

Walpurgis, un retrojuego de rol de fantaterror

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Reseña](#), [Rol](#)

Tagged as : [Ciencia ficcion](#), [Cine](#), [ReseñaRol](#)

Date : Julio 6, 2017



¿Qué es *Walpurgis*?

Es un juego de rol que se autodenomina *retrojuego de rol de fantaterror de los años '60 y '70*. Todo un trabalenguas.

Walpurgis fue editado por medio de un [Verkami](#) bastante exitoso que recaudó más de diez veces el dinero que pedía, aunque claro, esto no es difícil cuando la cantidad pedida son sólo 300€. Vamos, que más que una campaña de *crowdfunding* era una preventa del libro. La editorial es [Saco de Huesos](#) y el juego puede comprarse en su web, no sé si se hará

distribución normal a tiendas.



Según se puede leer en la web de la editorial...

¿Alguna vez has soñado con encarnar a un hombre maldito? ¿Te gustaría ser un macarra post-apocalíptico durante una epidemia zombi? ¿Sueñas con visitar castillos infestados de murciélagos gigantes y descubrir los monstruos que han ensamblado en sus mazmorras? ¿Estás preparado para enfrentarte a una amenaza venida de otros planetas (aunque sean Marte o Venus)? ¿Añoras los tiempos en los que llevar pantalones de campana era moderno, existían los cines de barrio y en sus pantallas el sirope de fresa aguado y las ideas más peregrinas convivían en una explosión de creatividad inigualada e impredecible?

En ese caso, bienvenido: este es tu juego de rol. Gracias al sistema de doble dado y la ambientación extraída por **Víctor Conde** de los más variopintos filmes de fantaterror, os espera, a ti y a tus jugadores, un viaje desenfrenado a aventuras sin fin impregnadas de horror irreverente, erotismo gratuito y humor gamberro.

Como ellos mismos nos explican el juego está ambientado en las películas de terror y fantásticas que se produjeron como churros en España en las décadas de los 60 y 70: películas de calidad ínfima, presupuesto inexistente y virtudes inencontrables.

¿Qué es el Fantaterror?

Aunque pueden encontrarse otras explicaciones más académicas acerca del género yo no quiero ni puedo aburrirme con referencias a obras, estéticas o técnicas y seré mucho más concreto. Ante el éxito de las películas de terror de la productora británica *Hammer* empezaron a producirse en España pastiches de las clásicas historias de vampiros, hombres lobo, momias etc... Esto resulta curioso cuando vemos que las propias películas de Hammer son versiones de menor presupuesto/calidad que las que rodó la Universal décadas antes.

Las películas del *fantaterror* patrio abundaban en la estética manida de los castillos y casonas abandonadas con vampiros aristocráticos, hombres lobo que asesinaban pueblerinos en las noches de luna llena... pero todo rodado con una calidad malísima y unos medios tanto económicos como técnicos de un nivel ínfimo. Se le añade una carga erótica muy alta que hace que en muchos casos se editaran dos versiones: una para el extranjero y otra que pudiera pasar por la censura franquista y emitirse en España.

En resumen, es un género que sólo puede disfrutarse si eres capaz de reírte de la película y de ti mismo por estar viéndola, son las típicas películas que sólo pueden disfrutarse plenamente viéndola con un grupo de amigos mientras comentas las escenas. Tienen unos argumentos tan absurdos y unas escenas tan malas que es imposible tomárselas en serio. Sabiendo esto pueden ser incluso divertidas.

Y este género, que el juego llama *cine C*, es en el que se ambienta el juego. Y esto es a la vez su mayor virtud y su mayor tara.

Pero vamos por pasos.

El libro

Lo primero que llama la atención es el formato. Es de tamaño pequeño y apaisado, con unas dimensiones de 215mm x 175 mm. El formato es extraño y llama mucho la atención aunque personalmente me resulta incómodo. Incómodo para guardarlo en la estantería e incómodo para leer.

Tiene 205 páginas con una maquetación bastante simple a doble columna sin adornos de ningún tipo. No es el aspecto más vistoso pero hace mas cómoda la lectura.



Las ilustraciones tienen mala definición, en muchos casos no estoy seguro de saber qué es lo que estoy viendo así que no podría decir si son buenas o no.

El libro tiene un precio de 18€ en la web de la editorial, lo cual parece un precio bastante ajustado.

