

IGAROL

BOLETÍN IGAROL
(Julio 2013)



EDITORIAL

Regresamos con un cierto retraso, pero las diferentes situaciones lo han ido retrasando hasta que ahora por fin salimos adelante. En esta ocasión, contamos con la pluma (digital por supuesto) de Alvaro de Sande que se une a la publicación aportando un poco de luz sobre uno de las líneas de rol de Warhammer 40k. Por supuesto YOP sigue haciendo su inestimable aporte con su habitual artículo y bueno, seguimos manteniendo la misma línea que en anteriores boletines manteniendo un número de artículos similar a pesar de la falta de tiempo y retrasos. Posiblemente el próximo boletín no esté disponible ya hasta septiembre porque Agosto está ahí encima y de vez en cuando hay que tomarse un merecido descanso... especialmente si es lejos de esta celda sombría y húmeda donde nos obligan a trabajar escribiendo estas líneas... ouch... el latigo duele :D En fin, os recordamos que cualquier sugerencia sobre este boletín podéis hacernos llegar a través de nuestro correo electrónico igarol@gmail.com

Sin más, nos despedimos con la lista de contenidos y esperamos que os guste este boletín.

Contenidos del Boletín

El poder del Hermetismo

Jugando con los malos

Mundo exterior

Diamanterra

El puesto de la guardia

Dos juicios un mismo destino

Idea de aventura para Dark heresy

¿Se acabaron las novelas de Warhammer en español?

Zweihänder y sus avances



El poder del hermetismo

Escrito por YOP.

Jordi Zamarreño, uno de los principales traductores de Devir anunciaba hace unas semanas un nuevo proyecto en ciernes que ha provocado no poco revuelo en la red, si nos atenemos a ese envenenado “dará que hablar” que nos ha soltado así, como el que no quiere la cosa, a lo que se suma el hecho de no ser (presuntamente), ningún juego indie de los que conocemos, sino una licencia potente que intentará remontar un las ventas de la editorial brasileña, ahora que D&D está en horas muertas y El Anillo Único no ha alcanzado las ventas que se esperaban.

No voy a entrar a valorar las posibilidades sobre lo que se nos ofrece, pero sí que me parece interesante la forma en que se nos anuncia. Recuerdo, años atrás, cuando acudía a mi pequeña librería del pueblo, con apenas una miniestantería dedicada a las novelas de fantasía y la otra mitad a los juegos de rol, que antes, el hype sobre un libro se despertaba cuando tus colegas se lo compraban y resultaba que era bueno. Claro ejemplo de ello lo tuve en su día con Las Ruinas de Bajomontaña, mítica campaña para Reinos Olvidados que tuve el placer de jugar en unas jornadas de mi localidad y que fue totalmente culpable de que no parara de darle el coñazo a mi librería hasta que me la trajo.

El querer cosas buenas creo que es un deseo primario de toda persona, el problema está en que ese deseo contrasta de frente con la necesidad de las editoriales de vender más, y más deprisa, sea cual sea el producto (cosa de la



globalización, la era de las comunicaciones y un largo blablabla). Desde un punto de vista rigurosamente sociológico me parece interesantísimo que el señor Jordi suelte un comentario A, que realmente no aporta nada sobre el fondo del asunto, lo mismo pueden ser churras que merinas, y cómo A, automáticamente provoca una respuesta en el blog B (¡es Pathfinder!, ¡créetelo!), y comentarios diversos en C,D y E (entre los que me incluyo), y todo esto sin gastar un duro en publicidad, ni trailers ni leches. ¡Muérete de envidia Hollywood!

Y es que como solía decir el gran Hichcock, hay algo más importante que la lógica: la imaginación, algo de lo cual, los roleros creo que vamos sobrados. Aunque yendo un poco más lejos, y como el propio Hichcock solía decir, si el cine son cuatrocientas butacas que llenar, pienso que no es menos cierto que el rol se traduce en lo mismo usando los libros como tipo de cambio sobre los asientos. A lo que iba, que me desvío del tema, es, qué forma más sutil de vendernos humo, ¿verdad?, ¡y qué forma más humana de comprarlo!...Y lo mejor de todo es que encima le daremos las gracias por avisarnos. Perdón, señor Jordi, pero avisarnos sobre... ¿qué?, ¡no lo sabemos!, pero lo mejor es que ya hay unas 30, 40 personas que lo tienen más que comprado, a juzgar por lo que se lee por ahí.

Curiosa la forma en que funciona el rol en los tiempos que corren. Miedo me da extrapolar ese mismo pensamiento a otros campos más prácticos.

