

Entrevista en la Marca del Este

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Reseña](#)

Tagged as : [Ciencia ficcion](#), [Far West](#), [PulpRol](#)

Date : mayo 12, 2016

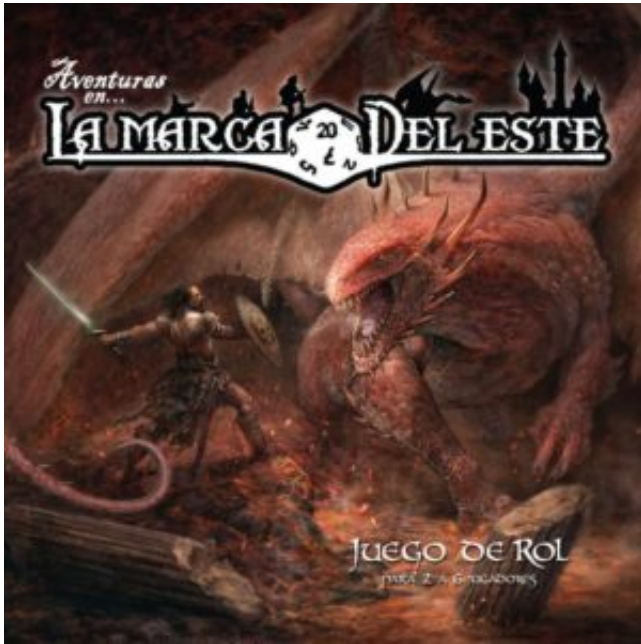


A nadie se le escapa que el colectivo de [Aventuras en la Marca del Este](#), grupo de desarrollo y grupo de juego son de los autores más prolíficos del mercado español del rol. Actualmente tienen publicados varios juegos y aún más cosas en la recámara.

Conozcamos un poco más de lo que preparan de la mano de **Pedro Gil “Steinkel”** y **Zonk PJ**.

Rubén: Habéis editado Aventuras de la Marca del Este con **Holocubierta**, al menos desde la segunda tirada del juego, habéis editado *Walküre* por medio de un crowdfunding, estáis editando aventuras old school multi-sistema por vuestra cuenta y riesgo... Y ahora tenéis en desarrollo juegos que se van a editar con **Holocubierta**, juegos que va a editar **NSR**, juegos que autoeditáis... ¿Cómo dais abasto a tanta producción?

Pedro: Es cuestión de constancia, poco más. Trabajar cada día un poco, de manera rutinaria, aunque no apetezca. Y esto podemos llevarlo a cabo porque nos gusta lo que hacemos, por pura afición y responsabilidad para con los compromisos adquiridos



Walküre

Rubén: Centrándonos en los próximos lanzamientos... Háblanos de **La Marca Estelar**. De dónde surge la idea?

Pedro: Bueno, la idea original surge de *Zonk*, quien supo ver las posibilidades de un juego en esta línea. Él es el responsable del tono general del mismo. Huelga decir, que una vez nos expuso su idea, nos adherimos a la misma sin dudar un instante. Lo cierto es que *Zonk* ya forma parte de la Marca, y es que sus aportaciones son imprescindibles para nosotros. Le debemos mucho, y además compartimos una misma filosofía de trabajo.

Zonk: Siempre me han gustado los cómics de ciencia-ficción y fantasía de los ochenta. Crecí leyéndolos y en gran medida conformaron algunas de mis primeras lecturas. Estaba buscando crear algo ligero, algo que poder hacer para descansar de otras cosas. Y en ese momento se habían publicado ya algún que otro juego que tocaba ese tema y género, pero ninguno

transmitía ese espíritu como a mi me gustaba. Y de repente se me ocurrió que podría modificar la Marca del Este para hacer lo que me gustaría a mi ver publicado. En cuanto se lo comenté a Pedro le encantó, y me puse con ello.

Rubén: ¿Es un nuevo *retroclón* o es la traslación de **La Marca del Este** al espacio?

Pedro: En realidad yo diría que, en propiedad, ni una cosa ni la otra. Sí es cierto que tiene muchas de las mecánicas originales de la Marca, pero se le han añadido modificaciones relevantes. También la ambientación es lo suficientemente diversa y particular como para alejar a la **Marca Estelar** de la **Marca del Este**, aunque en cierto modo están conectadas. Como nos gusta decir, este proyecto tiene cosas nuevas, pero una fuente clásica, a partir de la emulación que es **Aventuras en la Marca del Este**. Mezclar en su justa medida lo viejo con lo nuevo.