El sistema

El juego utiliza un sistema de juego propio llamado **2dX** basado en el lanzamiento de parejas de dados. Cada personaje tiene como atributos una pareja de dados que oscila entre 2d4 y 2d12. Cuando desea realizar cualquier acción deberá lanzar ambos dados y sumar los resultados para compararlos con una dificultad. Se producen resultados especiales cuando los dados "se alinean" es decir, obtienen el mismo resultado. A esta tirada se le suman de 0 a 5 puntos dependiendo de si el personaje tiene experiencia con una habilidad/acción.

Y ya está.

Ese es el sistema.

Corto, simple y al grano. Mediocre, no destaca en nada pero fácil de aprender y no complica el desarrollo de la partida. Sigue la línea del *cine C*.

Los personajes se definen por sus atributos y por su arquetipo. En los arquetipos se mezcla el metajuego con la partida propiamente dicha lo cual, a priori, resulta extraño. Siguiendo las reglas propuestas los jugadores se ven "contagiados" por sus personajes de forma que deben interpretar un papel ellos mismos. De esta forma un "hombre maldito" no podría jugar durante una noche de luna llena o una *femme fatale* debe seducir al resto de jugadores (que no

personajes). Si bien es un aspecto que puede mejorar la inmersión en el tipo de ambiente que se busca puede resultar bastante extraño. A mí me resulta extraño y no lo usaría. Creo.

Si buscas un buen sistema no es el juego que estás buscando. Si buscas un sistema que no interfiera en la narración este puede ser el tuyo.

La ambientación

El juego no tiene una ambientación como tal, más bien nos propone un "sabor" o un "ambiente" en el que se desenvolverán los personajes mientras dan caza o son cazados por monstruos de diferente pelaje.

Es posible que los jugadores sean viajeros que han de refugiarse en un viejo caserón en medio de una tormenta, exploradores del espacio que encuentran una extraña estructura en un planeta en teoría deshabitado o el equipo de arqueólogos que ha desenterrado la cripta de un antiguo faraón. Pero en todos los casos visto tras el cristal de la serie B más desenfadada.

El juego parece totalmente orientado a jugar partidas sueltas, como si fueran películas en las que los jugadores serán los protagonistas y creo que jugar una campaña puede ser bastante complicado sin salirse del género. Sin embargo nada nos impide jugar las secuelas de una partida anterior.

En el juego se nos dan consejos acerca de cómo dar ese "aire" a las partidas, cómo capturar esa dosis de caspa necesaria para escribir o dirigir y una partida de *cine C*. Y no sólo nos da consejos si no que incluye una buena cantidad de aventuras preparadas con diversas ambientaciones y trasfondos que nos permiten sumergirnos directamente en ellas sin tener que pensar demasiado y que nos permitirán imbuirnos del ambiente. Sin duda son la mejor parte del juego y ocupan casi la mitad de este. Podemos encontrar desde misiones en Ganímedes hasta historias de vampiros, hombres lobo o flores asesinas.

Valoración

Me es difícil hacer una valoración justa de este producto.

Haciendo un análisis a nivel de sistema encontramos un mal producto. Parece diseñado por alguien que tiene ciertas nociones de cómo es un juego de rol pero que no ha hecho un diseño muy concienzudo. No tiene nada que destaque. Pero es lo suficientemente sencillo como para permitir que gente que nunca ha jugado no se encuentre perdida con él.

La ambientación... bueno es lo que es: Una versión casposa y cutre de las películas de terror y ciencia ficción. Y esto es a la vez lo mejor y lo peor del juego. Para personas que conozcan y disfruten del género es una magnífica forma de recrearlo. Los consejos de dirección y ambiente son los justos para que alguien versado en este tipo de películas pueda hacer partidas realmente divertidas. Mientras que alguien que no lo conozca no sabrá darle el tono erótico festivo suficiente, ese aire de gamberro que necesitan estas historias.

Aventuras Bizarras

Aventuras Bizarras es aventura
<http://aventurasbizarras.com/wp>

Es un producto con un nicho muy estrecho, está diseñado para partidas ocasionales, quizá incluso para jugadores no habituales y que conozcan el género. Que sepan meterse en la historia con el talante adecuado.

Si no conoces o no te atrae el juego no es para ti.