Jugando con los tipos malos

El cuarto juego de rol de la serie Warhammer 40,000 nos ofrece una nueva y caótica experiencia, jugar con los villanos del universo del 41 milenio: los herejes y los condenados. Antes de profundizar en el sistema de juego, el punto más interesante es su nuevo planteamiento. Los personajes ya no son héroes, exploradores, inquisidores o poderosos marines espaciales, son unos malditos herejes que aborrecen al Imperio del hombre y viven en un reino de poder, disformidad, cambio y locura: el Vórtice Aullante. Escrito por Alvaro de Sande..

El juego se centra en la partida de guerra (el grupo de herejes) y en su ascenso al poder y la gloria. El Caos no es un amo bondadoso y los personajes (aparte de muchas y desagradables muertes) sólo pueden esperar dos destinos: convertirse en un babeante y repulsivo engendro del Caos, o alcanzar la apoteosis y elevarse al estado demoniaco. Huelga decir que esto es un objetivo individual, no de grupo, y que un personaje podría legítimamente masacrar o traicionar a sus compañeros en aras de su propia gloria. A diferencia de los demás juegos de Warhammer 40,000, aquí no hay un grupo claramente definido con un objetivo común y una lealtad entre sus miembros. Los herejes forman una alianza de conveniencia mientras se comparte un objetivo, pero eso no implica ninguna clase de lealtad o compañerismo hacia los demás personajes. Por ejemplo, sería impensable (y resultaría en penalizaciones y deshonor en el juego) que una escuadra de guardianes de la muerte abandonara a otro marine espacial a su suerte. En Black Crusade, no sólo no implicará penalizaciones sino que hasta puede resultar beneficioso (excepto para el que es dejado a los cuervos). Por supuesto, los jugadores son libres de establecer los lazos o normas que deseen, pero su interpretación se ve también alterada por su alineamiento y el poder del Caos al que sirven. Esto puede implicar que algunos personajes no puedan trabajar juntos (se matarían a la mínima de cambio) o que dentro de una aventura puedan surgir diferentes agendas individuales.



Otro factor que diferencia a Black Crusade del resto, es lo que representan los personajes. Son el Caos, la oscuridad, la muerte, el mal encarnado... En el ambiente violento y despiadado de Warhammer 40,000, los personajes pueden verse obligados a tomar decisiones duras. Un inquisidor puede promulgar el Exterminatus sobre un planeta, condenando a millones de inocentes, para atajar una amenaza mayor que podría aniquilar todo un sistema, o una escuadra de marines espaciales arrasara una ciudad infectada por genestealers. Pero en cualquier caso siempre se trata de un daño colateral, se trata de evitar un mal mayor y en ese sentido, la conciencia de los jugadores puede quedar tranquila. Pero en Black Crusade, la amenaza mayor son los personajes y esto representa un cambio significativo. Los herejes pueden llevar a cabo, prácticamente sin limitaciones, toda clase de barbaridades, ritos a los dioses oscuros, matanzas

indiscriminadas, etc, etc. Esto puede resultar un problema para algunos jugadores, básicamente porque pueden llegar a despreciar a sus propios personajes si no tienen muy claro que es lo que son: unos malditos bastardos herejes. Por ejemplo, en la excelente trilogía de Aaron Demski Bowden sobre la Legión Traidora de los Amos de la Noche, el lector en un principio simpatiza con el personaje principal, Talos Vairosean, un marine del Caos con un cierto código del honor, que desprecia a los Poderes Ruinosos y sólo desea continuar la Larga Guerra contra el Imperio. Sin embargo, cuando los Amos de la Noche masacran y despellejan a toda la población de un planeta, es posible que lo que más te apetezca leer es como llegan los marines espaciales leales y destripan uno por uno a cada despreciable hereje. Por ello, es fundamental que el Director de Juego y sus jugadores tengan más que claro que este no es un juego más del universo del 40,000.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Respecto a las reglas, Black Crusade también presenta innovaciones con respecto a los demás juegos. En la creación del personaje se presenta la mayor novedad, podemos elegir entre un hereje humano, un discípulo del Caos, o un marine espacial del Caos. Aunque a primera vista el marine del Caos es mucho más poderoso, todo depende de la clase de campaña que estemos jugando. Por razones obvias, un marine del Caos no puede infiltrarse en un mundo imperial o pasar inadvertido como un hereje humano. Las aventuras presentadas en los

diferentes suplementos de Black Crusade inciden en este punto y hacen muy necesaria la presencia de esta clase de herejes. Tras determinar las características, habilidades y talentos iniciales, los jugadores debe determinar tres factores adicionales: Orgullo, deshonra y motivaciones. Estos provocan cambios en las características iniciales de los personajes y, además de su incidencia sobre la interpretación del hereje, pueden otorgar bonificaciones en determinadas situaciones.



