

IGAROL

BOLETÍN IGAROL
(Octubre 2013)



EDITORIAL

Con más retraso del que nos hubiese gustado, finalmente aquí regresa el boletín de IGARol. Tengo que pedir disculpas como responsable del retraso, pero no siempre se pueden atender todos los frentes de la manera debida y el boletín ha ido quedando relegado a un segundo plano, hasta ahora...

Aquí regresamos en un momento en que el mundo rolero está muy agitado, al menos en el mercado español, lo cual en cierto modo contrasta con la situación actual de los juegos de rol de Warhammer aquí en nuestro país. En una situación un poco extraña, con segundas ediciones en ciernes, sin grandes noticias, ... en resumidas cuentas, se encuentran ligeramente estancados. Sin embargo, la afición sigue ahí, y entre todos tratamos de seguir haciendo que el mundillo no se detenga y muestra de ello son las últimas incorporaciones en las secciones de descargas de la web y algunas novedades como el chat recientemente incorporado para tratar de mejorar la comunicación entre todos.

Pero no vamos a alargarnos en diatribas y os dejamos con los contenidos de este boletín (y eso si lo hacemos con la esperanza de no demorarnos tanto para la próxima entrega).

Contenidos del Boletín

Ranking

Influencias

Diamanterra

Zweihänder y las mecánicas básicas

Regresa Hero Quest

Armaduras de los Marines Espaciales del Caos

Encuesta



Ranking

En el ranking trataremos de ofrecer en cada boletín un pequeño resumen con el cual poder ver cual es la situación actual de los juegos de rol de Warhammer.

¡Bienvenidos a una nueva sección en el boletín, el ranking! En este ranking ofreceremos un pequeño resumen de la situación actual de los distintos juegos de rol basados en los universos de Warhammer. Así podremos saber en cada momento cual es el momento que más tirón está teniendo. Evidentemente lo hacemos partiendo de los datos que podemos recopilar y analizar que son los que tenemos de la sección de descargas de la web de IGARol, que si bien podría ser algo sesgado, al menos permitirá daros una idea de como va todo.

Así pues, a continuación os ofrecemos una tabla con el ranking actual, en el que se establece una valoración global basada en esos datos, siendo el valor máximo 1. En una segunda columna se establece una valoración basada en los mismos criterios pero solo haciendo referencia al periodo comprendido desde el último boletín, de esa forma se podrá ir viendo, como avanzan en cada periodo los juegos.

Y en este primer ranking, el ganador y por goleada es Dark Heresy. La verdad es que en comparación con otros juegos, parece que es el que más interés ha despertado, al menos en cuanto a lo que se refiere a las descargas. Y el farolillo rojo es Warhammer Fantasia JDR 3ªed.

¿A alguien le sorprende este ranking? Teniendo en cuenta que es el primero, habrá que esperar a ver que nos deparan futuros rankings.



JUEGO	GLOBAL	ÚLTIMO PERIODO
	1,00 (-)	
	0,63 (-)	
	0,62 (-)	
	0,58 (-)	
	0,44 (-)	
	0,37 (-)	
	0,37 (-)	
	0,25 (-)	

INFLUENCIAS

Escrito por YOP

¿Te cuento un secreto? Los jugadores de Warhammer de la Vieja Guardia no juegan a Warhammer en realidad.

Durante muchos años, nuestra ambientación ha ido pasando a manos de diversos autores y ha recibido múltiples influencias y matices, como por ejemplo la de Michael Moorcock. ¡Ay! Cómo me hubiera gustado que los Altos Elfos de hoy, se pareciesen, tan siquiera un ápice, a esos crueles Melnibonenses de comienzos de Games Workshop. Entonces tal vez no necesitaríamos de los Elfos Oscuros para demostrar lo malos y decadentes que pueden llegar a ser esos orejas picudas. Lo llevo diciendo años.

Tolkien y algún autor más, e incluso Monty Python son otras de las grandes referencias de esta mezcla de cosas buenas. Pero cuando se trata del hombre-cocacola que pega con todos los cócteles, el señor Lovecraft, muchas veces su larga sombra se pasa por alto.

Piénsalo durante unos momentos. Tenemos cultistas y sociedades secretas, y aberrantes Dioses del Caos como crepusculares horrores extraños, provenientes de una dimensión cósmica y terrorífica a la que llaman “disformidad”. Vale, admito que quizás no todo cuadra perfectamente, pero Yog-Sothoth en el papel de Tzeentch no queda del todo mal, ¿verdad?, ¿y a quién no le gustaría ver a Y’Golonac representado como Slaanesh?

