

IGAROL

BOLETÍN IGAROL
(Abril 2013)



EDITORIAL

La verdad es que no era algo previsto, pero he decidido hacer caso a YOP y antes de pasar con los contenidos, vamos a incluir una pequeña editorial para presentar el tercer número de este renovado boletín de IGARol.

Marzo se complicó y finalmente no pudimos tenerlo listo a finales como estaba previsto inicialmente, pero el trabajo estaba adelantado así que no lo hemos demorado mucho más y ya veis, aquí estamos de nuevo. Esperamos sepáis disculpar el pequeño retraso.

Tercer boletín y bueno, aún seguimos dándole forma y como veréis hemos escuchado algunas de las cosas que nos comentastéis en anteriores encuestas y a través de los foros. De meno hemos cambiado la fuente en que escribimos el boletín, hemos retirado esas imágenes de fondo que, ahora si lo vemos más claramente, perjudicaban la lectura. También hemos optado por modificar la estructura pasando de las tres columnas a dos, en un intento de que sea algo más dinámica la visualización. También tenemos cabeceras para remarcar los distintos artículos ayudando a si a diferenciarlos mejor los unos de los otros ya que en retrospectiva ahora nos damos cuenta que con el anterior diseño costaba ligeramente la lectura del mismo, demasiado monótono y continuo todo.

Aparte de esto, nuestra intención es seguir evolucionando el boletín, así que por supuesto estamos abiertos a nuevas sugerencias que podéis dejarnos a través de los foros de IGARol o bien podéis enviarnos en un email a la dirección igarol@gmail.com

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

Contenidos del Boletín

Entrevista a EdgeEnt

Menos no es Mas

Comunidad
Encuesta, y descargas

Diamanterra

Arena del Caos 2013

Mundo exterior

Bienvenidos al Cuadragésimo primer milenio
(1ª parte)



ENTREVISTA A EDGEENT



WWW.EDGEENT.COM

Os presentamos una entrevista que realizamos a Jose M. Rey de [EdgeEnt](#) (empresa encargada de la publicación en Español de los juegos de rol del universo de Warhammer y juegos afines de cartas o tablero) para la cual se recogieron preguntas entre los foreros de IGARol. Sin más preámbulos os dejamos con la entrevista en la que esperamos encontréis respuesta a algunas dudas que quizás se os hayan planteado.

Lo primero de todo, queremos agradecer el tiempo que nos dedicáis para responder a algunas de estas preguntas que interesan a la comunidad de aficionados, especialmente a los seguidores de los juegos de rol de Warhammer que vosotros publicáis en Español.

Jose M. Rey > Gracias a vosotros por el interés. Encantados de responder a todo lo que podamos.

Bien, pasadas esta formalidad inicial, nos gustaría entrar de lleno con un directo: ¿cual es vuestro grado de satisfacción respecto a la acogida que ha tenido la tercera edición de Warhammer Juego de Rol? ¿Ha alcanzado las expectativas que teníais puestas en el juego o se ha quedado a medio camino?

J.M. > Es algo pronto para saberlo ya que un juego necesita algunos meses más de rodaje para poder sacar impresiones definitivas. No obstante, estamos contentos con el resultado, aunque la acogida ha sido más moderada de lo esperado. Ha sido un mejor lanzamiento que el de muchos de los juegos que hemos editado anteriormente, pero esperábamos una acogida más calurosa por tratarse de un universo de juego muy apreciado.

Algunos rumores han apuntado a la posible llegada de una cuarta edición del juego, seguramente no sepáis o no podáis comentar nada, pero al menos ¿cual es el futuro que auguráis vosotros a la actual línea en castellano y que pasos creéis que se darán por parte de FFG en los próximos meses?

J.M. > No tenemos información de nada parecido. Nuestro plan es continuar editando suplementos conforme el discurrir de los proyectos de co-impresión internacional lo permitan.

Al respecto del ritmo de publicación, hay quienes creen que no mantenéis un ritmo de salida de material para el juego que favorezca al mismo, ¿que les podéis o queréis decir a quienes piensan eso? ¿creéis que no son conscientes de la realidad del mercado o hay cierta razón en sus protestas? ¿Quizás es que el ritmo de publicación en inglés está demasiado alejado de la realidad del mercado Español? También hay quienes ven que vosotros os encontráis en medio de los aficionados y de FFG sin muchas opciones de movimiento ¿que queréis comentar al respecto?

