

# IGAROL

BOLETÍN IGAROL  
(Mayo 2013)



## EDITORIAL

Un mes más, regresamos con el boletín de IGARol, que poco a poco intentamos que se consolide. La verdad es que el anterior boletín, el de abril tuvo una buena acogida y esperamos mantener el nivel en este y sucesivos boletines. Este mes el tiempo no ha estado de nuestra parte y no hemos creado una encuesta como veníamos haciendo en otros boletines pero como siempre hemos dicho, este boletín es por y para la comunidad, así que no dudéis en enviarnos cualquier sugerencia, para lo cual tenéis siempre disponible nuestro correo electrónico [igarol@gmail.com](mailto:igarol@gmail.com)

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

## Contenidos del Boletín

### Comunidad

#### Presentando Relic

¿Que pasa con las líneas de rol de Warhammer?

### Mundo exterior

#### Diamanterra

El Culto de la Mano Blanca

#### Entrevista a Simón

Autor de la Guía didáctica ¿Que son los juegos de rol?

### La interpretación no es una opción

¿Que es Zweihänder?

**Bienvenidos al Cuadragésimo primer milenio**  
(2ª parte)



## COMUNIDAD IGARoI

*Esta sección está destinada al proyecto Diamanterra. Es la primera vez que la incluimos en el boletín, pero esperamos que mes a mes vaya entrando como parte del mismo. Sin más, os dejamos con las propuestas de este mes.*

Este mes de abril, ha sido un mes tranquilo en cuanto a novedades en la sección de descargas de IGARoI. La única categoría que ha visto incrementado su inventario, ha sido la de Warhammer Fantasía, gracias a la inclusión del relato, [Hijos de Silvania](#) y de la ayuda de juego [Impactos Críticos](#). Eso junto con la inclusión del boletín del mismo mes, que por otro lado ha sido lo más descargado durante ese mes de abril y ha superado en descargas a muchos otros documentos con más tiempo en las descargas. También nos gustaría comentar que ya hemos superado las 115.000 descargas, una buena y gran cifra. Gracias a todos los que confiáis en esta web.

Otro detalle que nos gustaría comentar en este boletín, es que estamos planeando una migración del servidor. El principal motivo, intentar mejorar el rendimiento, además de permitir un pequeño ahorro económico. Se aproxima el vencimiento del alojamiento actual, así pues, si el tiempo lo permite, intentaremos realizar la migración. Esto puede implicar que durante algunos días, la web no esté totalmente operativa, aunque trataremos de minimizar dicho traslado en la medida de lo posible. Ya estamos trabajando en preparar dicha migración, así pues, si todo va bien y no hay complicaciones, anunciaremos pronto ese pequeño parón para la migración del servidor. Así pues permaneced atentos.

Por último y para terminar con esta sección dedicada a la comunidad de IGARoI, comentaros para aquellos que quizás estén despistados, que tenemos cuentas en varias redes sociales donde tratamos de mantener a todo el mundo informado. Así pues si sois usuarios de estas redes sociales y queréis manteneros al tanto de lo que acontece en nuestra comunidad no dudéis en uniros a cualquiera de las comunidades que tenemos abiertas en [Facebook](#), [Twitter](#) o [Google+](#)



## Presentando Relic

*Quizás a estas alturas todavía haya algún despistado que no sepa de la Existencia de Relic, pero seguro que no serán muchos los que no conozcan este juego de tablero ambientado en el universo de Warhammer 40.000 y del cual vamos a daros algunos detalles para acercaros un poco más al juego.*



El origen para este juego, se remonta muchos años atrás. Si aunque parezca mentira, la base de este juego procede de hace más de quince años, y es que el punto de partida para el desarrollo de Relic está en Talisman, el juego de tablero equivalente basado en Warhammer Fantasía. Relic parte del concepto de Talisman, manteniendo la esencia de este primer juego, pero llevándola un paso más allá, con sutiles diferencias que aunque permiten reconocer el sistema original, ofrecen nuevas e interesantes opciones que lo convierten en un juego totalmente nuevo.

