

NOVIEMBRE N 16



GOBLIN PANZUDO

Grutk llegó al humeante habitáculo que había sido destruido por un certero disparo de uno de los tipos grandes. El venía tras ver como la batalla se alejaba de aquella zona en busca de material que poder vender o cambiar por piñoz que fuera interesante. El era uno de los kanijos encargados de encontrar cosas interesantes para sus jefes y sus mekanicos. Aun se escuchaba el sonido de la batalla no muy lejos, tras las colinas al otro lado de donde el estaba, pero su suposición le hacía pensar que las tropas imperiales seguían en retirada acosadas y atacadas por sus camaradas.

Se acercaba sigilosamente y con cautela porque no era raro encontrarte algún herido, algún sobreviviente errante o algún artefacto peligroso para tu integridad personal. Además tenía que estar pendiente de todo aquello que pudiera recolectar.

De momento la cosa iba bastante bien.

Había encontrado un par de medallas y la gorra de uno de aquellos comisarios imperiales que tanto pánico le daban, partido por la mitad y también le había incautado una espada de energía que sabía iba a gustar mucho a Snugi, su mekanico jefe. Eso le daría cosas interesantes y ventajas en el trueque.

También en su saco llevaba un par de granadas perforantes, una escopeta que gustaba mucho entre los chicos duroz por su ruido y su potencia, un ojo bionico que había arrancado a un muerto y que sería especial para el matasanos y el mejor de todos los objetos hasta el momento, la bandera del regimiento al que habían masacrado en aquel árido territorio. Por aquella bandera, por la que pujarían los grandes líderes del klan por darse importancia y por el hecho de presumir, podría conseguir muchas cosas, incluso pensó un pequeño vehículo propio o una buena coraza de protección corporal. Quizás hasta un ascenso a gretching primero de una de las baterías de armas pesadas.

Bueno llegó al tanque y escucho atentamente que no hubiera ruido ni alrededor del tanque ni en su interior apoyando su oído en el frío y muerto metal. A lo lejos veía a sus homónimos por todo el campo de batalla saqueando como él todo lo que encontraban interesante. Era su función antes de que llegara todo el klan y se pusieran verdaderamente a coger todo. Ellos eran los primeros y ellos se encargaban de coger los mejores objetos o los que sabían necesitaban y valoraban sus líderes antes que el resto de orkos.

Allí a 500 metros veía a Triki, un extraño gretching de piel rojiza, proveniente de algún sistema o raza diferente a la suya, con un gran cañón láser a su espalda que iba estaba seguro, a ser parte del botín de Gruken piel quemada, jefe de la unidad de armas pezadaz y raraz. También más al sur estaba Pukrinan, un gretching con un brazo bionico que era ayudante personal del Kaudillo y que de momento que el hubiera visto había recuperado una pistola de plasma, un par de granadas y unos cuantos objetos "de metal amarillo" que guardaba el kaudillo para sus intercambios con los piratas.

Grutk, una vez cerciorado que no había nada extraño por allí, escalo el tanque y tiro de la escotilla medio abierta. Dentro no había ningún cadáver así que supuso habían podido escapar con vida, al menos, del impacto. Se dejó caer dentro. No era habitual poder entrar en un vehículo más o menos en buenas condiciones, que no estuviera demasiado destruido o achicharrado. Aquel estaba por dentro totalmente normal. Empezó a toquetear todo y a buscar por las rendijas y todos los rincones del habitáculo.

Poco interesante aparte de una correa de munición del calibre 35 que sabía era compatible con el las motocicletas de los lokos sobre dos ruedas, un casco de tanquista que siempre era muy apreciado y valorado por sus compañeros y que le daría al menos 5 piñoz y una bandolera con papeles imperiales que podrían ser importante y que aportaría por algún piño extra a alguno de los nobles. Abrió la cartera de cuero oscuro para ver que mejor que tipo de papeles contenía. Era de los pocos pieles verdes que conocía la lengua imperial y eso era una suerte para saber que papeles vendía y que precio podía demandar.