J.M. > Todas las ediciones internacionales, actualmente en alemán, francés y español, tienen el mismo ritmo de lanzamiento. Obviamente, el ritmo es menor y más pausado que el del mercado americano, un lugar en definitiva mucho más grande tanto en población como en consumo que nuestro país.

Este ritmo de publicaciones está decidido por FFG y Games Workshop considerando las opiniones de las tres editoriales implicadas, los calendarios de lanzamiento, las capacidades de producción en la fábrica correspondiente y otros factores de menor importancia o que desconocemos.

Lamentamos mucho que existan personas que piensen que hacemos cosas que no favorecen a nuestro propio trabajo, pero muchas veces el compatibilizar la realidad del mundo actual con el que lleva a gusto de todos es misión imposible. Aun así no desfalleceremos en nuestra carrera por conseguirlo.



Parece que en los últimos tiempos y gracias a Internet las posibilidades de que surjan iniciativas de parte de los aficionados han crecido. Así pues, han ido surgiendo en los últimos tiempos opciones a algunos de los principales juegos y Warhammer Fantasía JDR parece que no se queda ajeno a esta situación. Así pues, como suponemos conoceréis, esta en desarrollo Zweihänder, un retroclon de Warhammer que está muy próximo a ver la luz. ¿Qué opináis al respecto de esto?

J.M. > No somos ajenos a la iniciativa, pero desconocemos el trabajo en sí, así que no tenemos ninguna opinión al respecto por el momento. El que quien lo desee realice proyectos creativos, eso sí, nos parece estupendo.



Y hablando de Zweihänder, ¿creéis que podría ser viable dicho juego en formato físico, digamos por ejemplo de vuestra mano? (al menos ayuda para traerlo no os faltaría, pues la comunidad de IGARol está en vías de contacto para poder traducir de forma oficial el juego) ¿Creéis que podría ser una forma de tender la mano a quienes quedaron menos contentos con el cambio de edición?

J.M. > Imposible el responder sin conocer el trabajo. Ya hemos expresado en otras ocasiones que somos amantes de los juegos de rol, por lo que si el trabajo que mencionáis es muy bueno nada más nos gustaría que el poder tenerlo en nuestro catálogo.

Bien, cerrado esta parte centrada especialmente en Warhammer Fantasía, nos gustaría indagar un poco más sobre el devenir de los juegos de rol de Warhammer 40.000. Sobre estos juegos ha llovido mucho en los foros, y es que hay muchas voces que se quejan del ritmo de publicación. ¿Son demasiados juegos y demasiados suplementos para que los absorba el mercado, no hay el interés suficiente o simplemente no llegáis a todo lo que quisieráis?



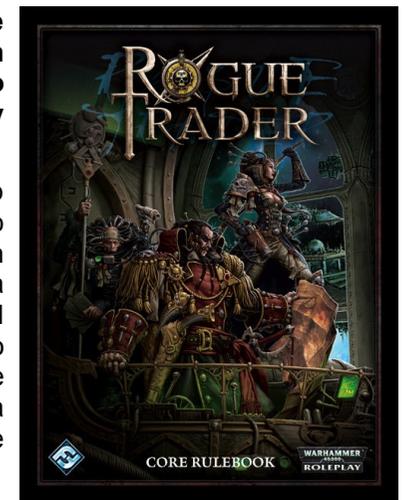
J.M. > Podríamos decir que es lo último. Ya estaba en nuestro calendario de 2012 el publicar para ese año tanto los básicos de Rogue Trader y Deathwatch. Teníamos tanto presupuesto como contrato vigentes. Simplemente la traducción no se ha podido finalizar por solapamiento con otros proyectos y falta de traductores fiables que trabajen con nosotros y se puedan amoldar a este tipo de proyectos.

En vuestros foros oficiales, hay muchos que se quejan de que no ofrecéis información al respecto o que sois muy opacos al respecto ¿queréis darles aquí alguna respuesta? ¿creéis que esa situación puede suponer un handicap para vuestro negocio?