Pero vamos a centrarnos un poco en Relic. En relic, tenemos un tablero dividido en tres zonas que sería la representación del Sector Antian y la anomalía en la disformidad en el centro el objetivo final de los jugadores. De la misma forma que tenemos tres zonas, tenemos tres mazos de amenazas, en cada uno de los cuales se representa a una de las tres amenazas principales del sector Antian: los brutales orkos, los sutiles eldar oscuros y los temidos tiránidos. Pero no solo encontraremos amenazas de una de estas tres especies, sino que los poderes oscuros del caos también hacen acto de presencia y en los distintos mazos encontraremos también herejes o criaturas de la disformidad que tratarán de detener a nuestros héroes. Así pues a medida que los héroes avanzan por el tablero irán robando cartas del mazo de amenazas correspondientes para así desvelar que peligros deberán superar en su misión.

Y es que cada jugador representa a un valeroso héroe del Imperio de la humanidad cuyo principal objetivo es salvar al Sector Antian de la condenación. Para superar este objetivo final, los jugadores deberán llevar a su héroe hasta el centro del tablero (punto donde la anomalía de disformidad tiene su mayor influencia) y derrotar al adversario que le corresponda logrando así salvaguardar (al menos por ahora) el Sector Antian, o que este sufra un trágico final. Pero para añadir un poco más de interés a las partidas y evitar que el único objetivo de la



misma sea llegar el primero y derrotar al adversario final, el juego ofrece un sistema de misiones el cual añade colorido a las partidas y permite además añadir una forma de obtener recompensas con las que mejorar a los héroes, las reliquias. Así pues, el jugador recibirá al principio una carta de misión, y una vez completada se podrá coger otra. Así progresivamente, de forma que cuando un héroe supere tres misiones, habrá demostrado ser valedor de recibir una reliquia. Un poderoso objeto que aumentará su poder de alguna forma y que puede ser determinante en la lucha final para salvar el Sector Antian.



En el transcurso de sus misiones, los poderes del caos no sólo enviarán a sus secuaces para tratar de acabar con los héroes del Imperio. La influencia de la corrupción será una amenaza constante, de forma que los héroes no solo tendrán que sobreponerse a enemigos reales sino a la influencia de los poderes oscuros a través de la corrupción. En algunas ocasiones, los jugadores se verán obligados a robar cartas de corrupción que aumentarán dicho valor y a veces se pueden desencadenar ciertos efectos. Esto podría permitir a los héroes lograr cotas de poder inimaginables, fruto de la bendiciones de los poderes oscuros, pero ese poder nunca sale gratis y finalmente los héroes podrían caer bajo la influencia del



Caos y lo peor de todo, podrían acabar por convertirse en un engendro del Caos, algo peor que cualquier muerte.

A grandes rasgos, esto es lo que ofrece relic a quienes se acerquen al juego. Juego donde podrán elegir entre 10 tipos de personajes diferentes que representan arquetipos de héroes del Imperio, en su intento de proteger el Sector Antian. Si queréis más detalles sobre este juego, en la web de IGARol podréis encontrar un [recopilatorio de los avances del juego](#) y los enlaces para ver los vídeos de presentación del juego.



## ¿Que pasa con las líneas de warhammer rol?

*Tras analizar los datos de publicación de noticias sobre los distintos juegos de rol de Warhammer por parte de Fantasy Flight Games, queremos ofrecer un breve resumen que quizás os ayude a sacar algunas conclusiones sobre cual podría ser el futuro más inmediato de las líneas de rol de Warhammer.*

Seguramente muchos ya están cuanto menos con la mosca tras la oreja al respecto de los juegos de rol de Warhammer y su futuro. La verdad es que hace ya algún tiempo se despertó el rumor sobre la posible llegada de una cuarta edición de Warhammer Fantasía JDR, no obstante la cosa ha quedado ahí, latente. Pero si nos fijamos en el ritmo de publicación de noticias por parte de FFG, nos podemos percatar, que no solo cabe pensar acerca del futuro del juego de fantasía. Los juegos ambientados en el siniestro futuro (esto es Dark Heresy, Rogue Trader, Deathwatch, Black Crusade y Only War) tampoco salen muy bien parados.

Y es que por ejemplo en el caso de Dark Heresy, FFG, no publica nada al respecto del juego desde septiembre del año pasado y fue en agosto de 2012, cuando salió el último suplemento para el juego (Los Mundos Lathe). De Black Crusade, en lo que vamos de año solo se ha publicado una entrada, y el último suplemento sería de diciembre del pasado año. Rogue Trader y Deathwatch parecen algo más animados y superan en una entrada a las tres cosechadas por Warhammer Fantasía. Solo Only War se distancia un poco más en cuanto a informaciones publicadas, aunque es lógico pues el juego básico se lanzó en diciembre, así pues malo sería que ahora no se estuviese hablando del juego.