Después de recibir la experiencia inicial (500 puntos para los marines del Caos y 1,000 para los humanos), se determina el alineamiento. Hay cinco alineamientos: Khorne, Slaanesh, Nurgle, Tzeentch y No alineado, para cada uno de ellos hay asociado un subgrupo de características, habilidades, talentos y rasgos. Según un jugador adquiere capacidades se van anotando junto con su alineamiento específico y en determinados momentos del juego se comparan las capacidades adquiridas con sus asociaciones. Si tienen cinco capacidades más (en total) asociadas con una deidad particular se considera que el personaje ha cambiado al alineamiento de ese poder. En un principio todos los personajes comienzan el juego como no alineados.



Mejoras

Gracias a los Poderes Ruinosos, Black Crusade no tiene un sistema determinado de niveles (con sus eternas tablas y limitaciones de elección), sino que todo depende del alineamiento. Para mejorar una característica o adquirir una habilidad o talento, hay que consultar con que alineamiento está asociado y su coste viene determinado por el propio alineamiento del personaje y el nivel de la habilidad o talento (entre 1 y 3). Así, las adquisiciones hechas en la senda de su deidad reciben un descuento como premio a su lealtad, pero para las mejoras asociadas con una deidad opuesta, el personaje tendrá que pagar un coste mayor. El sistema, por tanto, ofrece mucha más libertad que los consabidos sistemas de niveles y es mucho más fácil crear un hereje a medida.

HABILIDADES, TALENTOS, RASGOS

Las habilidades en Black Crusade siguen la tónica de los juegos anteriores, aunque hay novedades como Atlético (que en realidad es una mezcla entre nadar y trepar de los otros juegos) o Parar (la habilidad para detener golpes en combate cuerpo a cuerpo). Asimismo, se reduce el número de habilidades con respecto a juegos como Dark Heresy, por ejemplo, la habilidad Competencia tecnológica incluye la habilidad de Demoliciones, o Engañar incluye la habilidad de Disfrazarse. Además, el límite para mejorar la habilidad ya no se encuentra en +20, sino que un hereje puede llegar a un dominio de habilidad de +30.

Respecto a los talentos Black Crusade ofrece una abundante cantidad de novedades, talentos adecuados a las pérfidas peculiaridades de los herejes. Por ejemplo, Canto amenazante permite al personaje entonar un canto monótono y antinatural que causa escalofríos en todos aquellos cercanos; Devoción blasfema, que permite que un seguidor del hereje pueda



interponerse en un ataque a distancia que ha alcanzado a su amo; o Hijo de la disformidad, que aumenta el Factor psíquico del hereje.

Los Rasgos son prácticamente idénticos a los ya aparecidos en lo demás juegos, aunque con ligeras modificaciones, como en el caso de las características antinaturales (suman directamente un modificador [+4] en lugar de emplear un multiplicador [x2]). También hay nuevos rasgos, como Anfibio (permite respirar bajo el agua) o Posesión (para tomar control de otra criatura).

ARSENAL

Black Crusade ofrece un variado elenco de armas, blindaje y equipos para los herejes. Las armas tienen nuevas propiedades, como Contaminada (armas imbuidas del poder del Caos que añaden daño según la corrupción del portador) o Arma de disformidad (que ignora los PB de armadura y cobertura del adversario). Como en los demás libros básicos hay una amplia lista de armas y utensilios (como las granadas de plaga de los adoradores de Nurgle, o las armas sónicas de los marines del ruido de Slaanesh). Sin embargo, dos cosas me llamaron la atención de esta parte del libro: La servoarmadura y las armas demonio.

Muchos de los marines espaciales del Caos tienen servoarmaduras muy antiguas y no cuentan con forjas ni reemplazos para los sistemas averiados (los Amos de la Noche de la trilogía antes mencionada son un perfecto ejemplo de esta situación, aunque en otros relatos, como el dedicado a los Portadores de la Palabra, los legionarios traidores no tienen este problema) y los herejes se ven obligados a seleccionar los sistemas que aún están operativos y a saquear, siempre que sea posible e incluso de sus propios compañeros, cualquier parte o sistema de servoarmadura. Esta necesidad de mejorar la propia armadura,

incluso a expensas de sus aliados, añade mucho realismo e interés a la interpretación de un marine espacial del Caos.

Las armas demonio son armas que tienen a un demonio atado en su interior, estas armas tienen una serie de propiedades básicas y de atributos (de cada uno de los distintos alineamientos) que las hacen increíblemente poderosas. Sin embargo, en orden a utilizar un arma demonio, el hereje debe dominar primero a la bestia que habita en su interior, curiosamente, si no tiene éxito en esta tarea, ¡puede ser el demonio del arma el que posea al hereje! Esta sección también incluye unas reglas muy detalladas para crear estas peculiares armas y unos cuantos ejemplos.