Zonk: Como dice Pedro, tiene toques de *retroclón* y toques modernos. El documento de partida son los documentos de procesador de textos de La Marca, en el que empecé a reescribir, añadir y cambiar cosas. Algunos cambios son simplemente temáticos, otros son mucho más profundos (y por lo general reflejan mecánicas más modernas). Pero por otro lado bebe mucho de juegos como *Gamma World* y similares, y hay mecánicas sacadas directamente de estos juegos.

Rubén: ¿Encontraremos elfos espaciales y orcos alienígenas en plan fantástico-futurista u optaréis por una ambientación más clásica de ciencia ficción cincuentaera?

Pedro: Sí, hay elfos estelares, y orcos y todas las criaturas clásicas, con su toque, evidentemente, e incluyendo a criaturas muy particulares, con un toque gamberro y algo desenfadado.

Zonk: Exacto. Hemos incluido muchas de las razas clásicas de juegos de rol de fantasía, pero muchas de ellas tienen cambios. Algunos son a nivel de trasfondo y mecánico, otras son simplemente a nivel de trasfondo. PERO, y esto es importante, el juego es claramente humano-céntrico por motivos de ambientación. En los cómics, relatos y películas que inspiran el juego es muy clásico tratar a los alienígenas como antagonistas, o simplemente como secundarios (comerciantes, compañeros de celda, patrón de alguna misión), y hemos reflejado esto haciendo que las clases de aventurero sean solo de humanos, mutantes (humanos mutados, otro clásico del género) y robots (que en dicho género sí aparecen como protagonistas). En ese sentido es muy similar al *Rogue Trader* original, y es que ambos juegos beben de las mismas fuentes.

Rubén: ¿Qué sistema de reglas utilizará?

Pedro: Esto mejor lo contestará Zonk con más propiedad.

Zonk: El juego usa una variante del sistema presente en la Marca del Este, pero con considerables modificaciones que lo convierten en una criatura distinta. Por ejemplo, añade 2 atributos nuevos: Psiónica y Mutación. El primero mide la capacidad psíquica de una persona y su resistencia (o habitualmente falta de ésta) a dicha clase de poderes. Mutación es un poco más complejo. Todos los Mutantes (personajes con la clase de aventurero Mutante) la tienen, pero además, las personas que van sufriendo daño de radiación van viendo aumentado su valor de MUT y se acaban convirtiendo en Mutados (adquieren mutaciones, pero tienden a ser más negativas que positivas).



Más cambios, el ataque y el daño son estilo d20 ($1d20 +$ bono de ataque a superar la CA del objetivo). El juego tiene un único sistema de habilidades, muy sencillo, que bebe del concepto que había en el d20 (según la clase, el nivel y la INT se tiene una cantidad de puntos a repartir entre habilidades generales y habilidades propias de la clase) pero tiene una mecánica muy vieja escuela (sacar menos del nivel de habilidad en $1d6$).

Hay cosas completamente remodeladas. Los Biogeles del Médico son una variante de algunos hechizos de clérigo, y funcionan igual. Pero otras cosas son completamente nuevas, como es el sistema de mutaciones y de psiónica, que los que hayan jugado a *Metamorfosis Alpha* o a *Gamma World* encontrarán considerablemente familiar.

Por cierto, añadir que al final del manual hay reglas de conversión para cambiar personajes y criaturas de un sistema a otro, lo que permite mover personajes de una ambientación a otra, y que esperamos dé lugar a partidas muy divertidas.

Rubén: Por lo que parece, visto desde fuera, parece más un proyecto de *Zonk* y **Holocubierta** y que os limitáis a dar vuestro pláceme ¿Es así?

Pedro: Bueno, sí que es una idea original de *Zonk*, y su efervescente mente, pero nosotros hemos participado aportando la ambientación, y dirigiendo el aspecto artístico del juego, coordinando al magnífico ilustrador que es Jagoba Lekuona, y nuestro cartógrafo de referencia, Epic Maps (Manolo Casado).

Zonk: Exacto. Yo solo le di a Pedro una hoja con las cosas que las reglas obligaban a incluir en la ambientación (mutaciones, psiónica, cosas así), así como ciertas ideas que se me habían ocurrido al respecto y que estaban plasmadas en los monstruos que había creado. Y la Marca puso todo su saber hacer en crear la ambientación y luego en diseñar el concepto del manual y coordinar todo con el resto de creativos que han participado en el proyecto y con **Holocubierta**.