Además de eso, si nos fijamos en cuanto al ritmo de publicación de noticias durante los cuatro primeros meses del año, en este 2013 se publicaron 19 entradas, frente a las 30 del 2012 (donde además Only War no tuvo su primera noticia hasta Abril) o las 42 cosechadas en ese mismo plazo de 2011 (donde de nuevo reseñar que Solo Guerra no estaba disponible).

En 2011 se publicaron 18 libros de todos los juegos de rol de Warhammer y se lanzaron 21 versiones en PDF, frente a los 15 libros publicados en 2012 y los 12 archivos PDF (sólo cabría añadir que en 2012 también se lanzaron 5 suplementos de impresión bajo demanda de la línea de Warhammer Fantasía). En lo que llevamos de 2013, tenemos 4 libros, 3 pdfs y 2 expansiones de impresión bajo demanda, que de mantenerse el ritmo nos dejaría en 12 libros y 9 pdfs, de nuevo en línea descendente (y por ejemplo si comparamos con los cuatro últimos meses de 2010, donde Black Crusade y Only War ni existían, tenemos que allí se habían lanzado 11 libros en cuatro meses).



Así pues parece bastante claro que ateniéndonos a los datos, podemos estar cerca de un cambio. Hace algún tiempo analizando el ritmo de traducción, también se hacía presagiar un cambio en la línea de Warhammer Fantasía. Pero quizás no estemos sólo ante un cambio en este universo, Dark Heresy tiene también muchas papeletas para recibir más pronto que tarde un lavado de cara. Ahora como siempre, la cuestión será saber cuanto tiempo faltará y cuando suceda, que cambios nos traerán.



## 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*



[OjoAlDado](#) es un interesante programa de radio donde se tocan los diferentes mundos del panorama friki. Juegos de mesa, de rol, wargames, juegos de cartas, cómics, y en general cualquier alternativa dentro del mundo lúdico son abordadas en este programa magistralmente dirigido por Montse y Simón de forma semanal. Pues bien, no sólo a través de las ondas nos llegan las informaciones que la gente de Ojo al Dado nos traen cada semana. En el blog de Ojo al Dado, se incluyen los enlaces de descargas de los diferentes programas, resúmenes de los contenidos, enlaces a las muchas cosas que comentan en el programa y toda la información mecería para seguir la actualidad del mundillo. Así pues sí no conocíais este blog no dejéis de añadirlo a vuestros favoritos y por supuesto os recomendamos que sigáis de cerca su podcast.



Seguro que a estas alturas pocos son los que no conocen este fenomenal blog, sin embargo, para aquellos que puedan haberse despistado (cuidado no deis un paso adelante, no sea que os marquen como herejes) os queremos recomendar el blog [Descanso del Escriba](#). Este blog, llevado magistralmente por Agramar es una fuente casi inagotable de información sobre el mundillo. En el blog se abordan los juegos de miniaturas de warhammer, el rol, música y otros temas afines, ofreciendo actualizaciones casi a diario. De hecho, en 2012, se publicaron más de 2000 entradas. Todo ello, permite que Descanso del Escriba se haya convertido en un blog seguido por muchos usuarios, habiendo superado los 2 millones de visitas. Son hasta ahora 3 los años que ha cumplido el blog, pero mientras Agramar siga detrás de él, es de esperar que dure mucho más. Sin duda, no dejéis de añadirlo a vuestros favoritos si aún no lo habéis hecho.

# Diamanterra

*Tras presentar la idea de ir ofreciendo temas para desarrollar el trasfondo de Diamanterra y que seáis vosotros los que hagáis un poco vuestro este proyecto, este mes os dejamos otro breve prefacio con el cual intentar alentar vuestra imaginación para escribir unas pocas líneas para el proyecto. En esta ocasión, ofrecemos la posibilidad, a quien lo desee de desarrollar el culto de la mano blanca.*

Muchos conocen las acciones de este culto, especialmente entre las clases más bajas de la población de la ciudad, pero también los nobles han recibido más de una vez la visita de algún miembro del culto de la mano blanca.