PODERES PSÍQUICOS

Black Crusade sigue la estela de los otros juegos del entorno de Warhammer 40,000 y presenta el uso de estos poderes de un modo similar. Cuando un hereje desea emplear un poder psíquico, escoge en primer lugar su nivel de poder, es decir si es encadenado, desencadenado, o empuje, lo que refleja cuanto bebe de la fuente de la disformidad (esto influye en la probabilidad de que el psíquico manifieste el poder con éxito y determina si hay desagradables efectos secundarios, como un fenómeno psíquico). Pero a diferencia de los demás juegos, el hereje puede recurrir a ciertos métodos impíos para poder llevar a cabo dicho poder (por ejemplo, dando parte de su esencia, mediante un sacrificio, empleando herramientas rituales o gracias a invocaciones blasfemas), realizados correctamente, otorgan al hereje beneficios adicionales. Finalmente, el psíquico hace una tirada de Foco de Poder (generalmente una tirada de Voluntad, cuya dificultad depende del nivel de poder escogido) y, si tiene éxito, aplica sus efectos.



Black Crusade incluye poderes psíquicos para los grandes poderes del Caos; Tzeentch, Nurgle y Slaanesh (Khorne aborrece a los psíquicos), y poderes exaltados para los psíquicos del Caos no alineados. Estos poderes se añaden a poderes comunes al resto de juegos, como Adivinación, Telepatía, Telequinesis, etc.

Este capítulo de Black Crusade también presenta reglas para llevar a cabo rituales del Caos, invocaciones y dominio de demonios, el coste y el terrible precio del fracaso que semejantes ritos suelen acarrear.

PACTOS

Las misiones en Black Crusade se definen como pactos. Como es habitual, estos presentan tres niveles de objetivos. El objetivo primario, el hecho fundamental para que la aventura pueda considerarse un éxito, y pueden ser tan simples como un asesinato o el robo de un objeto, a corromper un planeta o aniquilar una ciudad colmena imperial. Por su dificultad requieren completar una serie de objetivos secundarios para que los herejes tengan éxito.

Los objetivos secundarios, necesarios para conseguir el objetivo primario, están diseñados de modo que permitan a cada jugador participar en la finalización del pacto. Si por ejemplo, el objetivo



primario es convertir al Caos a un planeta imperial, los objetivos secundarios podrían ser el sabotaje (tecnoherejes), fomentar la rebelión (apóstatas, renegados), y extender el terror entre la población (marines espaciales del Caos).

Por último, los objetivos terciarios o personales, son aquellos que también están relacionados con el objetivo primario y que sólo conoce cada jugador y el DJ. Muy en la línea del juego, existen objetivos disputados o en conflicto, en los que varios jugadores pueden llegar a enfrentarse por una misma meta.

EL ENTORNO

La localización principal de Black Crusade es el interior de la enorme tormenta de disformidad conocida como el Vórtice Aullante. Este lugar alberga imperios quebrados y caudillos enfrentados, y cada uno intenta dominar a sus adversarios. El vacío de poder dentro del Vórtice combinado con las agitadas corrientes de disformidad que le rodean, mantiene a los que están dentro aislados e inadvertidos para la mayor parte de la galaxia. Sin embargo, el objetivo de los personajes es unir a las dispersas fuerzas del Vórtice, forjándolas en una cohesionada fuerza de combate, merecedora de ser llamada una Cruzada Negra.

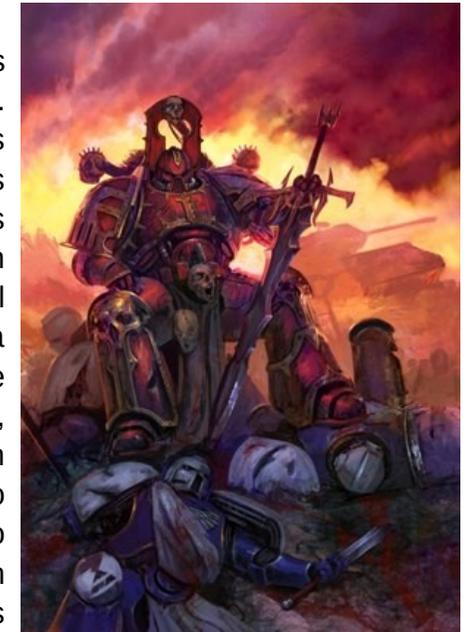
Los herejes operan entre estas dispersas fuerzas y mundos divididos, y aunque disponen de pocos recursos más allá de su ambición y maldad, tienen tan buenas oportunidades como cualquier otro discípulo del Caos de elevarse a las cimas del poder dentro del Vórtice Aullante—y luego utilizar dicho poder para llevar a cabo sus ambiciones definitivas en la galaxia que está más allá, los tres escenarios de los otros juegos de Warhammer 40,000: El sector Calixis (Dark Heresy), la expansión Koronus (Rogue Trader) y la demarcación Jericó (Deathwatch).



