

De como conocí los juegos de rol pulp y lo que vino después

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Rol](#)

Tagged as : [Pulp](#), [Rol](#), [Rol pulpero](#)[Rolero Cebolleta](#)

Date : abril 8, 2019

Habida cuenta de que esta web trata del pulp en general y de los juegos de rol pulp en particular habría que hablar un poco de la dupla rol + pulp. ¿No?

Pues vamos a ello.

Y para no defraudar a nadie vamos a empezar con una historia del [rolero cebolleta](#).

Historias del Rolero Cebolleta

En un principio todo era fantasía...

Cuando era pequeño y vi **Indiana Jones y El Templo Maldito** quedé marcado por un gusto por las aventuras pulp. No lo sabía aún y [ni sabía qué era eso del pulp](#) pero ese gusto había quedado latente en mí.

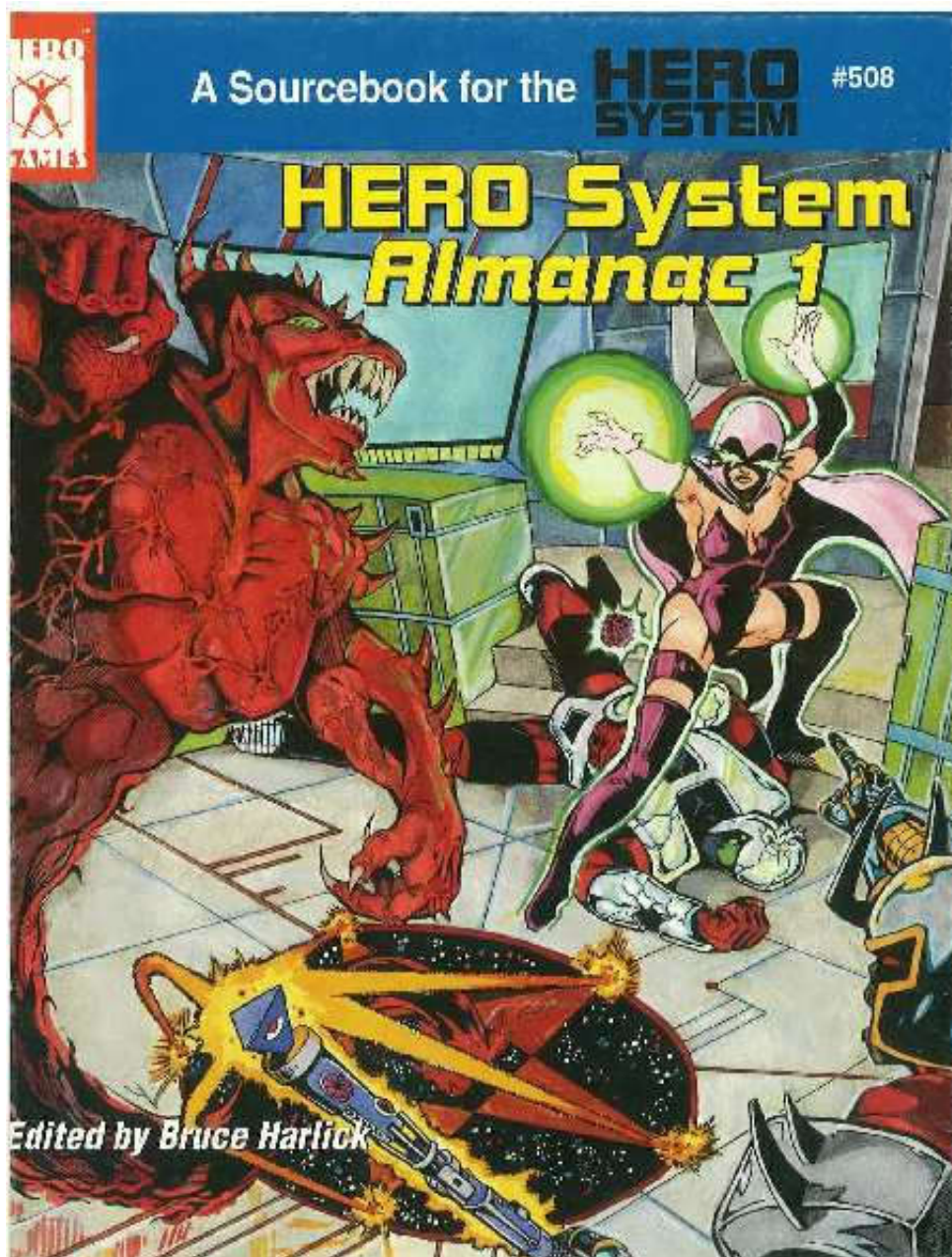
Años más tarde llegaría mi pasión por los juegos de rol aunque totalmente enfocados en la [fantasía heroica](#) y pasarían bastantes años antes de que se me ocurriera que dichas aficiones pudieran tener puntos de contacto.

