

## ¡Y de repente llega Vieja Escuela Pulp!

**Author** : Rubén Astudillo

**Categories** : [Reseña](#), [Rol](#)

**Tagged as** : [OSR](#), [Rol](#), [Rol pulpero](#)[Vieja escuela](#)

**Date** : abril 9, 2019

Desde **Grapas&Mapas**, editores del expansivo sistema **Vieja Escuela** orientado a seguir la estela del OSR ([Old School Renaissance](#)) nos llega la noticia de la publicación de la segunda edición de **Vieja Escuela Pulp**, su versión para jugar partidas de corte *pulp*.

El juego está en descarga gratuita y anuncian que en breve estará disponible para impresión bajo demanda.

Vamos a dedicar una entrada de la serie de [Rol Pulpero](#) a este nuevo juego. Nos vamos a saltar el orden que teníamos previsto para reseñar este juego que está aún calentito y recién salido del horno.



Estupenda portada, eso es evidente

El género pulp como tal es muy amplio y abarca varios subgéneros muy diferentes. El término surgió de las revistas especializadas que se hicieron muy populares a partir de los años 20, gracias a su formato barato y la simplicidad de las historias que contenían. Éstas podían ser de temáticas muy variadas: detectives, terror, bélicas, misterio, western, ciencia-ficción, piratas y filibusteros, etc...

Por supuesto, Vieja Escuela Pulp! no abarca todos esos géneros. Hemos querido enfocar el juego en lo que actualmente más ampliamente se conoce como pulp. Este juego te permitirá ubicar tus historias en la primera mitad del siglo XX, durante las guerras mundiales o en el periodo de entreguerras. Te permitirá crear aventuras en las

que arqueólogos, buscadores de tesoros, aventureros y demás personajes se enfrentan a misteriosos villanos, se adentran en parajes inexplorados, descubren ruinas desconocidas o resuelven enigmas sorprendentes; todo ello con las pinceladas sobrenaturales que determines.

Extraído de la web de Grapas y Mapas

Al descargarlo nos encontramos un juego de 48 páginas escrito por Ramón Balcells sobre el sistema básico de **Vieja Escuela** desarrollado por Javier "Dwayne Hicks" García.

Una portada magnífica y muy evocadora del estilo de historias que pretende emular nos abre paso a una maqueta sencilla a una columna adornada con una cenefa en los bordes que sinceramente me sobra. Iluminan las páginas portadas de revistas pulp clásicas y fotos de la época de entreguerras que resultan muy apropiadas.

**Vieja Escuela Pulp** (VEP para los amigos) tiene un sistema muy sencillo, heredado de los sistemas clásicos de la OSR. Los personajes se definen por

- Seis atributos (FUERza, DEStreza, CONstitución, INTeligencia, SABiduría y CARisma, vamos las de toda la vida...)
- Su clase de personaje: Buscavidas, investigador, Tipo duro...
- Un conjunto muy reducido de habilidades (6 en total)
- Sus talentos, que son aquellas cosas que les convierten en gente especial
- Su nivel

Sus reglas también resultan muy sencillas y directas. No vas a encontrar mecánicas complejas pero si en algún momento las necesitaras tampoco sería difícil improvisar gracias a la propia sencillez del sistema.

Además incluye artefactos mágicos/místicos y tecnología extraña, un mini bestiario y una aventura introductoria... en 48 páginas. Buena labor de síntesis.

Y por sorpresa se encuentra en la contraportada un cupón de suscripción a una sociedad cartográfica... ¿Buscan aquí los compañeros de Grapas&Mapas algo al estilo de la [Sociedad de Exploradores de Pathfinder ?](#)

## Opinión

Este juego es un loable ejemplo de cómo crear un sistema sencillo y rápido para representar las aventuras de un grupo de aventureros pulp. Es ligero, tiene una maquetación limpia y agradable. El detalle de crear las fichas de personaje como si fueran pasaportes me parece sencillamente genial.

El sistema de reglas es tan sencillo que anima a crear reglas caseras para completar lo que no encuentras en el manual pero al mismo tiempo te anima a jugar sin complicarte la vida. Es un juego que puedes coger, entregar a los jugadores los personajes pregenerados que trae el juego (sí, eso también ha cabido en 48 páginas) y lanzarles de cabeza a la aventura que trae el juego: **El Pantano del Dios Serpiente**. No me digais que el título de la aventura no es evocador.

Me parece un buen producto pero no es mi juego. Para mi gusto arrastra uno de los mayores problemas que para mí tienen los juegos de la OSR y es el uso de niveles. Admito que me gustan para los juegos de mazmorreo más clásicos pero me chirrían en otras ambientaciones, me suena raro lo de *Tío duro de nivel 4*.

Además este género es uno que se adapta muy bien a "moderneces" del estilo de los aspectos de Fate y formas de "control narrativo" compartido como tienen otros juegos modernos y no me convence dejarlos de lado por usar un sistema tan clásico.

No obstante me parece un buen trabajo para acercar el pulp a los amantes del OSR.