Tomemos como ejemplo una de las mejores campañas jamás realizadas, el *Enemigo Interior*, o mejor aún, *Sombras Sobre Bogenhafen*, título que se parece



muchísimo *Sombras sobre Innsmouth* y no precisamente por casualidad.

Recuerdo que el siempre genial Graeme Davis recibió el encargo de Bryan Ansell de construir una “aventura de Cthulhu para Warhammer pero sin sangre”. Y bueno, el resultado es por todos conocidos, aunque eso de “sin sangre” se les fue un poquito de las manos.



Los paralelismos de *Sombras Sobre Bogenhafen* no terminan en el título, pues incluso Tzeentch aparece ilustrado con tentáculos mientras que Muerte en el Reik, no deja de ser una idea tomada con alfileres de otro gran clásico como *Spawn of Azathoth*, y no diré por qué para no spoiler.

También en el *Enemigo Interior* hay influencias del Fausto de Marlowe así como la trilogía de Gormenghast guarda relación con el castillo Wittgenstein, pero si tuviera que decantarme por alguna cosa, mi opinión es que Warhammer no deja de ser una suerte de película del Padrino en el

sentido de que, si bien en aquella no se pronuncia la palabra Mafia en toda la película, Warhammer rol es Cthulhu pero sin decir Cthulhu.

Y si no me crees prueba a diseñar una aventura teniendo en mente toda esta mitología del horror y ya verás como la cosa funciona bastante bien. De hecho, lo más parecido que he encontrado recientemente una aventura de Warhammer como las que Rick Priestley manda, es la estupenda *Better than Any Man* para *Lamentation of the Flame Princess*, que está basada en la Alemania Feudal.

Adivina quién es el último que aparece en los títulos de agradecimiento. Va, te voy a dar una pista, sus iniciales son H.P.L.

Diamanterra

Escrito por IGEST

¿De donde dices que has sacado eso? Acaso no sabes que esa gente no son trigo limpio. Hay quienes aseguran que ellos son los causantes de muchos de los naufragios cerca del cabo del faro viejo. Otros dicen que sus mercancías proceden de las caravanas que entran a la ciudad y que no logran llegar intactas a sus destinos. ¿Y si entra la guardia y ven todo eso aquí? ¿Como lo explicaremos?

La ciudad de Diamanterra goza de una importante actividad económica que atrae a todo tipo de gente de mala calaña. La guardia se esfuerza (aunque no siempre con mucho ímpetu) en hacer que se mantenga el orden y que los mercaderes no vean su actividad perjudicada. Pero por debajo de esa actividad económica visible se ha generado una intensa actividad oculta para los ojos de quienes no están interesados, aunque al alcance de todos los que necesitan encontrar algún tipo de mercancía. Desde lujosas alfombras traídas desde la mismísima Arabia, hasta especias de la lejana Cathay. Algunos saben que hay formas alternativas de encontrar lo que se necesita en las calles de Diamanterra.

Aquí tenéis una pequeña introducción, que igual anima a alguien a escribir sobre los bajos fondos de Diamanterra y algunas de las organizaciones que pululan en los rincones oscuros de la ciudad ofreciendo mercancías de, cuanto menos, dudoso origen. Los arrabales no son el único lugar donde se puede encontrar a este tipo de organizaciones, toda la ciudad parece que puede ser escenario para sus actividades, así pues, las posibilidades son muchas.



Zweihänder y las mecánicas básicas

*Como en anteriores boletines, os mantenemos al tanto de lo que acontece en torno a este retroclon Warhammero.
Escrito por IGEST*

Los chicos del proyecto ZwiHänder nos presentan el sistema básico de tiradas.

Siempre que intentes llevar a cabo una tarea o acción que tenga un efecto dramático o directo en el mundo de juego, tu director de juego te solicitará que realices una tirada de habilidad (algunas veces llamada simplemente una "tirada") para determinar si tienes éxito o fallas en tu acción. Adicionalmente, las tiradas de habilidad pueden desembocar en éxitos críticos (lo cual tendrá un efecto positivo adicional) o en un fallo crítico (que supondrá un efecto negativo adicional). Por otro lado, pueden existir algunas tareas que están fuera del reino de la posibilidad. El director de juego determinará si son demasiado difíciles como para tener éxito en ellas.

