

La Marca Estelar, historia de una decepción

Author : Rubén Astudillo

Categories : [El Simio Opina](#)

Tagged as : [Ciencia ficcionRol](#)

Date : octubre 17, 2016



Aventuras en la Marca Estelar es un juego que estaba esperando con ganas. Pertenece a un género bastante poco tratado en general y creo que por primera vez en un juego en castellano. A priori no me gustaba que se usara la **Marca del Este** como base pero tenía mucha curiosidad en ver cómo lo habían resuelto.

Por razones varias no pude echarle el guante cuando salió tal y como me habría gustado y me tuve que conformar con la gente que ya lo tenía y publicaba fotos. Fotos pero no comentarios. O al menos muy pocos. Pocas reseñas y las pocas que leí eran alabanzas. No sabía que pensar pero seguía con ganas de pillarlo.

Y al final lo hice en un puesto de las jornadas **LES 2016** y me lo llevé a casa.

Vamos a empezar por lo primero que vemos, que es la parte física. Es un libro en formato pequeño, con tapa blanda con solapas y papel satinado. Ilustra la portada una ilustración que personalmente no veo demasiado atractiva.

El interior me parece una delicia, texto a doble columna con los bordes de página decorados con cenefas de ci-fi retro, ilustraciones en blanco y negro de Jagoba Lekuona que recuerdan poderosamente a las de los cómics de ciencia ficción ochenteros que podíamos encontrar en 2000AD, Heavy Metal o Cimoc. Un gran acierto a la hora de elegir el aspecto.

El precio del juego es contenido: quince euros en formato físico y seis en PDF me parece un precio ajustado y correcto.

Ahora vamos con lo importante, el texto.

Comencé a leerlo con muchas ganas pero las decepciones se iban sumando una tras otra y la impresión general fue bastante agria.

Las decepciones empezaron con los atributos (empezamos bien). No entiendo por qué hay un par de atributos que dependen de la clase de personaje. Entiendo y es un clásico en los sistemas herederos de D&D que para poder adquirir una clase de personaje debas tener una serie de atributos a un nivel determinado. Ok. Pero... ¿Tener que elegir antes de tirar los atributos qué clase quieres coger para saber cuántos dados debes tirar en Mutación y PSI (que son dos atributos) ? Eso me chirría, y me chirría mucho.

Pasamos el trago de los atributos y vamos a mirar las clases y encontramos una enorme cantidad de clases de personaje que en muchos casos, a nivel conceptual, no sé distinguir. ¿Qué diferencia hay entre un aventurero, un macarra y un pirata? Por ejemplo. No encuentro diferencias notables a un nivel de concepto entre estas clases. Luego a nivel de reglas tampoco se diferencian tanto pero ¿Por qué diferenciarlas? ¿Era necesario? ¿Había que cubrir una cuota mínima? La diferencia que encuentro entre el macarra y el pirata es que el primero es descrito como un adicto a sustancias narcóticas/excitanes, putero y que se mete en jaleos y que el segundo puede tener una nave si la quiere...

Y no es mi única queja que tengo de las clases de personaje: Me parecen un trasvase demasiado directo desde un juego de fantasía. Puedo entender que en un juego fantástico haga referencia a si puede o no usar escudos pero ¿En un juego de ci-fi?

Aunque claro, dado que con el dinero inicial no pueden comprar armas de energía quizá sí que sea muy útil el saber usar escudos.

Con respecto a eso, al equipo inicial, tenemos un juego de ciencia ficción en el que los personajes no tienen dinero para empezar con una mísera pistola de proyectiles sólidos y tendrán que salir de aventuras armados con espadas y hachas, con lo que su primer objetivo será darle un palo al primer segurata que se encuentren para quitarle la pistola. Es curioso este hecho teniendo en cuenta que si uno es un pirata puede tener una nave espacial en propiedad, lo cual entiendo que es bastante caro. Bien pensado le queda bien el sable. Y un loro.

Si seguimos con la parte de reglas llegamos a los poderes psíquicos. No ocultan el hecho de que la psiónica es la respuesta en esta ambientación a lo que es la magia arcana en La Marca del Este. Pero lo bueno acaba aquí.

Si tenemos en la psiónica una visión alternativa de la magia arcana ¿Qué pasa con la magia divina? Que se ha convertido en lo que llaman biogeles.