Allí habían planos, instrucciones de rutas, un par de papeles más con el sello del pájaro de doble cabeza y una especie de libro pequeño con las palabras Goblin Panzudo 2689 encima.

Ya se disponía a salir cuando vio que algo parpadeaba en la pantalla frontal de mando. Un intermitente punto rojo alumbraba el habitáculo y llamo la atención del saqueador. Se dejó caer desde la escotilla y tomo asiento en el sillón de mando. Comenzó a fijarse en el aparato y recordó que aquella maquina era similar a las maquinas de voces que a veces repescaba entre los muertos. Este era mucho más grande. Supuso que esa maquina sería mucho más potente.

Según recordaba, dándole a aquel botón de la izquierda, las voces comenzarían a salir. Y así hizo.

"Atención, abandonen la zona de batalla inminentemente, en 30 segundos bombardearemos con explosivos incendiarios toda la zona".



Grutk supo lo que significaba aquello y supo que no tendría tiempo de escapar de la zona. Así que solo se le ocurrió una cosa. Subió hasta la escotilla y la cerro. Quizás con un poco de suerte y con la protección del grueso blindaje pudiera sobrevivir al infierno que se avecinaba.

Las bombas comenzaron a sonar...

Alfonso Ortega

Fanhammer

LA EDI DEL PANZUDO

Y aquí estamos, rodeados de *hypes* y novedades sobretodo entorno a cierta película que se estrenará el 18 de este mes de Noviembre ¿Qué balance podemos hacer?

Seguro que muchos habéis visto lo mismo que yo en las mesas de juego de las tiendas que frecuentamos o en los clubs que somos socios: Star Wars ¡Por todas partes! Actualmente tenemos un juego de miniaturas más que afianzado: X-Wing. Pero de él no quería reseñar nada ahora, sino que hay dos juegos más de la franquicia que no se pueden ignorar a estas alturas, cada vez más presentes: Star Wars Armada y sobretodo Imperial Assault.

Estos tres juegos nos dan todo el espectro que podemos desear de una verdadera aventura, a un paso de empezar a meternos directamente en los libros de rol: Podemos comenzar con una verdadera batalla espacial con las naves capitales como protagonistas, más ahora que ya han llegado por fin los Mon Calamari a las estrellas.

Una vez desarrollada la mayor parte del enfrentamiento astronaval, podemos bajar la escala a las escaramuzas y dogfights entre cazas que se suceden entre esas naves capitales y concluir toda la secuencia con una representación de partes de un asalto planetario terrestre o un abordaje con Imperial Assault. Costoso, largo y de difícil ejecución pero no deja de ser tentador... Porque se puede ¿Verdad? No estoy loco... Más tiempo le dedicamos a partidas de Apocalipsis, seguro.

Tenemos batallas, escaramuzas y miniaturas de la Guerra de las Galaxias para mucho, y ni siquiera hemos comenzado en el ciclo de la nueva trilogía aún.

¿Y cómo andamos los seriéfilos? Aún nos queda un largo trecho para conocer, y esta vez sin conocimiento literario previo, cómo siguen los Siete Reinos... Ya habremos visto, oído y sospechado mucho sobre su futuro pero ahora, por primera vez en este caso, estamos todos al a expectativa. Sabemos que la serie conoce el final ¿Llegará a él mucho antes que su auténtico autor? También querían cerrar con siete temporadas por el mítico número pero ¿Les será posible?

Nos conformaremos con que The Walking Dead ya está más que arrancada y avanzada en su última temporada, una que por cierto vuelve a presentarnos dinamismo, muchos zombies y puede que más muertes que nunca. Incluyendo el recordatorio de que nadie está a salvo. Debería contabilizarse de forma seria, pues la cantidad de mordidas y muertes en esta media parte de la temporada es sorprendentemente alto para lo que, a veces, nos tenía acostumbrados esta serie como esas largas tramas de deambular por el hospital o la granja que todos adoramos en el recuerdo y en la recomendación de saltarse esa temporada.