Esto es lo que cualquier jugador de rol podría encontrar en un manual de un juego de rol, y en el caso de Zweihänder no se trata de una excepción. Como ya sabréis, este nuevo juego tiene su base en el sistema percentil que ofrecía Warhammer Fantasía JDR 2ª edición, así pues los que conozcan el sistema encontrarán grandes similitudes al mismo tiempo que algunos interesantes cambios. Si queréis podéis leer el [capítulo 2 en este documento online](#).

Y cuando uno hace bien una acción, tiene una recompensa... si si recompensa, no experiencia. Otro de los elementos que distinguen a Zweihänder es que los jugadores no recibirán puntos de experiencia, que han sido sustituidos por los puntos de recompensa, que se basan principalmente en como de bien interpretan las Bendiciones y Maldiciones de sus personajes. Y es que se pretende que uno de los elementos principales sea la interpretación, así pues este aspecto está por encima de cualquier otra cosa. De esta forma se entregarán como norma 50 puntos de recompensa por sesión de juego (aunque podría aumentarse a 100 PR si el DJ lo estima



oportuno). Luego, como hemos comentado, ahí están las bendiciones y las maldiciones, lo que se conoce como Temperamentos, las cuales cuando sean correctamente interpretadas hasta en tres ocasiones para cada caso, otorgarán otros 25 puntos de recompensa adicionales. En todo caso, el objetivo claro, es tratar de incentivar una buena interpretación.

Lo último que nos gustaría reseñar de Zweihänder, es que desde hace unos días, han publicado un mensaje en las redes sociales porque se encuentran en busca de ilustradores para el juego. En su mensaje lo dejan claro, no saben si podrán pagar, pero garantizan una copia del juego, así como obtener una oportunidad de presentar los trabajos ante la industria del rol. Así pues si sois duchos con el pincel podéis ponerlos en contacto con ellos para ver si podéis entrar en el proyecto.



Regresa Hero Quest

*Sin duda este juego de tablero es un mítico para los aficionados al mundillo y la noticia sobre su regreso ha despertado mucho interés.
Escrito por IGEST*

¿Quién no ha oído hablar de este juego de tablero? En los años 90 este juego hizo furor, hasta tenía su propio anuncio de televisión. El juego ocupaba muchas mesas de juego y todos se divertían explorando su tablero repleto de peligros, mientras que iban surgiendo ampliaciones del juego que extendían un poco más las opciones iniciales y las posibilidades de diversión. Se convirtió en todo un clásico, que con los años y tras dejar de venderse, ha logrado alcanzar cifras bastante elevadas en las reventas a través de internet.

Muchos usuarios ansiaban volver a experimentar explorando las habitaciones, recuperando tesoros y acabando con cuantos enemigos se interponían en el camino de sus aventureros. Y el juego, a pesar de los años, no ha decaído en el olvido. Así pues, el anuncio (aunque no oficial, casi como si lo fuese) que surgió hablando de la llegada de una versión 25 aniversario del HeroQuest de la mano de [Game Zone](#) no hizo sino despertar el entusiasmo de una legión de seguidores del juego, que nunca habían dejado decaer el interés por el mismo.

GameZone habría adquirido los derechos de la marca HeroQuest únicamente para España y se habrían propuesto sacar una edición de gan calidad, empleando miniaturas y escenografía en resina. Así pues, se sustituiría la antigua escenografía en cartón por modelos en tres dimensiones, como decíamos en resina de alta calidad, incluyendo además más elementos de escenografía (una jaula, un portal, un nuevo pozo...).



También se habla de las nuevas miniaturas, con más poses haciendo las miniaturas más variadas y atractivas. Lo único que no acaba de convencernos, es la posibilidad de que los Fimirs desaparezcan y sean sustituidos por otras criaturas reptiloides. Los Fimirs son una esencia de la época y de hecho, en las versiones del juego de rol de Warhammer (cuyo trasfondo se asemeja con el del HeroQuest) aún a pesar de los años y su desaparición oficial, los aficionados han seguido incluyéndolos y creando reglas para poder usarlos. Y las de los personajes de los jugadores también pueden ofrecer sorpresas. ¿Versiones femeninas de los cuatro personajes clásicos? También hay quien preferiría una ampliación de las opciones (y que se incluyan entre todas esas opciones de personajes femeninos), pero tendremos que esperar.



