

Toda Roma en un Cliffhanger

Author : Rasczak



Roma, la ciudad eterna, capital de la Monarquía, la República y el Imperio por un periodo de más de mil años. Roma **también es el nombre del Cliffhanger 003 de Ludotecnica** (aunque por retruécanos del destino haya sido de los últimos en llegar) y al que le tenía especial gana desde que se anunció (aunque la culpa no sea de los videojuegos, como siempre). **El autor es Jorge Coto Bautista**, también conocido como Tiberio S. Graco (como no podría ser de otra manera).

El formato en que se presenta Roma **es el habitual en Cliffhanger**, así que no me voy a extender en ello: en un tamaño algo menor que el A5, encuadernación en rústica cosida, con tapas en color e interior a tinta negra. Al contrario que en otros cliffs como Mininos en la Sombra o Mundo Eterno, no se ha incluido ninguna decoración en la maquetación, de manera que se mantiene en la sencillez espartana que ha caracterizado a la línea.

Entrando en los contenidos, el libro se divide en cuatro capítulos de reglas, los apéndices y los anexos. No pierde el tiempo en dar explicaciones sobre lo que es un juego de rol ni esas cosas típicas, y va directo al grano: Roma es **un juego orientado a jugar en la ciudad del mismo nombre en el primer siglo de nuestra era** (y digo orientado, porque la forma en que está desarrollado no pone muchas trabas a poder jugar en cualquier otro momento de la historia romana).

El primer capítulo, **Sobre la creación de personaje**, nos presenta **cuatro categorías de personaje**, que aspiran a cubrir todo el espectro y que, por lo tanto, son bastante generales: el **pillo** (que sería el concepto de personaje de baja estofa, que se dedica a trabajos manuales o “manuales” donde prima la destreza, desde comerciantes a contrabandistas), el **matón** (categoría que engloba a todos aquellos que basan su “oficio” en el uso de la fuerza, como mercenarios o vigiles), el **experto** (que aglutina a todos los personajes que se basan en inteligencia y conocimientos, como estadistas o médicos) y el **actor** (que representa a quienes usan su atractivo como instrumento de trabajo, lo cual va desde actores callejeros a

senadores). **La diferencia principal entre las clases de personaje es un bono a una característica y alguna habilidad**, así que no son abismales y en muchas ocasiones tanto el concepto como las características se solapan (puedes conseguir exactamente el mismo resultado para hacer un veterinario con un pillo que con un experto); pero eso tampoco me parece algo malo.



Hay que elegir también para el personaje una **motivación** (que será lo que mueva sus actos y que puede ser de ayuda en determinadas tiradas, pero puede ser una buena guía) y la etnia, porque el Imperio era amplio y ser de un lugar u otro puede representar una diferencia (por ejemplo, para entrar a formar parte de las Legiones Pretorianas había que ser itálico).

Las Características (los típicos atributos) se limitan a Atractivo, Destreza, Fuerza e Inteligencia, y con eso es más que suficiente. Toman valores entre -3 y +3 (excepto en casos raros) y modifican las tiradas. Creo que el nombre de cada característica es bastante explicativo; menos Atractivo, que parece más evocar una capacidad de belleza aparente, de capacidad de seducir, y en realidad condensa todo lo relacionado con la interacción social, como la capacidad de convencer o la de manipular. Creo que Carisma (aunque sea sinónimo) a nivel general sería más intuitivo.

La edad del personaje es de importancia capital y presenta una serie de bonificaciones muy importantes a las características, que además pueden ser también muy de agradecer o de odiar al depender el número y grado de las habilidades del valor de las características. El número de habilidades es ingente, para un juego de este tamaño, y además cada una dispone de un número casi infinito de posibles especializaciones (y todo eso influye en las tiradas, como ahora explicaré) y cubre todo lo imaginable dentro de la ambientación (y hasta lo inimaginable).

Existen también una pequeña lista de Ventajas y Desventajas que le pueden dar color al personaje, siendo algunas de ellas bastante influyentes a nivel de desarrollo de juego (en Roma hay abismos de diferencia entre ser Extranjero o ser Patricio).

Y por último la riqueza del personaje, que puede ir desde nada hasta ser rico hasta dar asco (pero del asco ese que ya quisiéramos muchos). En Roma no existe una extensa lista de equipo ni nada por el estilo, así que el dinero en muchas ocasiones se invierte de forma algo difusa y a criterio del DJ (lo cual puede ser algo con tantos defensores como detractores), aunque dado el concepto del juego no parece que vaya a suponer una traba.