Sin salirnos excesivamente demasiado de tema, también habría que pensar en dos títulos que se nos vienen en el futuro. Primero, Lord Inquisidor ya nos ha desvelado que su titánico trabajo verá la luz dentro de dos años y serán veinte minutos... Prometía y promete mucho, veremos más *Warhammer 40.000* en esos minutos que en varios años de dedicación de *Games Workshop*, eso seguro.

Y empezamos a tener muy cerca el título cinematográfico dedicado a *Warcraft*. Aunque a algunos esta línea no nos ilusiona demasiado, si podemos ver en ella una oportunidad y muchos 'Quizás' ¿Podría ser el inicio de más películas sobre este tipo de temática que tanto adoramos nosotros y que poco vemos, bien representada, en general? En este caso concreto pienso en que *Games Workshop* podría pensar en redimirse de *Ultramarines* y sumarse al carro como lo está haciendo con los videojuegos de *Warhammer Fantasy*. No pasaré de largo sin decir que *Vermintide* es una pequeña maravilla muy agradecida, sobretodo mientras estamos a la expectativa de cierto bombardeo de *DLC's* futuros entorno a la trilogía de *Total War*. Pobres carteras.

Heel Val

Wikihammer 40k (Círculo de Terra)

RELATO CORTO

"Hermano, ¡cuidado!"

Las garras del Genestealer se hundieron en el yelmo del Ángel Sangriento provocando un reguero de sangre y un estrepitoso crujido. Lanzando el cadáver a un lado de forma poco ceremoniosa y abalanzándose hacia delante, el alienígena dispuso sus garras al frente, dispuesto a acabar con Publius.

"¡Muere, escoria!" gritó mientras su bólter disparaba una rápida salva que hizo impacto en varios puntos del cuerpo del xenos, reventándole y cubriendo las paredes del corredor de un icor púrpura viscoso. El Tiránido seguía arrastrándose hacia Lorenzo con los dos miembros que le quedaban, mirándole fijamente con un gesto ansioso con el único ojo que le quedaba. Sus acciones no correspondían a un ser que hubiera recibido heridas tan letales pero fueron silenciadas cuando la bota del Marine Espacial se estrelló contra el cráneo del despojo alienígena.

Sin perder de vista los túneles, Publius cogió la munición restante de su hermano de escuadra con una breve reverencia y continuó por el corredor en dirección a la zona de evacuación. Juro por el Emperador que no serás olvidado, pensó mientras recorría el pasillo, perseguido por los susurros alienígenas y el raspar de las garras contra el metal de las paredes. Selló la puerta antes de que unas garras brutales se estrellaran contra ella, dejando tres gigantescos picos sobre sus planchas de platiacero de 15 cm de grosor. Un rugido gutural resonó amortiguado por las gruesas placas mientras estas se estremecían por los golpes que iba recibiendo. Sin perder tiempo, Publius continuó su avance mientras su casco le mostraba en el visor el icono rojo de retirada que se había ordenado para todo el Capítulo.

El pasillo finalizaba en una plataforma que ascendía a los niveles superiores donde debía encontrarse el primer punto de encuentro. Esta subía pesadamente debido al peso del inmenso guerrero del Adeptus Astartes que tuvo tiempo de ver como reventaba la puerta sellada antes de que el elevador le hiciera abandonar aquel corredor maldito.

Al llegar, la estancia estaba a oscuras y no se detectaba presencia alguna de sus compañeros. Continuó la huida hacia la zona de evacuación de aquel horrible pecio que había costado las vidas de tantos y tan buenos hermanos de armas. No debía pensar en eso, su mente necesitaba estar alerta al máximo, cada sombra, cada ligero roce, cada crujido... podía ser uno de aquellos letales xenos que atravesaban las armaduras con tan pasmosa facilidad. Con su bólter en ristre y su aúspex pitando como loco por la presencia cada vez mayor de formas de vida xenos, Publius siguió avanzando por el corredor principal, escasamente iluminado por unas lámparas rojas. Este se finalizaba en una puerta blindada que se encontraba cerrada y a cuyos lados había tres hermanos de batalla ángeles sangrientos muertos y descuartizados.