Por último, el tablero, ese mítico tablero, pero que al final tras muchas partidas te hacía acabar por sospechar donde estaban esos pasadizos o hacia donde tenías que dirigirte, puede que ofrezca nuevas variantes. ¿Un tablero reversible? Sin duda, el tablero aunque tenga limitaciones es algo representativo, esa zona central, los pasillos que convergen en el centro... Pero incluir un tablero adicional, con por ejemplo, zonas exteriores (como alguna de las expansiones que salieron de la versión original), podría ser una buena idea.

Pero esto de la edición 25 aniversario no es lluvia de un día, sino que tras el paso del 2014, habrá una versión llamada HeroQuest Classic del juego que seguirá a la venta. Por supuesto, no tendrá tantas opciones como la versión del aniversario, pero al menos permitirá que quienes quieran puedan disfrutarlo.

Y para que todo esto sea realidad, se espera que se lance una campaña de crowdfunding, que pocos podrán pensar que no tenga éxito. Por supuesto, aún habrá que ver el precio final aunque se pretende que este sea muy competitivo. Sin duda, promete y muchos son los que ya esperan ansiosos que surjan más detalles sobre este tema.

Y para los que queráis más info, Game Zone ha creado la web www.heroquestclassic.com donde aunque por ahora no hay mucho más que un recuadro para apuntarnos a un newsletter y el logotipo, pronto se espera aparezca más información sobre el proyecto.



Armaduras de los marines espaciales del Caos

En este artículo se trata de aportar una serie de reglas con las cuales poder presentar variaciones para los marines espaciales del Caos en cuanto a sus Armaduras para añadir así más profundidad en cualquiera de los juegos ambientados en el siniestro universo de Warhammer 40.000.

Escrito por Alvaro de Sande

Un detalle que falla habitualmente en los juegos de Warhammer 40,000 (excepto en Black Crusade, por razones obvias) es presentar a los marines espaciales del Caos como unos adversarios idénticos, a no ser quizás por alguna mutación, equipados con las mismas armas y armaduras. Afortunadamente, Black Crusade ha solventado esto en parte, al presentar reglas específicas para las servoarmaduras empleadas por los legionarios traidores. Sin embargo, aún comete un error al igualar a las distintas legiones, este artículo pretende corregir este fallo y proporcionar a los Directores de Juego unas reglas adecuadas para sus personajes o adversarios marines espaciales del Caos en cualquiera de los juegos ambientados en el sombrío universo de Warhammer 40,000.

Básicamente, la mayoría de los legionarios traidores aún conservan sus servoarmaduras originales, preservadas mediante un esfuerzo diligente o, como en el caso de los propios traidores, debido a los caprichos de la disformidad. En muchos casos, debido a la carencia de recursos, los marines espaciales del Caos tienen armaduras hechas con partes saqueadas de los enemigos caídos. Aquí es donde se encuentra el error en las reglas de Black Crusade, puesto que iguala a todas las legiones traidoras. Evidentemente, los marines espaciales del Caos no tienen acceso a los recursos del Imperio (fundiciones, forjas, manufacturums y depósitos de suministro), pero algunas legiones, las que siguen conservando su estructura en mayor o menor medida (Legión Negra, Portadores de la Palabra, Legión Alfa y



Guerreros de Hierro), tienen acceso a otros recursos. Por ejemplo, los Portadores de la Palabra, poseen el mundo forja de Ghalmek en el Torbellino, o los Guerreros de Hierro tienen Medrengard en el Ojo del Terror. Por tanto, los marines espaciales de estas legiones deben estar excluidos de las limitaciones en los subsistemas de sus servoarmaduras y disponer plenamente de ellos. Por último, también están aquellos con armaduras de modelos posteriores debido a que el marine espacial del Caos es un converso más reciente a los poderes ruinosos.



Todas las servoarmaduras de los marines espaciales del Caos ofrecen los siguientes beneficios y localizaciones:

La servoarmadura añade +20 a la característica de Fuerza del portador e incrementa su tamaño en un grado (pasa a ser Voluminoso). Ten en cuenta que los marines espaciales del Caos poseen el caparazón negro, lo que significa que su tamaño no cuenta como un grado más alto a efectos negativos).

La servoarmadura requiere un suministro constante de energía, llevado por el portador como una mochila en la espalda. Independientemente de si es una pila atómica comprimida en miniatura o algo más esotérico, la mochila de suministro de energía de esta armadura no necesita recargarse.

Los guanteletes blindados no son idóneos para la manipulación suave. Las tareas delicadas sufren una penalización de -10, a menos que se utilice equipo diseñado para ser empleado con la servoarmadura (por lo general, el equipo diseñado para ser usado por las legiones cae dentro de esta categoría).