J.M. > Nos esforzamos en dar toda la información que nuestras posibilidades y recursos nos permiten, sin descuidar el trabajar en hacer juegos que es lo primero. Asimismo, intentamos no ser demasiado optimistas con la comunicación de nuestros planes porque cuando estos se tuercen acabamos decepcionando a otro grupo de gente diferente: los que se ilusionan con nuestros anuncios. Así que muchas veces nos encontramos en una difícil encrucijada y es imposible el estar explicando constantemente porque se retrasan ciertas producciones respecto a otras ya que los factores son muy variados y es algo muy constante. Con lanzamientos de productos en la práctica totalidad de las semanas del año y siendo cada semana una media de entre 2 y 6 referencias diferentes, imagina como cambian los planes de producción a veces de una semana a otra.

Cinco juegos basados en el universo de Warhammer 40.000, cada uno centrado en un aspecto ¿no creéis que hubiese podido ser más interesante un sistema de juego y luego ofrecer varias ambientaciones?

J.M. > A título personal creo que no, pero puede que alguien dentro de Edge piense lo contrario. El sistema de juego no es tan diferente de libro a libro y a mí me gusta la idea de un juego para cada aspecto principal cuando se trata de un universo tan vasto como el de Warhammer 40.000. No obstante aquí sí que no tenemos nada que ver con esa premisa de diseño del juego. Simplemente nos dedicamos a la localización del mismo.



¿Veremos en Español los cinco juegos de rol de Warhammer 40.000, de Only War, Black Crusade o Deathwatch aún no habéis hablado nada y solo sabemos que Rogue Trader está en proceso? ¿Tenéis alguna información sobre fechas que podáis comentarnos, como por ejemplo previsión de salida de Rogue Trader...?

J.M. > Me gustaría pensar que sí. De momento tenemos en curso las traducciones de Rogue Trader y Deathwatch. Ambas traducciones deberían estar entregadas antes de que acabe el verano, con menos de dos meses de diferencia entre ellas, por lo que esperamos que Rogue Trader esté en la calle en algún momento de la segunda mitad de 2013. Pero eso mismo pensaba yo el año pasado y mira como nos vemos :P Esperemos que ahora sí que seamos capaces de acabarlo.

En su momento ya habéis ofrecido algunos juegos en formato PDF, ¿creéis que puede ser una opción viable, por ejemplo para atender la demanda de juegos como los de Warhammer 40.000 donde hay un número demasiado elevado de suplementos y quizás no sea viable sacarlos todos en formato físico?

J.M. > De momento una comercialización de libros exclusivamente en PDF no daría siquiera para pagar la traducción correspondiente. Sin contar con pagar una licencia o una diagramación, por ejemplo.

Sabemos que en vuestro catálogo no solo hay juegos de rol, los juegos de cartas y de tablero son también una parte muy importante. Y por suerte, hay varios juegos de cartas y tablero relacionados con el mundo de Warhammer, tanto Fantasía como 40.000 ¿qué tal acogida han tenido?

J.M. > Excelente. Estamos muy contentos. La verdad es que son grandes juegos. Caos en el Viejo Mundo es muy divertido. Ojo a los que no lo tengáis. Quedan pocas copias y tardará un poco en reimprimirse, por lo que previsiblemente puede estar varios meses pendiente de reposición. También funcionó bien Chaos Marauders y sobre todo Space Hulk Death Angel, que supuso un antes y un después en los juegos de cartas cooperativos. Un diseño brillante más de Corey Konieczka.

A título personal, el mejor juego puede que sea Warhammer: Invasión, el Living Card Game del mundo de Warhammer Fantasy, pero no es una opinión imparcial. Tengo debilidad por la simpatía de Eric Lang.



Y en tablero Relic, es el último juego que tiene ahora mismo previsto sacar FFG ¿hay alguna posibilidad de que lo traigáis vosotros en Español?

J.M. > ¡Claro! ¡Todas las posibilidades! Mira [aquí](#).

(Nota: mal planteada esta pregunta, deberíamos haber preguntado por cuando tienen previsto sacarlo, pero se nos pasó que habían realizado el anuncio en agosto del año pasado).

Sin más, queremos agradecer el tiempo que os habéis tomado en leer nuestras preguntas y vuestras contestaciones y os invitamos a que si tenéis alguna cosa más que comentar lo hagáis. Muchas gracias.

J.M. > Muchas gracias por vuestro interés. Quedamos a vuestra disposición en una próxima ocasión cuando estiméis necesario. Un saludo y gracias a vosotros.

Nuestro agradecimiento por las respuesta.