La única prueba de que han sido ellos, es la mano blanca que aparece pintada en la puerta de la vivienda de sus víctimas. Por lo demás, no hay rastro alguno ni de su acción, ni de su víctima. Hay quienes creen que todos aquellos que han desaparecido bajo la mano blanca permanecen atrapados en algún lugar bajo la ciudad, otros dicen que algún misterioso barco podría zarpar del puerto con esos cuerpos para arrojarlos en alta mar y otros creen en que esos cuerpos son entregados en sacrificio a una monstruosa criatura que se esconde en algún lugar de la ciudad.

Lo que está claro es que en Diamanterra y alrededores, nadie sabe las motivaciones reales del culto de la mano blanca ni de quienes la integran. Ni siquiera entre las grandes familias de los bajos fondos se sabe a ciencia cierta quien se esconde tras el culto de la mano blanca. Nadie está a salvo de él y quienes saben de su existencia lo temen, los ignorantes que no saben que existe, duermen plácidamente hasta que finalmente la mano blanca actúa sobre ellos.

Y hasta aquí podemos leer, simplemente recordaros que en el foro de IGARol hay una sección dedicada a [Diamanterra](#) donde se pueden abrir los temas correspondientes si alguien está interesado en profundizar en alguno de estos temas. Por otro lado, junto a estas líneas queríamos aprovechar para incluir un mapa general del Reino de Obregón donde se encuentra situada Diamanterra.



## Entrevista a Simón de Ojo al Dado

*Locutor en el programa de radio Ojo al Dado, Simón, es además autor de la interesantísima guía didáctica: ¿Que son los juegos de rol? Motivo por el cual hemos contactado con el para realizarle esta pequeña entrevista sobre el tema y que le agradecemos haya tenido la amabilidad de contestarnos*

**Lo primero que nos gustaría es saber algo más de Simón, ¿quien se esconde detrás del locutor?**

Un tío al que le gusta jugar a rol cuando puede, que vive en el campo junto a su mujer (mi compañera en el programa de radio), diez gatos, dos perros y un galápago, al que le gusta la radio, el cine, viajar, leer, la música... como a la mayoría de los mortales.

**¿Qué fue primero la gallina o el huevo? Es decir, ¿que fue primero, los juegos de rol o los juegos de mesa?**

Los juegos de rol sin ninguna duda. Desde que el hombre se metió en el papel de un personaje que no era él, aunque entonces todavía no era un juego. Igual cuando Caín mató a Abel le hizo jugar a piedra papel y tijera o alguna historia así para pillarlo por sorpresa jejeje, pero lo desconozco, así que los juegos de rol.

**Y cual fué la semilla de la guía didáctica ¿Que son los juegos de Rol?**

La semilla fue el programa de radio Ojo al dado. Tanto hablar con autores de juegos, aficionados y editoriales llega un día en el que te preguntas como este hobby no tiene mayor repercusión en la vida de las personas si es tan fantástico. La guía nace para intentar introducir a los que no saben que son los juegos de rol (aunque en ocasiones saben lo que son e incluso han jugado, pero no lo asocian a un juego de rol) en esta afición, en especial aquellas personas cuyo rango de edad va desde los 14 años a los 60.



**¿Por qué crees que esta guía es necesaria?**

Creo que es necesaria porque cuando hablas con la gente sobre los juegos de rol y todavía hay quien te dice lo de que “pero eso no es peligroso” o preguntas en una tienda como Fnac si tienen juegos de rol y te indican la sección donde está el Catán o el X-Wing, es porque la gente no sabe que son los juegos de rol y hay que decírselo. También ocurre en los colegios, donde hay profesores que utilizan los cambios de roles y actividades similares para educar pero no los denominan juegos de rol porque no saben lo que son o los consideran aficiones fuera de la ley. Creo que eso es desinformación y es necesario informar.

**Ahora todos vemos el resultado del trabajo, pero, ¿ha sido un camino duro o todo lo contrario, todo ha ido rodado sin mayores contratiempos?**

No ha sido un camino duro. Duro sería escribir una novela, pero una guía explicando que son los juegos de rol se trata simplemente de exponer lo que sientes cuando juegas a rol y explicar algo que cualquier rolero sabe pero que quien nunca a jugado desconoce...