Rubén: ¿Qué tal va la producción?

Pedro: Por lo que sé, está ya maquetándose, y debería estar listo muy pronto.

Rubén: ¿Podéis adelantar algo en cuanto a formato en el que saldrá o las fechas en las que estará disponible?

Pedro: En cuanto a fechas no me mojo, ya que es algo que compete a la editora. El formato será análogo al propio del manual de bolsillo de la Marca del Este. Un libro que supongo asequible y fácil de manejar.



Peacemaker

Rubén: Con **NSR** anunciáis **Peacemaker**, un juego realista sobre la conquista del oeste americano... ¿Qué queréis decir con “realista”?

Pedro: Es un libro sin asomos preternaturales ni fantásticos, que asume la historia de la Conquista del Oeste tal cual la conocemos por las fuentes históricas, y que huye del sensacionalismo y efectismo propio de algunas películas de género. Es un juego crudo, con una base histórica fehaciente, compendiosa y prolija, que emula la sociedad de la época, con todas sus circunstancias negativas, y con toda la épica brutal que sin duda aportó.

Zonk: Exacto. Además, incluye el sistema del *CdB Engine* adaptado a la ocasión. Si este sistema hace un especial hincapié en la verosimilitud y el “realismo” (incluso representando magia y similares), para **Peacemaker** hemos creado modificaciones a las reglas para reflejar mejor las particularidades de las armas de la época, para reflejar que las medicinas tienden a ser especialmente adictivas y otros aspectos similares que aportan realismo a la partida.

Rubén: Llama bastante la atención que se anuncie este juego cuando hace años que se viene oyendo de una nueva edición del mítico **Far West** que en su día publicara **M+D** y que parecía que estaba en su tramo final. ¿Cómo crees que puede afectar al mercado la existencia de dos juegos con un planteamiento tan similar? ¿Se resolverá con un duelo al sol?

Pedro: Espero que no. Si te soy sincero, hasta hace relativamente poco tiempo, no conocía que **Far West** sería reeditado. En cierto modo ha supuesto un acicate, cara a presentar un juego lo más completo y detallado posible, afinando especialmente en su reglamento, que creo es el punto fuerte de **Peacemaker**, más escalable y modular.

La llegada de dos juegos con una temática análoga, en un breve periodo de tiempo, es posible que afecte a las ventas globales. No lo sé, el nicho es pequeño. O puede que no, y se demuestre un elemento positivo que empuje a ambos juegos en la lista de ventas. En fin, el tiempo responderá a dicha pregunta mejor que nosotros.

Zonk: Opino igual que Pedro.

Rubén: Hace no mucho y por sorpresa mostrasteis un logo perteneciente al nuevo motor de reglas que habéis creado y que llamasteis *Maltese Falcon System*. Con ese nombre no hay que tener muchas luces para imaginar que está pensado para aventuras del más puro género negro. Ahora anunciáis el título de **Hardboiled**... Queremos saber más de esto. Es un género no demasiado explotado en el mercado español, y habitualmente lo ha sido desde el lado opuesto como el Mafia de **Holocubierta**, ¿Como os decidís por este tema?

Pedro: Es una historia larga. En realidad parte a la par que **Walküre**. En un principio buscábamos crear un juego de aventuras, con el nombre de Pulp. Éste finalmente desembocó en el actual *Hardboiled*. Nos dimos cuenta de que el género típicamente *Pulp* estaba sobresaturado, y decidimos explorar otros nichos. Siempre nos ha entusiasmado el género negro, y sobre todo su vertiente más dura, representada por el subgénero *Hardboiled*. Y de ahí esta nueva propuesta.

Zonk: Los que nos siguen hace tiempo saben que Pedro llevaba tiempo de hacer algo con toques *pulp*, quizás usando **Gumshoe**. Pero es que además, yo había hablado de hacer una versión de **Gumshoe** mucho más capacitada para combate y situaciones de acción. Así que cuando Pedro me comentó lo que él tenía en mente me di cuenta de que era lo mismo que estaba pensando hacer yo. Era obvio que teníamos que hacer este juego.

Rubén: Contadnos algo del sistema: Por lo que comentáis es un híbrido de **Gumshoe**, entiendo que tomando sus mecánicas de investigación y de **Gangbusters**, un juego del que sólo sé que editó **TSR** y que está ambientado en los años 30. ¿Qué podéis decirnos del sistema?