MENOS NO ES MAS

Y.O.P: Como la realidad de la que forman parte, los juegos de rol son algo cambiante, cuyas características procuran adaptarse a la tecnología existente, y no sólo hablo por el fenómeno de Kickstarter, ahora tan de moda, sino también por casos como la intentona de D&D de pasarse al "lado oscuro" con su cuarta edición, más propia de un MMORPG que de un juego de mesa, o los retroclones.

Sobre el tema de los retroclones siempre he pensado que la gente tiende a sobrevalorar irracionalmente los beneficios de lo que ya posee frente a lo que no tienen. ¿Queréis un claro ejemplo?, vaaaale. ¿Alguien duda que Pathfinder no sea objetivamente mejor que los primeros folletitos en los que se imprimió la primera edición del juego en el que se basa? ¿No, verdad?

Fijaos, un estudio psicológico llevado a cabo por el premio novel Daniel Kahneman denota lo que él llama "*la aversión frente a la pérdida*" algo explicable de forma tan sencilla como que por lo general, la mayoría de los compradores demandan al menos, dos veces más valor para comprar algo, que el precio que están dispuesto a pagar por el artículo en cuestión.

¿Otro ejemplo más claro? El otro día, sin ir más lejos, tuvo lugar una conversación a tres bandas bastante curiosa, pues tanto en el blog de con D de Dados, como en Petrificación o Polimorfía y la Frikoteca, exponían sus ideas respecto a un tema tan peliagudo como la ambientación. El sentir general, por no ser muy lisérgico con esta cuestión, era, poco más o menos, que es mejor un trasfondo de 10 páginas que uno de 100, siempre y cuando el de 10 sea capaz de explicarse mediante el juego.

Como resultado de esta forma de pensar, podría recapacitar que cuando tenemos un buen manual de 500 páginas de trasfondo explicado e ilustrado de manera minuciosa, la pérdida para el rolero de que implica comprarlo, tendrá un mayor impacto psicológico que la ganancia que se pudiera obtener mediante su uso. Eso expone perfectamente la existencia de los retroclones, pero, ¿en qué lugar queda la innovación? La próxima vez que decidais comprar un retroclón, tal vez deberíais pensar hacia qué mundo rolero estáis confiando tu voto. Y es que a veces cuando uno escucha cosas como que la "caja roja" es mejor que tal o que cual juego actual, o que un trasfondo de 10 páginas es mejor que uno de 100, uno tiende a escandalizarse. ¿Explicar un trasfondo mediante el juego? Ah, cojonudo. Pero...un momento, ¿pero eso no era tarea del Director?, ¿no nos quejamos luego,

cuando nos escatiman páginas bajo el manido pretexto del "*háztelo tú mismo*"?, ¿no nos hemos vuelto quizás, demasiado cómodos?, ¿demasiado reluctantes a abandonar lo que ya poseemos a favor de algo que es claramente mejor?, ¿demasiado escépticos y críticos respecto a los nuevos libros que salen?

¡Y cuidado que yo no me caso con nadie!, que todavía me quedan unas cuantas ostias para la industria. Pues de igual modo, podríamos decir que los editores tienden sobrevalorar su capacidad de innovación sobra las alternativas que ya existen, Veamos por ejemplo, el caso de Warhammer con su cacareado sistema de dados que pueden interpretarse, ¿Cuántas veces se habrá hecho esto antes sin necesidad de tanta parafernalia?, ¿en Rolemaster?, ¿Fate?, ¿el Anillo Único? La lista da para mucho. De 89.000 "*nuevos proyectos*" que se comenzaron entre junio de 2012 y febrero de 2013, tan sólo 37.000 tuvieron éxito. Ahí tienes una respuesta más sutil a esa misma pregunta.

Naturalmente, tras el triunfo inicial de Kickstarter, una estupenda herramienta, por cierto, todos pensaron que esto sería Jauja y al alimón, muchos se sumaron al boom y se olvidaron de que ante el don de pedir, está el don de no dar. Y claro, así andamos como andamos... ¿Menos es más? Desde luego que no, pero ello no implica que vayamos a lanzarnos a comprar cualquier chorrada con cartoncitos bajo el pretexto de "*panacea universal*". Hecha esta somera reflexión sobre unos y otros, a la que posiblemente vosotros podéis añadir mucho más de lo que a mí se me ocurra, concluyo dejando constancia que tal tema es, como todo, perfectamente debatible. Cada cual preferirá una cosa u otra. Pero si me preguntáis mi opinión os diré, pese a lo clasicista que soy respecto a Warhammer, que estoy dispuesto a romper una lanza por esos manuales tocheros que estamos viendo nacer en los tiempos que corren frente a las malditas diez páginas en blanco y negro que llevo observando iguales desde los últimos treinta años. ¿Las razones?, Aquellarre...Digo, las expuestas. ¡Hasta la siguiente entrega!