Más adelante conocería [Comandos de Guerra](#) en su segunda edición (Ya va por [la tercera](#)) y me picó el gusanillo de hacer partidas estilo **Indiana Jones**. Finalmente no llegó a nada pero íbamos avanzando.

La cosa se quedó estancada mientras dedicaba mis esfuerzos a otros géneros: fantasía, ciencia ficción, superhéroes...

Y aunque parezca mentira los superhéroes me llevaron a mi primer juego de rol pulp.

Y conocí Champions



Desde prácticamente que aprendí a leer (y eso fue a una tiernísima edad) he leído cómics de superhéroes. Evidentemente cuando empecé a jugar a rol enseguida se me pasó por la cabeza mezclar mis dos principales aficiones. Pero la cuestión es que no se me ocurría cómo podía hacer tal cosa. Curiosamente la cuestión no era cómo representar los poderes si no cómo poder equilibrar mínimamente un juego en el que un jugador podía llevar un personaje estilo **Thor** y otro uno estilo **Daredevil**.

En una visita a la que entonces era mi tienda friki de referencia antes de que nadie nos llamara friki, **All Stars** en Leganés (Madrid) encontré en una caja de saldos un libro, un complemento de un desconocido juego de rol llamado **Champions**. Desconocido para mí, claro. El libro en cuestión era **Hero System Almanac**, un libro que aportaba reglas opcionales para todo el ecosistema de juegos que usaban el sistema de **Champions**. Me lo compré y no me enteraba de nada de lo que leía, pero parecía fascinante. Curiosamente también estaba en la misma caja de saldos el libro **Cliffhanger** para el sistema **GURPS** pero no lo pillé.

Poco más tarde la desaparecida editorial **Cronópolis** publicaba el juego **Superhéroes Inc.** que tan buenos ratos me ha proporcionado. El sistema dejaba bastante que desear, estaba absolutamente descompensado y era mortal de necesidad pero nos lo pasábamos como enanos con él y es el segundo juego al que más caña he dado como Director de Juego sólo por detrás de AD&D Segunda Edición.

Pero a **SHinc** le faltaba algo que había intuido en el **Hero System Almanac**: personalización. Los poderes de **SHinc** eran monolíticos, el poder a nivel X hace el efecto Y y punto.



Años más tarde pude adquirir, caro y pidiéndolo a USA, una copia de **Champions 4ª Edición**. Y me flipó.

En **Champions** los poderes se construyen a base de efectos y modificadores de forma que son totalmente modulares y configurables. Los únicos límites son la imaginación y los puntos de construcción.

¿Quieres lanzar rayos? Coges *Energy Blast*

¿Quieres que tus puños se recubran de energía para que tus puñetazos hagan más daño? Coges *Energy Blast* con alcance 0.