¿Qué es un biogel? Un hechizo de magia divina convertido en sustancia física que se

unta/aplica para tener efecto. Ahí tenemos biogeles que curar heridas, que purifican comida, que resucitan gente... Igual que me gustó la traslación de la magia arcana a poderes psíquicos estos biogeles no me gustan. Es lógico que haya medicinas milagrosas en el futuro, pero coger hechizos divinos y convertirlos en productos de farmacia me parece excesivo. El convertir la clase del Médico en el émulo del Clérigo de D&D da la razón a los que ven a los clérigos como botiquines con patas.

Y acabamos la sección de reglas sin reglas para el uso de naves espaciales salvo unos breves apuntes en el combate. Pero no sabemos cómo se navega, como se va de un sistema a otro, qué cálculos hay que hacer o... nada. No sabemos nada.

Otra notable ausencia: los planetas. No hay reglas sobre cómo crearlos, o cómo puede afectar a los personajes su atmósfera, su gravedad, sus patógenos... Queda todo enteramente a la imaginación del director de juego.

Tengo que decir que las reglas me han decepcionado mucho. Es un corta-pegar de La Marca del Este metiendo unas pocas reglas, la mayoría en mi juicio poco acertadas.

Pasamos a la ambientación.

La idea que tenía al aproximarme a este juego era que se trataba de un juego de ciencia ficción con un marcado aire ochentero. Esperaba algo similar a los cómics que podían encontrarse en 2000AD o Heavy Metal, cosas como Strontium Dog, RoboHunter... Y la verdad es que las ilustraciones te traen ese "aire", también muchas de las clases de personaje parecen sacadas directamente de ellos como el macarra espacial o el aventurero espacial. Tenía la duda de cómo recrearían ese ambiente en un juego, una atmósfera muy diferente de la ciencia ficción "dura" o de la "space opera" más clásica. Tenía claro que tenían que asentar bien las bases porque no es un género muy conocido y está ya muy desfasado, estaba encuadrado en un momento político y social muy concreto y es difícil que gente que no lo conociera ya pueda entender su idiosincrasia. Bien, pues su forma de resolver esta dificultad es... no hacerlo en absoluto.

Me explico.

No hay absolutamente nada en el juego más allá de las ilustraciones que lo diferencie de cualquier otro juego de space opera. Eso no es necesariamente malo, quizá es lo que se buscaba pero no es lo que yo quería encontrar.

Echo de menos una sección para el director de juego que hable de cómo crear una partida que refleje este ambiente, que te diga cómo meter la crítica social, la visión nihilista y descarnada de esta variante de ciencia ficción en una aventura. Algo que te explique cómo alejarte de la alargada sombra de Star Wars o de Warhammer 40k (esos elfos y orcos...). Pero no hay nada.

Si el director de juego conoce ese subgénero y es capaz de transmitírselo a los jugadores y/o estos también están en la onda adecuada entonces podrán jugar algo que parece sacado de 2000AD. Si no será como otro juego cualquiera de space opera. Y como ya he comentado en

las reglas ni siquiera me parece un sistema demasiado adecuado para esto.

La impresión que me transmite es la de ser D&D en el espacio. Sin más. Cambia las minas enanas por estaciones mineras, los antiguos templos por pecios abandonados, las armas mágicas por artefactos alienígenas y las pociones curativas por biogeles curativos. Y ya está. No hay más.

Y esa impresión viene reforzada por el bestiario incluido, que es un trasunto “espacial” del de cualquier derivado de D&D incluyendo los dragones.



El juego incluye una ambientación oficial que nos explica una teoría de universos “tangenciales”, realidades diferentes de un multiverso que se “tocan” en diversos puntos de forma que puede cruzarse de una a otra. Esta es una idea que me gusta, aunque me parece que el redactado de la misma es bastante mejorable. En esta teoría la Marca Estelar es una de esas realidades tangenciales mientras que La Marca del Este es otra permitiendo que se trasvasen personajes entre una y otra. De hecho el juego incluye reglas de conversión entre un sistema y otro para solventar las pocas diferencias que hay entre ambos. Es un concepto interesante.

Lo que no me gusta tanto es la presencia de los Primigenios. Vale que se les intuía en la Caja Azul de La Marca pero convertirlos en el *leitmotiv* de la Marca Estelar me parece querer meter demasiados conceptos apenas esbozados en una ambientación que se queda bastante corta.

¿Corta? Si tenemos universos tangenciales y primigenios y elfos y orcos y...

Si, corta. No cuenta apenas nada acerca de la ambientación.

Resulta paradójico que tanto los personajes como el bicherío es poco genérico y está muy enfocado a la ambientación pero al mismo tiempo esta es casi inexistente, está creada a brochazos gruesos para que el DJ la termine.

Mi valoración es bastante negativa y la verdad es que lo siento porque esperaba algo bueno.