COMUNIDAD IGARol

El boletín surge como una clara iniciativa de llevar la actualidad de la comunidad de IGARol a todos, y por ello muchas veces planteamos encuestas cuyos resultados comentamos en boletines siguientes, también nos gusta mantener a todos informados de las últimas descargas incluidas en la web, así pues os dejamos con esta sección dedicada especialmente a la comunidad.

Resultados de la encuesta: En el anterior boletín de IGARol propusimos una encuesta que tenía tres objetivos fundamentales. Uno contribuir a ir puliendo el boletín, para lo cual preguntabamos que temas creéis que deberían abordarse en cada uno de los números que se publicasen.

Lo primero que queríamos saber, era que tipos de contenidos deberían aparecer en cada uno de los boletines. Y bueno, no hemos encontrado grandes sorpresas, en general, todo el mundo hizo referencia a los mismos aspectos, wargames, rol, novelas y temas del mundillo friki que nos atañe. Lo que si ha quedado claro es que todo el mundo cree que deberían tocarse “todos los palos” del mundillo. En fin, se tratará de hacerlo en la medida de lo posible y dentro de las posibilidades que haya en cada momento.

La segunda cuestión estaba enfocada en el proyecto Diamanterra, que ya en el anterior boletín se decidía a favor de su continuidad. En esta ocasión, pensando en cual sería la mejor forma para lograr ir desarrollando contenidos, había dos alternativas: dejar que cada cual escribiese sobre lo que quisiera o proponer los temas a desarrollar. Al final el resultado ha quedado bastante parejo, habiendo ganado con un 60% la opción del enfoque orientado, es decir, que trataremos de proponer temas a desarrollar (y en este boletín encontraréis la primera propuesta), aunque luego cada cual podrá desarrollarlos con libertad (siempre y cuando encaje dentro del trasfondo).

El último punto de la encuesta, era concerniente al portal y a las traducciones de las noticias que hacemos. La cuestión era saber, si esas traducciones, que requieren de cierto tiempo, interesan a la gente y merece la pena invertir el tiempo en ellas o podemos destinarlo a otros menesteres. Pues bien, algo más del 85% consideran que las traducciones son interesantes, y en algo más del 57% consideran que deben traducirse íntegramente (y no solo un resumen). Así pues, ya lo tenemos claro, intentaremos seguir ofreciendo las traducciones de las noticias como hasta ahora de forma íntegra.

Descargas de febrero y marzo en IGARol: Puesto que en el mes pasado no tuvimos boletín, esta vez nos toca recopilar las descargas de estos dos últimos meses. Marzo ha sido un mes tranquilo con tres nuevos añadidos, pero Febrero, a pesar de ser el mes más corto del año, nos dejó la nada habitual cifra de trece nuevas descargas todo un hito en estos tiempos (casi una descarga cada dos días). El gran número de descargas lo debemos en gran medida a la gente de [WFRP Ayudas y Compendios](#) que han ido recopilando en varios archivos los saberes de la magia añadiendo por su parte nuevos hechizos.

Comenzamos con las tres descargas de Marzo

[El Último Viaje de "El Condenado"](#), [El Saber de Tzeentch](#), [Mascarada de Horrores](#).

Y seguimos con las que pusimos a disposición de todos durante el mes de Febrero:

[El Saber de Slaanesh](#), [El Saber de Nurgle](#), [Los mil Tronos i-VII](#), [Las ocho escuelas imperiales](#), [El Saber de las Sombras](#), [El Saber de la Luz](#), [El Saber de la Vida](#), [El Saber del Fuego](#), [Saber de la Muerte](#), [Saber del Cielo](#), [El Saber de las Bestias](#) , [Los datos perdidos](#), [El Saber del Metal](#)



DIAMANTERRA

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.



Tal y como se decidió tras la encuesta, vamos a seguir adelante con el proyecto Diamanterra. El objetivo crear el trasfondo completo de una ciudad, ambientada en Estalia y todo ello por aficionados.