Como todos los demás libros básicos, Black Crusade ofrece una sección de adversarios (el clásico bestiario de todos los juegos, aunque bastante reducido) y una aventura para poner en práctica las corrompidas reglas del juego: Falsos Profetas.

CORRUPCIÓN E INFAMIA

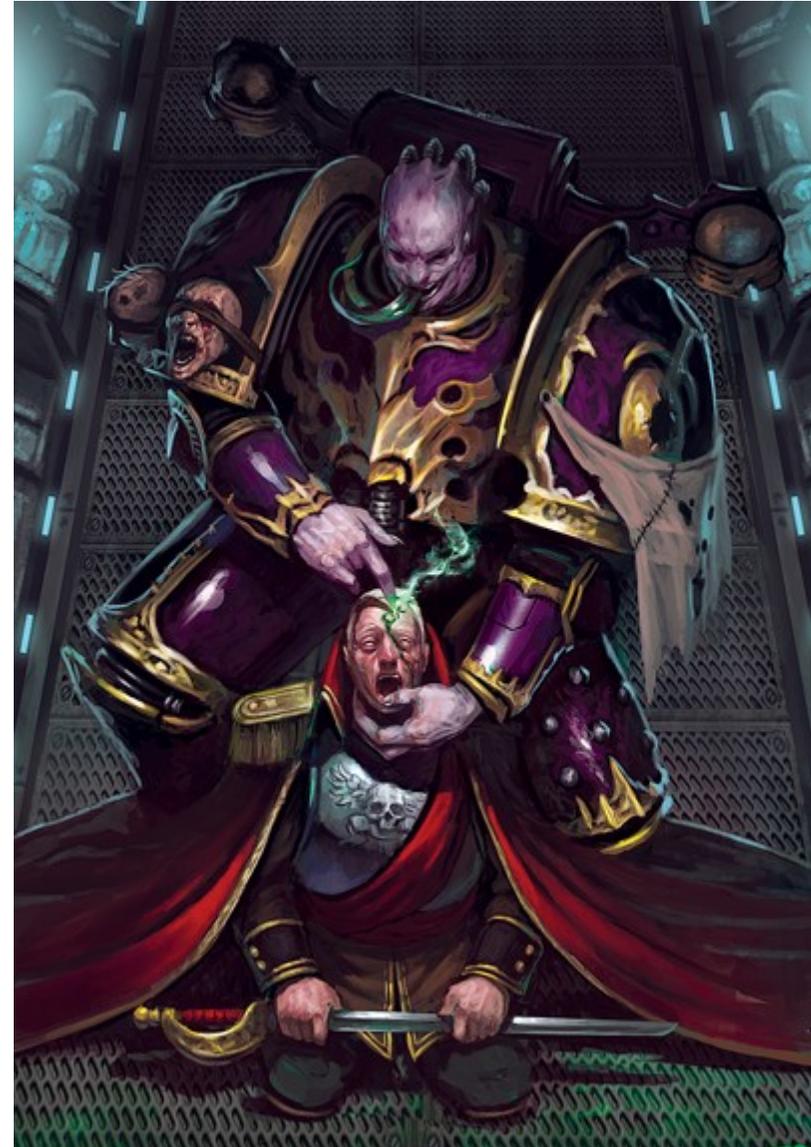
Black Crusade presenta dos nuevas características para de personaje. Corrupción e Infamia. El primero es una medida del favor de los Poderes Ruinosos hacia el hereje, mientras que la segunda describe su posición entre sus iguales. A medida que el personaje progresa a lo largo de la senda a la gloria, obtiene puntos de Corrupción que, entre otros efectos, le hacen ganar mutaciones, tanto en reconocimiento a un servicio prestado o respuesta a sus oraciones, o incluso como castigo. Según acumulan puntos de corrupción, los herejes obtienen dones de los dioses (mutaciones) que alteran, a veces muchísimo, sus capacidades, aspecto, etc. Cuando el personaje llega a 100 puntos de corrupción, su viaje ha terminado y su destino dependerá en gran medida de los actos realizados en nombre de los Poderes Ruinosos. Los que han abrazado el poder del Caos y renunciado a las insignificantes limitaciones de su alma mortal, han derrotado a sus enemigos y se han sumergido por completo en las oscuras energías de la disformidad podrían—el Caos



es caprichoso y voluble—lograr la apoteosis. Sin embargo, lo más probable es que sea encontrado indigno y condenado a la babeante demencia de la existencia como un repugnante engendro del Caos.