**Para sacar adelante el proyecto habéis recurrido a un sistema de mecenazgo (o como se conoce más comúnmente en estos tiempos crowdfunding) de no existir esta opción, ¿hubiera sido posible sacar adelante esta interesante guía?**

Si, pero en pdf solamente. El mecenazgo lo creó la editorial Epicismo, a quien yo les ofrecí la guía. Ellos veían posibilidades al libro, pero no tenían la seguridad de si funcionaría ya que los roleros no lo comprarían al no ofrecer nada nuevo al jugador y ellos como editorial no podrían llegar al publico general. Su idea era publicarlo en pdf para Amazon y si tenía aceptación arriesgarse a sacar una

edición en papel, pero viendo los éxitos que el mecenazgo estaba teniendo con otros libros y juegos, decidieron aventurarse con ello.

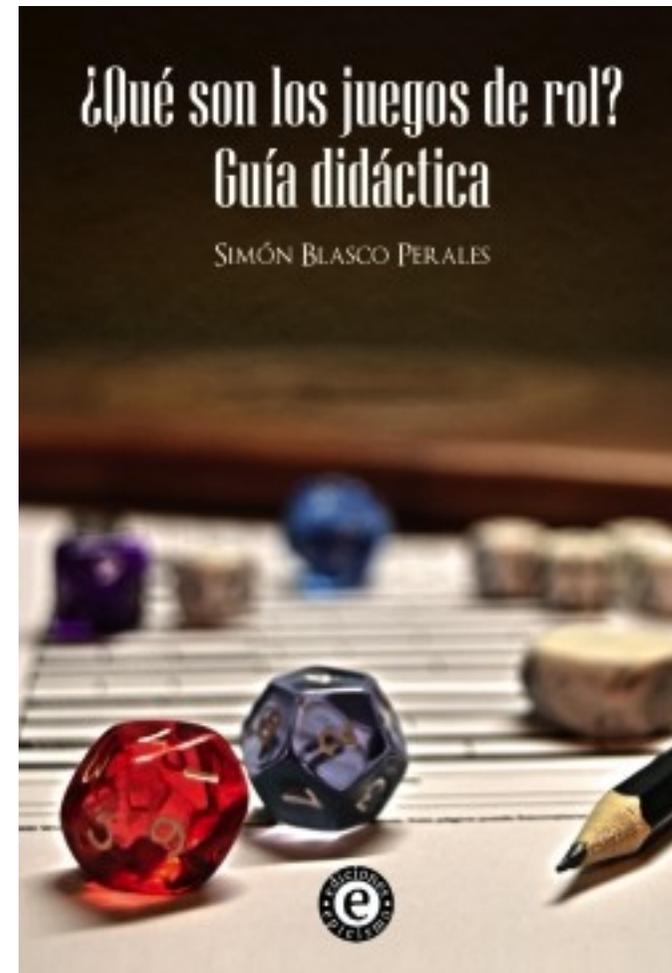
**Contar con la experiencia (y en cierto modo, el renombre) del programa Ojo al Dado ¿ha contribuido a que te lanzases adelante con este proyecto? O de otra forma ¿te hubieses lanzado a un proyecto así, de no llevar adelante Ojo Al dado, como un auténtico desconocido que se lanza a la aventura?**

Supongo que no lo hubiese hecho, y además el hecho de ofrecérselo a la editorial fue porque ya los entrevisté un tiempo antes y al haber contactado con ellos me era más fácil acercarme hasta Ángel (responsable de Epicismo) y ofrecerle el libro. Pero solo por eso, porque ya tuve cierto contacto con ellos anteriormente. No se más de rol ni he jugado más a rol que otros muchísimos aficionados por presentar el programa. Lo que si te ayuda es a saber un poco más sobre el mundo de los juegos de rol y a conocer a sus trabajadores de primera fila.

**¿Crees que es necesario tener una trayectoria antes de iniciar un proyecto de esta magnitud?**

Para escribir una guía sobre los juegos de rol solo hace falta saber qué son y haber jugado bastante. Para publicarla igual si, al menos si es necesario estar en el momento preciso y hablar con la persona precisa.

En fin, y esto fue todo. Queremos dar las gracias a Simón por haber aceptado la entrevista y dedicarle el tiempo a contestarla.