Bien, expuesto el objetivo inicial, comentar que para quienes no lo sepan, en la web de IGARol, tenemos una [sección destinada al proyecto](#) donde se encontrará todo el material que se haya creado para el mismo (aun es cierto que faltan algunos contenidos que en los diversos cambios de la web han ido quedando almacenados en rincones oscuros, pero esperamos incluirlos pronto).

En la última encuesta debatíamos sobre una posible metodología para intentar que se cree más material para el proyecto, que ha permanecido bastante estancado en los últimos tiempos. La decisión final ha sido la de ir planteando algunos temas a desarrollar y esperar a ver si alguien se anima a crearlos partiendo de algunas indicaciones iniciales, así pues vamos a probar ese método y el boletín nos ha parecido el lugar indicado para lanzar esta primera propuesta.



Bueno, realmente vamos a lanzar dos propuestas. La primera quizás más bien sea una petición de otro tipo, pero hay que hacerla. Bien, una de las primeras cosas que creemos que falta para que el proyecto vaya concretándose es un mapa general de

la ciudad, este ha sido un caballo de batalla que siempre nos ha costado. Hace años tuvimos una pequeña parte dibujada estupendamente por algún colaborador (de cuyo nombre por desgracia ahora mismo no me acuerdo, pero si me lee, aparte de disculparme, espero sepa que le agradezco el trabajo que hizo en ese momento), el resto no era sino un esquema, más bien de “andar por casa” con la estructura general de calles y barrios, que tendría que ver si soy a localizar. Así pues me gustaría, saber si habría algún alma caritativa que lea estas líneas y se anime a echar un cable con este aspecto que me parece fundamental tener atado desde los inicios.

Y bueno, la segunda si es una propuesta para crear material para el proyecto. Y vamos a ofrecer un breve texto narrativo para tratar de situaros:

“No lo habéis oído, tenemos un nuevo Heraldo. Si si como hacéis escuchado...y por lo que he oído de algunas lenguas, parece que es un hombre justo. Nada que ver con el anterior, ese borracho seguro que murió ahogado en su propio vómito en un callejón tras una noche de juerga. Ahora dicen que las cosas han cambiado, recuerda a los antiguos Heraldos del Rey de los libros de historia de la ciudad, aquellos que demostraban su valía, su sabiduría y su valentía. Quizás el Rey haya comenzado a darse cuenta que las cosas en esta ciudad y en su reino están cambiando...”

El Heraldo del Rey, ese es el personaje que nos gustaría que alguno de los que leáis creáis. Se trataría de un valedor del rey, un hombre cercano al rey, que en otro tiempo tenia gran consideración pero que en los últimos tiempos ha sido un cargo ocupado por hombres “no tan válidos” y que han desmerecido el nombre. Su predecesor podría haber muerto en extrañas circunstancias, aunque la teoría oficial dice que fue en un lance por su honor.

Y no queremos decir más, ahora queda en vuestras manos, quien se anime, que por favor deje o bien un post en el [foro de Diamanterra](#) o bien escriba un mensaje a igarol@gmail.com para saber de su decisión y evitar que haya dos personas trabajando en lo mismo. Y eso es todo por este mes...

ARENA DEL CAOS 2013

Para todos aquellos que gusten de participar en torneos de SoftCombat, tienen una estupenda oportunidad de participar en la Arena del Caos que organiza la gente de Chaos-Age.

El evento se celebrará el 5 de mayo, en Barcelona entre las 09:00 y las 18:00 horas y las inscripciones pueden realizarse a través del formulario creado para la ocasión en: http://www.chaos-age.com/v5/?page_id=3093 La organización además de encargarse de la disposición de los necesario para el evento, habilitará un sistema de alquiler de material para aquellos que quieran participar y no dispongan equipo o deseen algún equipo adicional.

Si queréis consultar las normativas del evento, podéis hacerlo desde <http://www.chaos-age.com/foro/index.php?topic=6782.0> y también han habilitado unas FAQ para resolver la mayor parte de dudas que se os puedan plantear que están disponibles en <http://www.chaos-age.com/foro/index.php?topic=6780.0> Por supuesto, si aún tenéis alguna duda que no hayáis podido resolver tenéis a vuestra disposición un correo electrónico de contacto que es: asociacion@chaos-age.com

Así pues, no lo dudéis ni un instante más y apuntaros antes que se acaben las plazas!