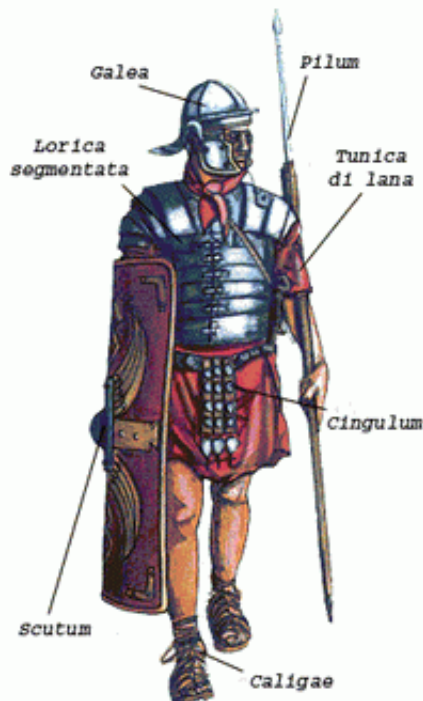


El capítulo 2, **Sobre el sistema de juego**, se despacha en **unas escuetísimas 8 páginas en las que quedan claro el sistema de juego y cómo se realizan las tiradas** (el ya clásico en Cliffhanger 1d10 + características + bonificadores, en las que el nivel de habilidad indica si tirar un dado, poder repetir ese dado, tirar dos y descartar el que no interese, o incluso tirar dos y repetir si ni el mayor resultado nos convence), incluyendo oposición, críticos y pifias. Un detalle muy interesante es la inclusión de valores de Reputación (que representa lo bien o mal visto que está un personaje dentro de un ámbito social en concreto) y que permite aplicar bonificadores a las tiradas en determinadas circunstancias (por ejemplo, un personaje que sea o haya sido Pretor de las legiones puede apelar a la reputación cívica que eso le proporciona cuando se trate de hacerse oír en determinadas situaciones). En serio, no hace falta más.

El tercer capítulo, **Sobre el combate**, presenta de forma bastante directa unas pocas condiciones de modificadores (incluyendo en ello ciertas actitudes y una más que adecuada tabla de armas y armaduras) sobre las que mover cualquier situación de combate sin salirse un ápice del mecanismo de tiradas en oposición presentado en el capítulo anterior. **No es un sistema simulacionista y aunque se cumplen los cánones de iniciativa, movimiento y demás, no es propenso al combate estratégico.** El combate en Roma parece ser, **más bien, bastante dramático: se resuelve rápido y es bastante mortal.** No existen los puntos de vida ni nada parecido, en Roma cuando se se impacta y se tira daño se consulta en unas pequeñas tablas que indican el resultado, en las que es fácil salir moribundo o mutilado. La buena noticia para los PJs es que en Roma está prohibido llevar armas y por tanto nadie las va a llevar. ¿Verdad?

Sobre cómo dirigir Roma, el cuarto capítulo, está destinado al DJ. En él se dan indicaciones

sobre cómo tomar el ambiente del juego, cómo la magia y los dioses (que pueden existir en realidad) son efímeros y bastante discutibles, el punto de vista sobre las armas en general y un buen puñado de ideas para aventuras. Queda meridianamente claro que no estamos ante un juego de aventuras épicas, sino algo más retorcido, lleno de intrigas y confabulaciones.



Los **Apéndices**, que probablemente sean la parte más larga del manual, **son una muy competente recopilación de datos de información y trasfondo con que dar profundidad a personajes y aventuras**. Aquí podemos encontrar desde la lista de los principales dioses a los diferentes cargos de las magistraturas, pasando por comentarios sobre cómo es una familia romana, la economía, el sacerdocio, las fiestas principales, el clientelismo, etc. **Para el tamaño de un Cliffhanger veo difícil que hubieran podido meter más información**, aunque la verdad es que se echa en falta un mapa de la ciudad en aquella época, y a nivel más personal creo que es una carencia importante que no haya una sección dedicada a hablar de la vestimenta y las togas (en Roma, llevar una u otra ropa, o incluso el color del reborde de la toga era representativo de quien la llevaba y símbolo de estatus).

Y por último, los **Anexos**, donde aparece un pequeño glosario, frases hechas, la forma de los nombres romanos (que tiene su aquel) y el calendario, y también una extensa bibliografía recomendada que incluye por igual novelas, series e incluso cómics. No termino de ver el motivo de unir la parte de información concreta de trasfondo de Roma (nombres, glosario,...), que quedaría perfecta en los Apéndices, con la bibliografía, pero sin duda el autor tendrá una razón de peso.

En cuanto al aspecto visual, pues como ya dije es **la simpleza Cliffhanger típica**. La portada es de Carlos Monzón y José Tellaetxe, y es correcta (no me mata, ni para bien ni para mal). Las ilustraciones interiores son de Tellaetxe también y son estupendas en lo técnico, pero desde mi opinión no le imprimen carácter al juego; menos la del gladiador mirmillo, que por ser

gladiador inmediatamente lo identificamos con Roma, cualquiera de las otras ilustraciones podría ser genérica de cualquier ambientación clásica o incluso medieval. **Mejorable este aspecto en lo que a integración de textos e ilustraciones se refiere.**

Y por condensar, si es que ha llegado alguien hasta aquí, **diría que Roma es el juego más redondo que ha salido en Cliffhanger hasta la fecha.** Es corto y condensado como todos en la gama, pero a diferencia de los demás y teniendo en cuenta a lo que está dedicado, creo que no le falta prácticamente nada para ser un juego perfecto (claro que podríamos pedir un capítulo de antagonistas prediseñados o una aventura, pero perdemos de vista que estamos ante un cliff), bien estructurado (opinión que no tengo de todos sus hermanitos), perfectamente documentado y bien preparado para todo lo que se nos ocurra jugar en el entorno para el que está definido.