# La interpretación no es una opción

*YOP: El tema que nos ocupa es algo tan peliagudo como la interpretación en los juegos de rol.*

Ya sé que esto es algo que suena redundante: Sacar el tema de la interpretación en un juego que versa precisamente sobre “*interpretación de papeles*”, pero ese es precisamente el motivo que nunca, ¡jamás!, pero jamás de los jamases, concedo puntos de experiencia por interpretación; porque considero que es algo sustancialmente negativo, ya sea como bonificación a la experiencia obtenida por otros medios, o bien de forma principal, y que repercute categóricamente en las vivencias que se presumen al propio juego.

¿Por qué? Muy sencillo, supongamos que existen dos posibles criterios a la hora de repartir experiencia.

El primero de ellos conjetura que la experiencia es algo que en cualquier caso debe asociarse al personaje y no al jugador. Supongamos que soy un director de tipo empirista, de estos que no habla salvo para interpretar lo que sus personajes dicen, y para las descripciones que se dan en la partida.

El hecho de conceder experiencia por interpretación de los jugadores rompería con la lógica consistente en que la experiencia es una medida de lo que el personaje aprende o desarrolla. Si concediéramos experiencia por interpretación bajo ese punto de vista, podría decirse que estamos metajugando, en el sentido en el que falseamos la evolución del aventurero con sucesos más allá de lo que él mismo aprende.

Ahora, pongamos como segundo criterio, que somos un director de tipo “*coleguita enrollao*”; y que entendemos la experiencia como una suerte de recompensa de juego, en lugar de todo lo anterior.

En ese caso, se suele malinterpretar lo que es interpretar (valga la redundancia), por el simple hecho de tener labia. Cuando se habla de Interpretar en ese supuesto, mi práctica me dice que a largo plazo ello sólo significa marear al Director con simple palabrería (aun cuando tu personaje posea unas pobres habilidades sociales) en lugar del saber hacer que se presume a jugadores, sean más o menos callados.

Ahora volvamos al concepto de juego de rol y ejercitemos un poco la lógica, ¿no sería razonable pensar que la interpretación es parte intrínseca al propio juego?, ¿no es justo creer que si estás jugando a un juego de rol, ya se da por supuesto que quieres interpretar, y que al ser parte del propio juego no debe existir recompensa de forma adicional, del mismo modo que existe recompensa adicional por el mero hecho de tirar los dados?

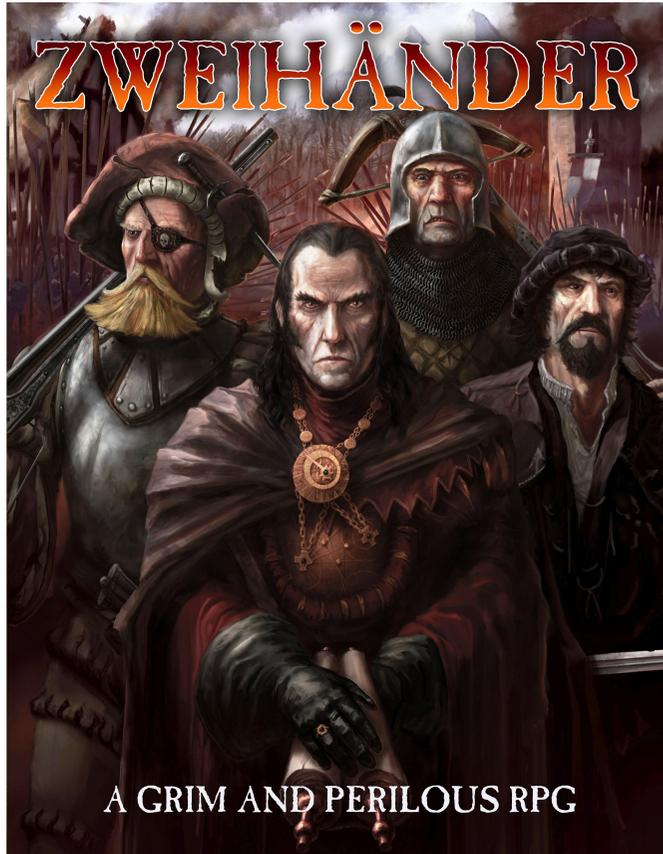
Lo que quiero decir con todo esto es que es imposible jugar sin interpretar (aunque algunos lo pretendan), de igual modo que sería imposible jugar sin seguir cualquiera de las otras reglas de juego.

