal

En cualquiera de estos casos llega la batalla final.

El Antiguo tiene una Dureza igual a su contador de Perdición multiplicado por el número de jugadores. Por ejemplo en una partida de cinco jugadores, si Yig despierta (Perdición 10) serían necesarios cincuenta éxitos para abatirlo. Gracias a Dios, a diferencia del combate normal, estos éxitos son acumulativos. Cada Antiguo tiene algún efecto especial que realiza al despertar más un ataque especial. Los combates contra los Antiguos pueden dar resultados muy dispares.

GANANDO EL JUEGO

Puedes ganar el juego de tres formas según las reglas:

- Cerrando todos los portales que hay sobre el tablero y teniendo tantos trofeos de portal como número de jugadores.
- Sellando seis portales.
- Luchando y venciendo al Antiguo.

La forma de victoria más común es cerrando o sellando los portales.

CONCLUSIONES

Nos encontramos ante un juego muy bien presentado, con un arte increíble y unos componentes extraordinarios. El único pero que se le puede poner es quizás uno de los más importantes en estos casos y es que jugando menos de una docena de partidas puede volverse repetitivo y aburrido para según qué jugadores. Su espíritu rolero no dejará indiferente a nadie y es un buen juego cooperativo pero no llega a ser uno de esos juegos de los que no te cansas por mucho que juegues. Muy recomendado para amantes de las ambientaciones lovecraftianas y fanáticos de la Llamada de Cthulhu.

VALORACION

Un juego con una presentación espectacular, que debe estar en la estantería de todo aficionado a La Llamada de Cthulhu, con inspiración en el rol pero que puede hacerse algo reiterativo.

PUNTUACION

PRESENTACION	9
CONTENIDO	8
COMPLEJIDAD	7
JUGABILIDAD	7
GENERAL	8



OKGAMES