La Infamia se mide por su propio valor en el perfil del personaje y se emplea como baremo de su poder temporal, sirve para determinar su reputación y posición entre sus aliados, enemigos y los oscuros y terribles poderes que habitan en la disformidad. También representa de la fuerza de voluntad del hereje, su estatus legendario. Un personaje con un valor alto de característica de Infamia no sólo tiene una reputación como un individuo poderoso e infame—su alta Infamia significa que en algunos aspectos es un individuo más poderoso. La Infamia permite a los herejes realizar hazañas asombrosas, lograr tareas hercúleas e incluso sobrevivir a una muerte segura (en ciertos aspectos es similar a los Puntos de Destino de otros juegos de Warhammer 40,000). Junto con Corrupción, la Infamia es fundamental para determinar el destino final del personaje.

En resumen, un juego diferente e innovador dentro de la amplísima gama de Warhammer 40,000. Desgraciadamente, de momento (y por mucho tiempo) sólo está disponible en la lengua de la pérfida Albión, pero si tenéis cierta noción de ese idioma de la disformidad merece la pena hacerse con este juego y empezar una campaña jugando con los malos.



MUNDO EXTERIOR

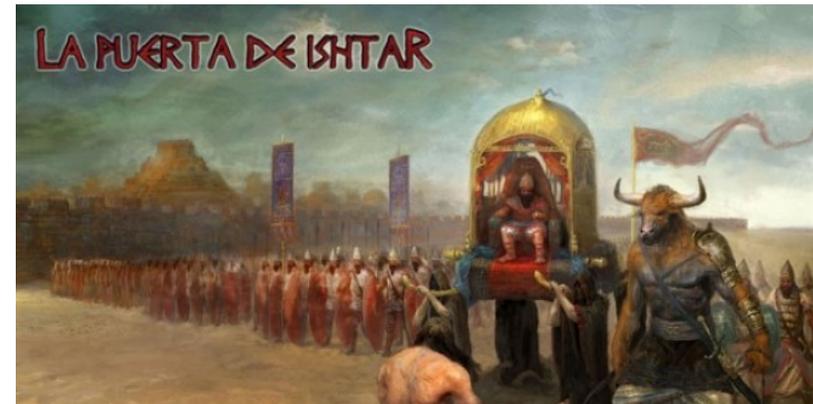
Internet está repleta de millones de sitios web, navegar en la red a veces se vuelve una tarea tediosa, así pues nos gustaría aprovechar nuestras páginas para destacar algunos sitios web que nos han parecido interesantes para todos aquellos que leáis estas líneas.



LABORATORIO FRIKI ROL AVANZADO

Laboratorio Friki

El primero de los sitios webs que nos gustaría reseñar es el [Laboratorio Friki](#). Sin duda este sitio web que data de 2010 se ha convertido en los últimos tiempos en uno de los sitios de referencia del mundillo. Desde sus inicios, ha tenido una finalidad reflexiva en torno a los juegos de rol y aportando su visión personal ha contribuido enormemente a abrir interesantes debates en la comunidad rolera.



La puerta de Istar

¿Quién no conoce a estas alturas este [interesante proyecto](#)? Rodrigo García ha logrado crear todo un fenómeno en torno a este juego que se ha forjado gracias a su proyecto de Crowdfunding. Estamos hablando de un juego de ambientación fantástica en un mundo similar al mundo babilónico y con muchos toques de antiguas civilizaciones. Todo ello se condensa en un gran libro básico fruto del citado crowdfunding. Pero el proyecto no se ha quedado en el lanzamiento de un libro básico, sino que su autor ha seguido impulsando el juego y el proyecto se sigue moviendo. El último hito, el lanzamiento de la Pantalla del DJ, pero seguro que no es la última parada para este proyecto. Sin duda no dejéis de añadirlo a vuestros favoritos si aún no lo habéis hecho.

Diamanterra

Como en anteriores ocasiones, os planteamos un pequeño texto para intentar animar la creación de material para el proyecto Diamanterra.

¿Los habéis visto? Ninguno de esos de ahí parece que pudiera correr más de dos calles sin acabar exhausto. Siempre envían a la peor escoria a este puesto. Excepto aquel de allí, el alto y de pelo rizado. Ojo con ese si lo véis rondando. Con ese no podéis usar vuestro sucio dinero, ni os conviene intentar intimidarle. Se dice que el último que le plantó cara, acabó boca abajo en una cloaca... aunque en este barrio se dicen tantas cosas, y tantas mentiras! Lo que está claro, es que mientras que no haya cambios importantes, este puesto de la guardia de la ciudad no es una preocupación para los que tenemos una visión más abierta de la legalidad de ciertas actividades.