La servoarmadura está diseñada específicamente para ser utilizada con armas legionarias. A menos que haya pasado por ciertas modificaciones, no pueden usarse armas a distancia no legionarias.

Los subsistemas de la servoarmadura

Una servoarmadura de algunas de las legiones citadas anteriormente, o de un converso reciente, cuenta con todos los siguientes subsistemas operativos. Sin embargo, los legionarios de los Hijos del Emperador, los Mil Hijos, los Devoradores de Mundos, la Guardia de la Muerte o los Amos de la Noche, no cuentan con los medios de mantenimiento adecuados y ciertos subsistemas podrían haber dejado de ser operativos (la trilogía de los Amos de la Noche de Aaron Dembski-Bowden ofrece un magnífico ejemplo de marines espaciales del Caos saqueando a sus propios muertos y a los del enemigo para mantener en funcionamiento sus servoarmaduras) y sólo pueden elegir tres subsistemas de la siguiente lista que aún están operativos.



Autosentidos: Siempre y cuando el portador esté llevando su casco, obtiene el rasgo Visión en la oscuridad y un +10 a las tiradas relacionadas a la percepción

(oído y vista). Los filtros de entrada proporcionan inmunidad a las granadas de fognazo fotónico y aturdidoras. (Estos beneficios se acumulan con cualquier bonificación que los marines espaciales del Caos pueden conseguir de sus órganos e implantes). Además, el portador obtiene la capacidad de hacer la acción ataque localizado como una media acción.

Sustentador de vida de branquia osmótica: Con el casco puesto, la armadura está ambientalmente sellada y puede mantener un suministro adecuado de oxígeno en tanto que la unidad tenga energía.

Enlace de voz: Sirve como un comunicador de voz estándar y un canal para transmisiones de datos más sofisticados a los que el traje o su portador pueden acceder. Si el traje tiene un bio-monitor en funcionamiento, puede transmitir información a través de este enlace, permitiendo a otros portadores de servoarmadura ver los signos vitales de un aliado.

Suelas de botas magnéticas: Estas suelas equipadas electromagnéticamente permiten al usuario adherirse a superficies metálicas como una placa de casco exterior. Al estar activadas reducen la Agilidad del portador a la mitad (también afecta a su movimiento), pero permiten moverse normalmente en áreas de gravedad cero o baja, siempre y cuando exista una superficie adecuada para caminar.

Placas de ceramita mejoradas: Esta armadura tiene 10 PB en el cuerpo, en lugar de 8.

Bio-monitor e inyectores: Si el cogitador interno detecta un problema en los signos vitales del portador, puede administrar supresores del dolor, estimulantes de combate y antitoxinas. Esto proporciona los siguientes beneficios: El portador gana un +10 a las tiradas para resistir

la propiedad tóxica, las toxinas u otros venenos. La armadura tiene 6 dosis de supresores del dolor, cada una de las cuales permite al portador ignorar los efectos críticos durante 1d10 asaltos por dosis. Finalmente, si el portador resulta aturdido, el efecto dura un máximo de un asalto antes de ser anulado por la armadura.

Reciclador de nutrientes: Los filtros en la armadura capturan y purifican los desechos corporales, reconstituyéndolos en una solución nutriente que es devuelta por vía intravenosa al cuerpo. Esto puede mantener al portador durante algún tiempo, pero no indefinidamente. Por cada dos semanas sin ninguna otra fuente de nutrición, el portador debe superar una tirada de Resistencia Complicada (-10) o sufrir un nivel de fatiga que no puede ser eliminado hasta consumir alimento. El tipo de nutriente puede variar en función del alineamiento del portador, un Hijo del Emperador producirá una solución placentera y dolorosa, un Devorador de Mundos un nutriente vigorizante y lleno de adrenalina, un Guardia de la Muerte un vomitivo mejunje.

Supresión de retroceso: El portador puede disparar armas básicas a distancia con una sola mano. Las armas a distancia no clasificadas como pistolas no pueden ser empleadas en combate cerrado.

No hay armadura igual en el Caos

Además de sus características básicas, las servoarmaduras de los marines espaciales del Caos han sufrido múltiples cambios por siglos (o milenios) de guerra y por la corruptora influencia de la disformidad. Black Crusade presenta varias opciones para personalizar la armadura.