¿Veis a dónde quiero llegar? Involucrarse en la interpretación de tu personaje está genial, pero es una recompensa más que sobrada, y no sólo para ti, como jugador, sino también para el resto de los que te rodean, puesto que supone una mayor inmersión en la historia, lo cual revierte en la diversión de manera directa, que en el fondo es lo único que importa.



## ¿Cual es el origen de Zweihänder?

*Cada vez se escucha más hablar de este juego. Y para los que aún estén despistados nos gustaría ofrecer en este artículo, algunos detalles sobre cual es el origen, cual fue la semilla que hizo que este proyecto germinase y acabase por convertirse en lo que ahora es.*



Tras esta extraña palabra que hace referencia a una gran espada a dos manos empleada fundamentalmente en la época renacentista, se esconde el que ha sido bautizado como el primer “retroclon” de Warhammer Fantasía Juego de Rol. Y la verdad es que cada vez se habla más de este juego.

Tal y como describen los creadores del proyecto, es un sistema de juego diseñado para dar soporte a campañas y aventuras “siniestras y peligrosas”. El proyecto, aunque se ha hecho notar desde hace relativamente poco, tiene tras de sí, casi cinco años de trabajo, partiendo de páginas y páginas de notas personales, garabatos en cuadernillos, reglas caseras y una wiki privada. El proyecto, en noviembre de 2011 tomó un sentido mucho más serio, cuando Daniel Fox decidió producir lo que inicialmente fue bautizado como Proyecto Corehammer.

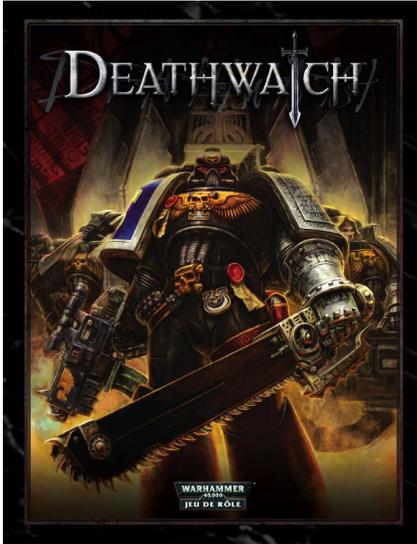
Este proyecto inicialmente se pretendía lanzarse como una modificación de las reglas de Warhammer Fantasía Juego de Rol, sin embargo poco a poco se fue viendo que el proyecto evolucionó hasta convertirse en un sistema de juego único. Finalmente se desechó el título, se reescribieron las reglas, se contrataron artistas y se realizó el trabajo dotando al proyecto de una entidad propia lo cual sucedió tras muchos meses de arduo trabajo. Se realizaron múltiples pruebas y revisiones, hasta que el sistema ha quedado prácticamente completo. Como dicen sus autores, Zweihänder es la carta de amor a todo lo que les gusta dentro de la literatura y los juegos: un realismo sin concesiones, violencia gratuita, conspiraciones políticas, extraños horrores y humor negro que se presentan dentro de un entorno inspirado en una baja fantasía renacentista. Eso es Zweihänder.



## Bienvenido al cuadragésimo primer milenio (2ª Parte)

*Esta es la segunda parte del artículo introductorio a los juegos de rol de Warhammer 40.000 que iniciamos en el anterior boletín y que ahora concluimos. Como en la anterior ocasión, simplemente se trata de presentar los distintos juegos y su trasfondo.*

Pero la ambientación de Warhammer 40.000 no sería nada sin sus archiconocidos Marines Espaciales. Así pues muchos jugadores demandaban poder interpretar a uno de estos gigantes defensores del Imperio del Hombre y su demanda se hizo realidad cuando llegó Deathwatch. En este, el tercer juego de rol de la ambientación de Warhammer 40k, los jugadores interpretan a los miembros del Deathwatch en su lucha dentro de la Extensión Jericho.