Con este texto, os lanzamos la propuesta para que quien quiera, se anime a la creación del trasfondo de uno de los puestos de la guardia de la ciudad. Este estaría en un principio ubicado en los arrabales, uno de los barrios más humildes (y peligrosos) de la ciudad de Diamanterra. Por supuesto, como otras veces, solo queremos dar el punto de partida para que quien quiera pueda desarrollar sus propias ideas que añadir el proyecto. Y os recordamos que quien quiera puede colaborar a través de la [sección de Diamanterra](#) dentro del foro.



Dos juicios una misma sentencia

A continuación nos gustaría incluir unas pequeñas ideas para crear una posible aventura para el juego de rol Dark Heresy. Escrito por Igest.

El grupo de acólitos será reunido para recibir una nueva misión. Esta misión tendrá como objetivo principal investigar la causa de la desaparición de una importante placa de datos. Todo podría parecer relativamente normal, excepto por el último detalle que reciben en el informe. Y es que el grupo de acólitos encargados de recopilar la información recogida en dicha placa de datos también han desaparecido.

Así pues, el grupo de Acólitos tiene que iniciar la investigación para lo cual se dirigirán a la estación de comunicaciones desde donde se rastreó la última comunicación del grupo. La estación de comunicación puede situarse en cualquier rincón de la galaxia aunque sería una buena idea situarlo en un planeta no muy alejado de la base de operaciones del grupo de acólitos.

Así pues los acólitos se dirigirán a la estación de comunicaciones para intentar averiguar qué ha sucedido con el otro grupo de acólitos. El planeta al que acuden, es un planeta donde la autoridad Imperial no acaba de afianzar su control sobre la población y se está analizando incluso la posibilidad de llevar a cabo una acción de mayor envergadura ante la incapacidad actual de las autoridades para solventar la situación. Así pues, cuando los acólitos son recibidos de forma agresiva en las proximidades de la estación de comunicaciones, no deberían extrañarse. (La situación real del conflicto en el planeta no es el objeto final de esta aventura, pero podrían establecerse lazos para una campaña de mayores dimensiones partiendo de esta aventura).

No obstante detrás de ese recibimiento, hay algo más. Y es que el grupo que embosca a los acólitos estaba esperando

una misión de “rescate” de este tipo, aunque los acólitos aún no lo saben. Así pues, cuando el combate se esté inclinando en uno u otro sentido (aunque quizás convenga que sean los acólitos los que peor parte se estén llevando), el combate cesará súbitamente. En ese momento uno de los asaltantes intentará contactar con los acólitos en un claro gesto de “diálogo”.

El que se supone el líder del grupo asaltante se dirigirá al grupo una vez que esté claro que no habrá hostilidades, y en su mano llevará un uniforme, que rápidamente reconocerán los acólitos como de uno de los agentes desaparecidos. “¿Quizás estéis buscando al que llevaba esto puesto? Les espetará con malicia” Así pues, queda claro, que ese hombre que se presenta con el uniforme en mano, será la fuente que necesitarán para poder empezar a esclarecer qué ha sucedido, con lo cual cualquier ansia de continuar con las hostilidades deben cesar en ese mismo momento. De hecho, el grupo de asaltantes también lo está buscando... por orden de alguien que está detrás de los hilos, aunque no saben claramente el motivo por el cual lo hacen, simplemente tienen claro que hay una importante suma de dinero aguardándoles y tienen bastante claro que su “protector” no quiere que se le relacione con el asunto bajo ninguna circunstancia, así que será harto difícil sonsacar dicha información a menos que sea bajo tortura o en algún otro tipo de situación.

El mencionado protector es el responsable de la desaparición del grupo de acólitos, de todos menos de uno. Uno que fue liberado con una misión, la de borrar los datos que habían logrado recopilar para evitar así la muerte de sus compañeros. Este acólito habría accedido a borrar la información



para lo cual habría acudido a unas cercanas instalaciones inquisitoriales desde donde habría borrado la información. Las promesas no solo de salvar las vidas de sus compañeros sino de una mejor vida una vez cumplierse su cometido de borrar la información, habrían seducido inicialmente al acólito pero luego, en un arranque de arrepentimiento, el acólito habría optado por no regresar, seguro de que los captores del resto de su grupo probablemente acabarían por matarlos a todos igualmente, y sabedor que su acción borrando la información sería igualmente castigada por la inquisición. Así pues sabedor que su destino estaba doblemente sentenciado habría decidido desaparecer, tanto para la inquisición como para sus captores.