Pedro: Bueno, el sistema, como apuntas, es una especie de monstruo de Frankenstein, tomando porciones de **Gumshoe**, en realidad de un montón de libros cuyo motor es el **Gumshoe**, desde **Esoterroristas** hasta **Nights Black Agents**, pasando por **El Rastro de Cthulhu**, y añadiendo éstas a un motor de resolución de acciones y avance de personajes inspirado en el presente en **Gangbusters**. Aunque los cambios efectuados en ésta última parte son muchos y variados. Y aún lo serán más una vez concluya la fase de testeo, en la que estamos inmersos.

Zonk: **Gangbuster** es un juego diseñado para jugar partidas durante los años 20 y 30, centrado específicamente en partidas de gangsters, de ladrones y asesinos, e incluso de espionaje (hay un módulo de ese tema que es una delicia). El juego es un percentil, aunque tiene conceptos particularmente añejos y “vieja escuela” (la creación de características, por ejemplo, es muy particular). Hemos añadido a ese sistema conceptos de **Gumshoe**, no solo las Habilidades de Investigación, sino que estamos añadiendo cosas como la mecánica de *Heat* (que, como Pedro indica, dependen de la fase de testeo).

Rubén: ¿Por qué no tomar **Gumshoe** como sistema sin recurrir a hibridaciones?

Pedro: Porque **Gumshoe** no nos convence como sistema integral, creo humildemente que puede mejorarse.

Zonk: No podría decirlo mejor.

Rubén: ¿Qué toma de **Gangbusters** que justifique no usar el **Gumshoe** “puro”? ¿Mejor resolución en las escenas de acción?

Pedro: Exactamente, y un sistema de avance de los personajes creo que más adecuado. Además de que las reglas de combate resultan más provechosas, con los cambios que introduciremos.

Zonk: Si, **Gumshoe** resuelve la investigación muy bien, pero falla en la acción. Y un juego de género *Hardboiled* requiere un tipo de acción que **Gumshoe** no tiene. Y la evolución de personajes es su otro gran fallo. Las reglas que estamos introduciendo están destinadas a adecuar eso a la clase de historias que *Hardboiled* quiere contar.

Rubén: Parece que habláis de una edición mediante crowfy de una tirada corta. ¿Por qué tirada corta? ¿Por desconfianza del resultado de producto? ¿Por qué, habiendo establecido lazos de colaboración con varias editoriales os decidís por lanzarlo por vuestra cuenta?

Pedro: Lo lanzamos nosotros porque queremos tener el control creativo total del producto, además de lanzarlo con una licencia abierta sin posibles trabas. Aunque, en verdad, ya se ha avanzado mucho en este campo (licencias libres, me refiero), prueba de ello es **Peacemaker** y su licencia, con la que no hemos tenido problema alguno con **Nosolorol**, más bien al contrario. De todos modos, estamos abiertos a propuestas de editoriales interesadas en *Hardboiled*, que

estudiaremos llegado el caso.

Hablo de tirada corta refiriéndome a una edición ahormada a la demanda real, que nos la dará el CF. Por nuestra experiencia, gira en torno a los 300 o 400 mecenas. Así que una tirada de 500 ejemplares bastaría. De todos modos, las tiradas de los juegos de rol en España son, en su mayoría, "cortas". Ha llegado un punto en que somos renuentes a complicarnos con la distribución tradicional, e intentamos limitar los excedentes.

Rubén: ¿Hay más lanzamientos en la recámara?

Pedro: Bueno, sí, más suplementos para **Walküre: Mechawaffe, Sturm und Drang**, etc. E intentaremos mantener viva la línea de **Clásicos de la Marca**, que está costando lo suyo, con nuevas propuestas, estilo *gazeteer*. De todos modos, somos tan volubles y cambiantes, que en cualquier momento nos puede asaltar una idea de juego y volver a la carga con otras propuestas. Juegos contenidos, más asequibles, ajustando la tirada, con la mayor calidad posible y explorando nuevas vías. Y sin olvidar el juego de mesa en ciernes, que está consumiendo buena parte de nuestras energías y recursos.

Zonk: Yo tengo algunas cosas en las que estoy trabajando, como el **CdB Engine: Umbral**, que pone a tercios españoles explorando mi ambientación de *Pórtico* (un trasunto de *Stargate*), la adaptación de varias de mis ambientaciones del **CdB Engine** a **Savage Worlds**, y cambiar el formato de mi Patreon. Y más cosas que me rondan la cabeza, alguna que le tengo que proponer a Pedro. Pero todo se andará.