En esta ocasión, se ha elegido para la ambientación una región del espacio bastante alejado del Sector Calixis, donde el Imperio lucha por reconquistar una región de gran importancia por varias razones. En esta ocasión se ofrecen grandes posibilidades de acción, con los Elegidos del Emperador enfrentándose a todo tipo de enemigos. El hecho, es que la Extensión Jericho se encuentra

envuelta en una cruzada Imperial dividida en tres frentes distintos, dentro de cada uno de los cuales los jugadores se enfrentarán a un tipo de amenaza principal (Orkos, Caos y Tiránidos son los protagonistas de cada uno de los frentes). Y uno de los últimos añadidos, El Arca de las Almas Perdidas, ofrece la posibilidad de profundizar en uno de los elementos más emblemáticos del siniestro futuro, los pecios espaciales, donde se podrán zambullir los Marines Espaciales con la principal consigna de sobrevivir.

¿Y qué sería de todos nosotros sin los malos? ¿Y a cuantos no les encantaría representar a uno de esos seres malvados? Pues bien, el cuarto de los juegos de la ambientación de Warhammer 40k, Cruzada Negra (Black Crusade), permite precisamente eso, interpretar a uno de los enemigos del Imperio del Hombre, en contrapartida a los tres juegos anteriores.

En este juego interpretaremos a uno de los discípulos de los Dioses Oscuros, dispuestos a emprender una Cruzada Negra contra el Imperio. En esta ocasión el juego nos situará en El Vórtice Aullante, una tormenta de disformidad situada precisamente entre el Sector Calixis y la Extensión Jericho. De nuevo se ha tratado de dar cohesión a todos los juegos de la línea y se ofrece una ambientación donde fácilmente podremos encontrar conexiones con los otros juegos disponibles.

Aquí interpretaremos a un siervo de uno de los cuatro poderes oscuros, en su afán de destruir el Imperio, intentando reunir tanto poder como pueda para ser elegido como líder de una Cruzada Negra. Se siguen manteniendo similitudes con los demás juegos de la línea, excepto porque aquí se emplean arquetipos para determinar la evolución de los personajes, y es que en el juego se ha tratado de dar una mayor libertad en este sentido y los sistemas de los restantes juegos eran más "rígidos".



Finalmente (o al menos por ahora), llega el turno de otro de los elementos insignias de la ambientación de Warhammer 40k, La Guardia Imperial. Así pues, todos aquellos que querían interpretar a alguno de los simples, pero necesarios, miembros de la Guardia Imperial, vieron sus peticiones colmadas con la llegada de Solo Guerra (Only War).

La Guardia Imperial siempre es una de las primeras líneas de defensa o ataque cuando la guerra es la única opción, y a diferencia de los Adeptus Astartes, sus miembros son seres mucho más normales, así pues, en la Guardia Imperial la importancia de cada uno de los miembros de la escuadra es fundamental. Aquí los jugadores interpretan a uno de estos miembros de la escuadra, desde artilleros hasta comisarios, e incluso hay reglas para que los jugadores puedan interpretar a los miembros de una escuadra de las divisiones acorazadas. En este juego, es fundamental la colaboración, pues cada miembro estará especializado en un área y dependerá de los demás, para aquellos otros puntos donde su personaje presenta debilidades. Y de hecho, esto queda reflejado en el proceso de creación del grupo de aventureros con la creación del Regimiento, el cual definirá ciertos elementos de todos los personajes y establecerá el vínculo de conexión entre todos ellos.

Como en anteriores ocasiones, se trata de mantener cohesión en cuanto a trasfondo, y la ambientación elegida llevará a los jugadores al Frente Spinward, una región en guerra situada junto al Sector Calixis. Al igual que en Deathwatch, se divide la zona en tres partes de cara a plantear alternativas tanto a los jugadores como a los DJ.

Así pues, en resumidas cuentas estamos ante cinco juegos, cinco juegos dentro del universo de Warhammer 40.000. Cinco juegos con sistemas de reglas con ciertas similitudes, pero con sutiles diferencias que les confieren un estilo único a cada uno de ellos. Cinco juegos, cuyos trasfondos pueden enlazarse entre si.

Cinco juegos que son una fuente de información muy útil para todos y cada uno de los juegos. Así pues, estamos ante un gran abanico de opciones, que nos permite elegir la opción que más nos guste: interpretar a un miembro de la inquisición, a un

aventurado rogue trader, a un grandioso marine espacial, a un simple miembro de la guardia imperial o a un enemigos de todos los anteriores; cada uno puede encontrar la experiencia de juego que busca en uno de estos cinco juegos.