Preso de una rabia apenas contenida, el Marine Espacial introdujo los códigos de apertura pero la puerta se hallaba bloqueada y sin energía. Lo que hubiera matado a sus hermanos debía andar cerca, pensó, y dándose la vuelta y apoyando el costado de su servoarmadura contra la puerta se giró hacia el pasillo, escaneando cualquier rastro de Genestealers.

"Aquí Publius, cuadrante Epsilon-3572, solicito ayuda para abrir la compuerta de seguridad bloqueada AAZR4, ¿alguien me recibe?"

La estática respondió a su vocomensaje y después brotaron un par de chirridos ininteligibles. Sin saber si su mensaje había sido recibido o no, lo envió tres veces más antes de detectar movimiento. Este se acercaba a una velocidad pasmosa, era muy ágil y más grande que él. Sus piernas se tensaron instintivamente mientras acercaba su bólter a su yelmo para afinar la puntería. Poco a poco la señal de aúspex se fue haciendo más fuerte hasta indicar que el alienígena se encontraba a dos escasos metros de él. Sin embargo, el corredor se hallaba vacío y ningún ruido llamó su atención. Fueron sus reflejos sobre-humanos lo que le salvaron del impacto de unas enormes garras quitinosas duras como el diamante que se incrustaron como una exhalación en los portones blindados a su espalda mientras flexionaba las rodillas y alzaba el bólter para abrir fuego. El Genestealer había surgido de un conducto de ventilación superior que estaba dañado, asaltándole por sorpresa y casi decapitando al Astartes como ya hiciera antes con sus hermanos Marines Espaciales.

Los impactos de munición bólter atravesaron la carne del ladrón de genes Tiránido para detonar en su interior, partiéndolo en dos y bañando a Publius de entrañas alienígenas. Una granada de fragmentación al interior y el conducto de ventilación se colapsaron sobre sí mismo, bloqueándolo.

RELATO CORTO

"Repito: Aquí Publius, cuadrante Epsilon-3572, solicito ayuda-" comenzó a decir el inmenso Astartes cuando por el final del corredor pobremente iluminado surgieron varias figuras que se movían con una agilidad imposible para la cordura humana. Sus miembros les permitían ir pegando brincos por las paredes y apiñarse formando una oleada de bocas dentadas y cuchillas asesinas de bordes afilados. Entonces el bólter tronó de nuevo, su traqueteo era contenido a duras penas por la estropeada servoarmadura de Publius, rajada en varias zonas y cubierta de arañazos. Las inclementes explosiones de munición explosiva empezaron a despedazar los cuerpos de los Genestealers que avanzaban hacia el guerrero de los Ángeles Sangrientos de una forma frenética y desquiciada. Los cuerpos iban cayendo y bloqueando el corredor mientras más y más alienígenas iban brotando tras ellos, ansioso por masacrar a su enemigo.

Un cargador, dos, tres, la munición iba saliendo despedida a toda velocidad mientras Publius intentaba racionarla para acabar con la mayor cantidad de enemigos. Si iba a morir, vendería cara su vida. Cuando su último cargador cayó vacío al suelo, sumándose a la marea de casquillos, se preparó para lo peor, desfundando su cuchillo de combate. Los Genestealers ya estaban a unos escasos diez metros de él y no tardarían mucho en alcanzarle pero ocurrió lo impensable. Las enormes puertas se abrieron, surgiendo de ellas un inmenso guantelete que agarró a Publius para apartarle del centro del corredor. Un intenso silbido fue convirtiéndose poco a poco en un potente rechinar y entonces dio paso a un zumbido potente al iniciarse la salva de disparos del cañón de asalto del Exterminador. Los proyectiles abrieron surcos de destrucción por todo el lugar, partiendo en dos y reduciendo a pulpa sanguinolenta de asqueroso icor purpúreo a todos los enemigos en sus trayectorias. El arma no dejó de disparar hasta que las puertas se hubieron cerrado casi por completo con todos los guerreros del Imperio tras ellas.

Roja como el magma, el arma cesó y la inmensa mole que era aquella armadura táctica dreadnought se volvió hacia Publius.