Los asaltantes habrían decidido “utilizar” a los recién llegados acólitos para que completen la búsqueda del acólito desaparecido. Así pues, tras el primer encontronazo, accederán a una supuesta colaboración, asegurando que se trata todo de un malentendido. Así pues, estos podrían ofrecer alguna posible pista que ponga a los jugadores sobre las huellas del desaparecido, aunque los mantendrán bajo vigilancia. Su idea, es seguirles, hasta que den con el acólito y una vez que los jugadores lo logren, acabar con el acólito y con ellos en un desenlace dramático. Ahí, el destino del acólito desaparecido está en las manos del DJ y de los jugadores. Tanto si sobrevive como si no lo hace, los jugadores sabrán que hay algo más detrás de todo este asunto. Si sobrevivió podrían limitarse a regresar con el ante sus superiores y terminar con el asunto aquí, pero quizás decidan interrogarle, y en ese caso quizás los conocimientos que reciban, hagan que todo pueda comenzar de nuevo. ¿Y quien es el “protector” que también andaba buscando a ese acólito? Quizás sea alguien de la propia Inquisición que también buscaba esa información, quizás incluso podría tratarse de una misión de subterfugio de los superiores cuyo fin era echar tierra sobre un turbio asunto.

Como decía al principio, este artículo solo incluye unas ideas generales, y puede desarrollarse todo de muchas formas y adaptarse a las necesidades de cada grupo de juego.



¿Se acabaron las novelas de Warhammer en español?

El rumor sobre el fin de las novelas de Warhammer en Español se extendió como la pólvora, y ahora queremos añadir nuestra particular visión y algún dato más.

Hace algún tiempo surgió una noticia que los aficionados a la lectura del material relacionado con los universos de Warhammer no acogió de buen agrado. Y es que según parece finalmente la traducción de las novelas de The Black Library al español quedará interrumpida. Tal y como contestaron en un mensaje, aseguran que no habrá más licencia para la traducción de los libros al Español ya que están reestructurándose y ellos mismos serían los encargados de las traducciones a otros idiomas. Pero por desgracia no hay por el momento plan alguno para la creación de un departamento para la traducción de material al Español.

Malas nuevas, para una comunidad donde hay muchos seguidores de sus novelas. ¿Quién no ha oído hablar de las sagas de Gotrek y Felix o de la Herejía de Horus? Seguro que son muchos los lectores de estas. Quizás el mercado Español no sea muy rentable y de ahí el fin, esperemos que provisional, de la traducción de las novelas a nuestra lengua. La verdad es que esto unido a la tardanza en aparecer algunas traducciones de libros de rol de Warhammer, hacen que la comunidad tenga cada vez menos alternativas para disfrutar de esta afición. ¿Acaso somos tan pocos los que gustamos de esta afición? ¿Creéis que no se nos tiene en consideración?



Bueno, pues como teníamos cierta inquietud acerca del tema, hemos escrito un email a la gente de BlackLibrary y esta es su respuesta:

"Hello

Thank you for your email. We are aware that there are quite a few Black Library fans upset about the decision to stop giving out licenses to other publishers. The reason for that decision is so that Games Workshop has more control over our products and one day we will be able to translate and publish other languages ourselves.

If you have any other questions please let me know.

Regards

Daniela"

Vamos, que es cuestión simplemente de que GW sigue con su cruzada por "controlarlo" todo al máximo y se supone que algún día esperarán poder ofrecer traducciones a otros idiomas, pero de momento no dan más detalles, así pues nos tocará esperar pacientemente y confiar en que GW permita más pronto que tarde dichas traducciones.



BLACK LIBRARY

Zweihänder

Seguimos atentos a las evoluciones de este juego, el denominado como primer retroclon de Warhammer Fantasía JDR.

El desarrollo de este juego continúa, a un ritmo lento para algunos y al esperado para otros. El juego se encuentra en fase de pruebas y la base estaría ya completa, y ahora se están concretando los “flecós” para darle cohesión y coherencia a todo el juego. Y un ejemplo de ello, es el último anuncio que hicieron donde presentaron la lista definitiva de profesiones. En total el juego contará con 70 opciones, una cifra nada desdeñable, clasificadas en seis arquetipos (que vendrían a ser algo como las clases).

Esos seis arquetipos son Académico, Criminal, Criado, Explorador, Noble o Guerrero. Estos determinarán la evolución de tu personaje a medida que avances a niveles medios o avanzados mientras que cambias entre profesiones Estándar, aunque también existe un paso más allá, de la mano de las profesiones de Élite! Sin duda, todos los jugadores de Warhammer Rol encontrarán en este sistema de profesiones algo muy familiar aunque con nuevas opciones y más flexibilidad.

Sin duda, el sistema de carreras de Warhammer Rol ha sido uno de los elementos que más gustan, y la inclusión de un sistema similar aporta a Zweihänder de un punto de interés, especialmente porque incluye algunas nuevas opciones que podrían dotar al sistema de una mayor versatilidad.



Bajo estas líneas tenéis una muestra de una de las ilustraciones que acompañarán a las profesiones, en esta ocasión se trata de un Músico Ambulante obra de Dejan Mandic.