Jornada Medieval - Juegos - Animación - Percusión - Mercado
TORNEO DE SOFTCOMBAT DE LA AC LA ERA DEL CAOS
en el Teatre Grec de Barcelona
ARENA DEL CAOS 2013

**DOM
05
MAY**
a partir de las 09.00

BORKIL (Ganador edición 2012)

APLASTA!

COSTE: 10€

Incluye:

- Comida
- Bebida
- Obsequio

Premios:

- Combatiente
- Caracterizado
- Rey Midas
- Honor

MAS INFORMACIÓN WWW.CHAOS-AGE.COM - CONTACTA ASOCIACION@CHAOS-AGE.COM
Inscripción desde nuestra página Web - Reglamento en nuestro foro

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.



El primero de los dos sitios que nos gustaría destacar en esta ocasión es [Fanhammer](#). Seguramente muchos ya lo conozcáis, pero los que aún no sepáis de su existencia, pues os recomendamos su visita. Esta web se afianza mes a mes como un punto de referencia para todos los aficionados a los juegos de GW. Tratan especialmente el tema de las miniaturas, pero también tocan otros palos. En sus páginas se pueden encontrar multitud de documentos, recopilados para que los usuarios puedan encontrarlos en un punto centralizado. También es una fuente importante para mantenerse al tanto de las noticias de los juegos de GW, así pues, todos estos detalles convierten a [Fanhammer](#), en una página que merece la pena tener almacenada en vuestros favoritos.



El segundo sitio que os recomendamos este mes, es [Hitos Project](#). Estamos hablando de un proyecto aún joven, de hecho se ha estrenado hace apenas un mes, pero su creador, Fian, promete llevar muchas de sus ideas y proyectos a este blog y conocida su trayectoria, estamos ante un proyecto muy interesante. Como bien dice el nombre del blog, estamos ante un sitio donde encontraremos material centrado fundamentalmente en el sistema Hitos de [Nosolorol](#). Pero no solo pretende traer nuevas reglas para el sistema o aclaraciones, también pretende adaptar otras ambientaciones o personajes al sistema. Como decíamos [Hitos Project](#) aún es un proyecto joven, pero por ahora tiene un buen planteamiento y parece que el ritmo de actualización es constante, así pues, no dejéis de darle una oportunidad a este blog.



BIENVENIDOS AL CUADRAGÉSIMO PRIMER MILENIO (1ª PARTE)

Igest. En este artículo pretendemos dar una breve introducción de lo que los jugadores de rol se encontrarán cuando se introduzcan en los juegos de rol ambientados en el universo de Warhammer 40.000. Son cinco los juegos entre los que tomar la decisión, y quizás no sepáis lo que cada uno ofrece. Así pues este artículo os ayudará a tener más nociones de cada uno de estos juegos. Preparar vuestros Bolters!!!

Durante muchos años los aficionados de Warhammer que querían trasladar su experiencia de juego de las mesas repletas de miniaturas a partidas de rol, tenían que conformarse con poder hacerlo con la ambientación de Fantasía. Así durante muchos años, los aficionados demandaron la llegada de un juego de rol de Warhammer 40k.

Y finalmente parece que sus plegarias llegaron a oídos del Dios-Emperador (o de algún poder del Inmateria asegurando otros) porque al fin, tras muchas esperas llegó el ansiado juego de rol dentro de la ambientación de Warhammer 40.000. Los aficionados se frotaban las manos, por fin podían tener en sus manos algo más potente que un rifle largo de Hochland, por fin podrían tener a su servicio pistolas bolter con las que repartir la muerte sagrada a los enemigos del Imperio de la Humanidad.

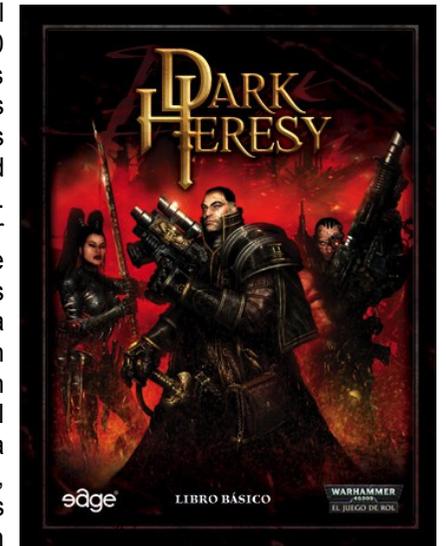
Ese juego era Dark Heresy y en él los jugadores interpretarían el papel de acólitos de la Inquisición, dispuestos a luchar al caos en todas sus manifestaciones en nombre de uno de los Ordos sagrados de la Inquisición. Por aquel entonces, era la Black Library la que se encargaba de las líneas de rol de Warhammer, aunque poco después de la salida de Dark Heresy llegaría el fatídico anuncio por el que Black Library dejaría de sacar juegos de rol de Warhammer. Por suerte, el testigo no quedaría en el aire, había una mano dispuesta a recogerlo y no mucho después llegó el anuncio de que las líneas de juegos de rol de Warhammer quedaban en manos de Fantasy Flight Games. Y allí llegó la verdadera revolución para los juegos de rol del cuadragesimo primer milenio.