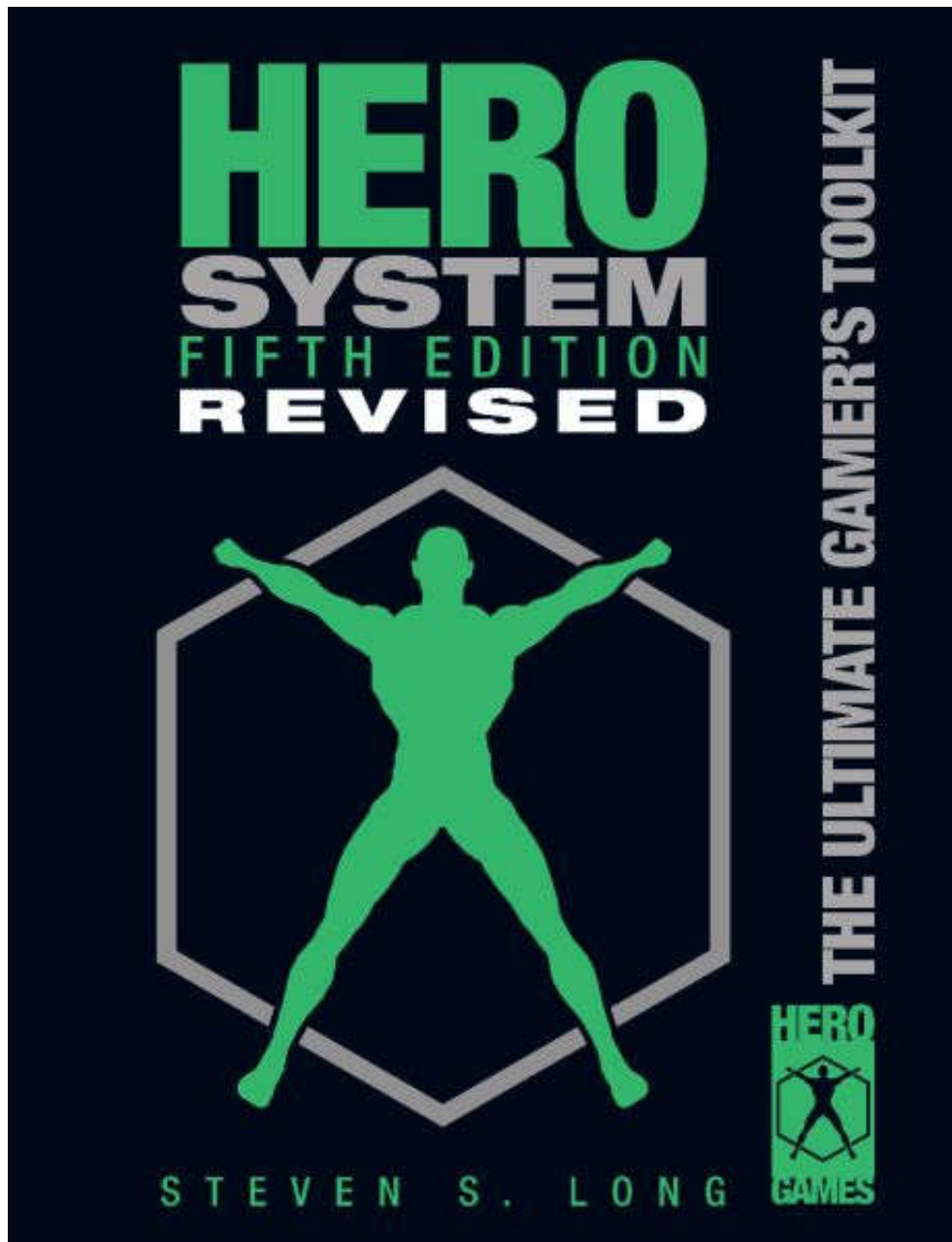
¿Quieres un báculo que hace daño a todos los espíritus de una zona? Coges *Energy Blast* con la limitación de ser un objeto (El báculo), la ventaja de afectar a incorpóreos y la ventaja de área de efecto.

Me dejó flipado. Me enamoré del sistema.

Hay mucha gente que dice que es muy complejo y yo no lo voy a negar. Pero también es cierto que sólo es compleja la creación de personajes, pero eso no afecta luego a las partidas.

Desgraciadamente llegó en una época en la que ya casi no jugaba a rol así que no le dí mucho uso.

Con los años salió una nueva edición de **Champions**. O mejor dicho, de **Hero System**. Con el tiempo, alrededor de Champions habían ido saliendo otros juegos que usaban el mismo sistema. Para cuando decidieron renovar **Champions 4ª Edición** se optó por sacar un librote (Enorme, negro, precioso) con todas las reglas genéricas y después sacar libros más enfocados a cada ambientación **QUE NO APORTABAN REGLAS**. El libro negro era lo único que necesitabas para jugar a cualquier cosa, los libros de género sólo te daban consejos e indicaciones acerca de cómo utilizar las reglas para reflejar los tropos de la ambientación escogida.



Y uno de estos libros de ambientación fue **Pulp Hero**. Que será el primero de los juegos de los que vamos a hablar en esta serie de artículos.