Reconstrucción por partes: El ejemplo dado anteriormente de la trilogía de los Amos de la Noche, presenta exactamente este caso. Una armadura reconstruida con el blindaje de marines espaciales leales, pintada de nuevo con

la heráldica del portador, pero cuyos iconos y marcas distintivas son aún visibles pese a haber sido desfiguradas. El personaje obtiene un +10 a todas las tiradas de Infamia, Intimidar y Mando, al tratar con otros Adeptus Astartes (tanto leales como traidores).

Alteración del suministro de energía: El suministro de energía de la armadura ha sido mejorado para proporcionar más energía y para darle salida en un armamento conectado. Un personaje puede añadir cualquier pistola o arma básica láser o cualquier pistola de fusión, de plasma o lanzallamas. El arma no requiere recarga y nunca se queda sin munición a menos que el suministro de energía sea desactivado (el arma está conectada por un grueso cable y no puede beneficiarse del talento Desenfundado rápido).



Cuernos: Grandes cuernos y una gorguera reforzada permiten al portador cargar en la batalla, apartando armas según avanza para masacrar a sus enemigos. La carga del portador no puede pararse (pero si puede ser esquivada).

Clavos: Docenas de clavos del tamaño de dedos sobresalen de la armadura en puntos estratégicos. Cualquiera que intente hacer un ataque sin armas contra el portador y falle su tirada de Habilidad de Armas, sufre 1d5 de daño por nivel de fracaso.

Mantenimiento cuidadoso: La armadura ha sido cuidadosamente mantenida por el usuario a lo largo de su servicio. Parece casi nueva. Elige dos subsistemas adicionales de la armadura que aún funcionan. Sólo se aplica a los casos previamente indicados.

Cadenas: Varias cadenas envuelven el torso de la armadura y proporcionan protección adicional de los ataques de melé que impacten en el cuerpo. Cualquier ataque de melé sin la propiedad Campo de energía que impacte en el cuerpo debe hacer una tirada para ver si resulta dañada, como si hubiese sido parada por un arma de energía.
Falda de malla: Llevada alrededor de la cintura, esta malla protege a las piernas del ataque. Cualquier efecto crítico en las piernas se reduce en 2.

Iconografía de devoción: La armadura está repleta de iconos de adoración al Caos (pergaminos hechos en piel humana con textos blasfemos, estrellas de ocho puntas, etc.). El portador obtiene un +10 a tiradas de Mando sobre demonios o devotos de su misma alineación. Los Portadores de la Palabra son los más dados a este tipo de ornamentación.

Restos de mutación: La armadura perteneció a un legionario con una mutación física (por determinar). Si el portador obtiene una mutación, consigue automáticamente la determinada por su armadura.



Armadura de la Legión Negra: Esta armadura perteneció a algún miembro relevante de la Legión Negra (podría aplicarse a otras legiones como los Portadores de la Palabra) y su dedicación al Caos proporciona 1 punto de blindaje más al portador en todas las localizaciones si no está alineado a ningún dios del Caos en particular.

Los abundantes relatos de Warhammer 40,000 permiten, sin duda, ampliar estas personalizaciones, aunque sus efectos deban ser determinados por cada Director de Juego. Sin embargo, estas reglas pueden ayudar a que cualquier enfrentamiento con marines espaciales del Caos resulte mucho más pintoresco y entretenido.
Muerte al Falso Emperador.



Encuesta

Todos a estas alturas serán conscientes ya de la existencia de la segunda edición de Dark Heresy (aunque sea aún una versión beta). Esto nos ha hecho plantearnos la situación actual de las ediciones en español y cual puede ser el futuro que se nos presenta.

Ante el incierto panorama, hemos decidido crear una pequeña encuesta que nuestra intención es hacer llegar hasta la gente de Edge por lo que rogamos que votéis y que hagáis saber de ella a cuanta gente podáis. La razón es que desde IGARol queremos apoyar como siempre hemos hecho el desarrollo de las ediciones en español de los juegos de warhammer rol (tanto fantasía como del 40k) pero necesitamos saber cual es la opinión general de todos los aficionados. De ahí la importancia por hacer llegar esta encuesta a cuanta más gente mejor.

Y es que puede ser que simplemente se trate de nuestra intención, y que realmente no haya mucha gente interesada en que estos juegos lleguen en español o todo lo contrario y quizás haya quien tenga que replantearse la actual situación.

[Sin más, os pedimos que dedicéis un par de minutos a contestar la encuesta.](#)