Y es que no sólo se encargaron de seguir con la publicación de material para Dark Heresy, sino que detrás de este juego, llegaría Rogue Trader, y después Deathwatch y después Cruzada Negra y por último (aunque quien sabe si podría haber un sexto o incluso séptimo juego dentro de la línea de juegos de rol de Warhammer 40.000) nos ha llegado Solo Guerra.



Ni más ni menos que cinco juegos para la ambientación futurista de Warhammer 40.000. Así pues, seguro que más de uno se hace la pregunta ¿Y cual es el que me interesa? o ¿Los necesito todos? y aún más ¿Son compatibles entre sí? Pues bien, vamos a intentar arrojar un poco de luz sobre la materia (y no solo de la Luz del Emperador hablamos).

Dark Heresy, el primero de los juegos de rol de la ambientación de Warhammer 40.000 nos permite ponernos en el papel de fieles acólitos de la Inquisición. Una de las más temidas organizaciones tanto por los enemigos del Imperio de la Humanidad como por los fieles al loado Emperador. Este es un juego, donde podremos disfrutar tanto de momentos de investigación, donde los acólitos tratan de desentrañar los misterios que puedan amenazar a la humanidad del Hombre, como de acción trepidante, mientras tratan de acabar con aquellos que amenazan con romper el equilibrio de la galaxia. Dark Heresy basa su ambientación en el Sector Calixis, proporcionando gran cantidad de detalles de esta porción del espacio, y cuales son las conexiones con la parte de la Inquisición encargada de velar por ella en nombre del Emperador. Pero en Dark Heresy no solo se lucha contra enemigos de fuera del Imperio del Hombre, dentro también hay múltiples amenazas. Dentro de la misma inquisición hay facciones enfrentadas, el Mechanicus tiene su lado oscuro, y la corrupción del caos llega a muchos mundos convirtiéndose en una amenaza casi constante.



Tras Dark Heresy, llegó Rogue Trader, aquí se deja de lado la investigación y la persecución de todo aquellos que huele a la mancha del Caos, y se da un giro a otra faceta, la exploración. En el juego los jugadores pasan a encarnar el papel de los Rogue Traders y los miembros de su séquito. Intrépidos exploradores que recorren la galaxia en pos de beneficios y reconocimiento. Pero no solo interpretarán a uno de estos exploradores, los navegantes, astrópatas y otros miembros del séquito de un Rogue Trader también pueden ser personajes interpretados por los jugadores, cada uno de ellos con sus propias fortalezas y debilidades.

En Rogue Trader se da un paso hacia el espacio, las naves representan en este juego un punto importante. Así pues los que gustéis de los enfrentamientos en el espacio, encontraréis aquí algo que en Dark Heresy no puede ofrecer. Combates en medio del espacio disforme, luchas con piratas e incluso con otros Rogue Trader que también pugnan por las riquezas serán una realidad para los jugadores que se adentren en este juego. Pero la exploración no se limita al espacio, una vez llegados a los planetas de destino, los Rogue Trader y su tripulación deben descender a la superficie planetaria para acabar de resolver la situación, desenmascarar los secretos y quien sabe si finalmente lograr la recompensa.

En Rogue Trader, la ambientación está centrada en La Expansión Koronus, una región del espacio más allá de los límites del Imperio, dentro de la zona conocida como las Estrellas Halo pero no muy alejado del Sector Calixis (de hecho se situaría al otro lado de las Demarcaciones Drusus que limitan el Sector Calixis). Así pues se ha tratado de mantener cierta cohesión con el juego precedente, ofreciendo por otro lado nuevas opciones dentro del trasfondo de la región.

Y hasta aquí llega la primera parte...