"Mensaje recibido hermano, el punto de encuentro está ahora en la zona de evacuación, vamos."

Ambos guerreros recorrieron el último tramo hasta la zona de huida, donde apenas cuatro decenas de Marines Espaciales restaban de los casi un millar que se habían lanzado a cumplir aquella misión de exterminio. Todos y cada uno abandonaron aquel horrible lugar. La misión había sido un fracaso, un fracaso que pasaría a ser conocido como el Desastre de Secoris y mancharía el orgulloso historial de servicio de los Ángeles Sangrientos, llegando casi a exterminar por completo a las fuerzas de combate del Capítulo.

Marauder



SUMARIO

COMO PINTAR BARBARO HERO QUEST (II)

PAGS. 7-9

CAMBIANDO DE RUMBO: X-WING

PAGS. 10,11

ESCENOGRAFÍA: EL TERCER JUGADOR

PAGS. 12-15

ORPHAN BLACK

PAGS. 16,17

STAR WARS REVOLUCION

PAGS. 18,19

CODEX GALAXIA: EL SEGMENTUM SOLAR

PAGS. 21-25

STAR WARS RPG RETROSPECTIVA Y CRITICA

PAGS. 26-30

2GM TACTICS

PAGS. 31-33

WELCOME TO THE JUNGLE (II)

PAGS. 34-36

IMPERIAL ASSAULT

PAG. 37

BEN-HIUR : CUADRIGAS EN LA ARENA

PAGS. 38-40

STAR WARS EWOK

PAGS. 41,42



MARISCAL 40K
Universo de la Guardia Imperial

PROFANUS
40K

COMO PINTAR

BARBARO HERO QUEST (II)

Hola en el numero anterior explique cómo pintar el bárbaro de Hero Quest , en esa primera parte dejamos acabada por completo la piel del bárbaro , si no te acuerdas como quedo o te lo perdiste , te recomiendo que leas primero la parte anterior , para recordatorio de como quedo el bárbaro podéis ver la foto. Llegado a este punto del pintado, hemos invertido bastantes horas , pero como ya explique , a mi parecer merece la pena invertir estas horas en pintar la piel y que quede bien , el resto de la miniatura la vamos a pintar con técnicas muy rápidas y fáciles , así vamos a conseguir una miniatura bien pintada en poco tiempo.



Primero vamos a pintar las partes de la miniatura que van a ir en colores metálicos , antes de nada recordaros que es bueno usar otro vaso de agua para limpiar los pinceles que usemos con colores metálicos , estos colores metálicos dejan resto de pigmento en el agua que podrían manchar el pincel a la hora de pintar otros colores como ropa etc ... dejando pigmentos en la miniatura , en zonas no deseadas y estropear el trabajo, así que os recomiendo que siempre pintéis con dos vasos de agua para limpiar los pinceles , uno para los metales y otro para el resto de colores.



Dicho esto pintaremos las zonas plateadas primero, se pintó con Irnbreaker de Citadel y el oro con Gehenna's Gold también de citadel, a veces los metálicos cuesta que cubran la superficie, por lo que os recomiendo que la pintura no la deis muy espesa y si es necesario dar dos capas finas mejor , así conseguiremos un tono más uniforme y sin grumos. Recordar que la piel está completamente acabada, así que tomaros vuestro tiempo en no manchar estas zonas, no queremos estropear el trabajo anterior verdad!! , una vez seco los colores metálicos, repasaremos de gris las zonas que hayamos manchado.

Empezamos ahora con el pintado rápido, para ello vamos a pintar sobre el gris (que es un color muy neutro), con tintas de Game ink (de vallejo) estas tintas tienen mucho pigmento y son geniales para el pintado que voy a explicar. Con tinta marrón pintamos las zonas que van a ir en marrón , botas , cintas de cuero etc.. Enseguida veréis que la tinta cubre muy bien, y ella sola se meterá en recovecos creando las sombras, y manchando las zonas más protuberantes de la miniatura creando en ellas las luces. Donde queramos sombrear más damos una segunda mano , estamos pintando con tintas las cuales son muy líquidas , así que tenemos tener cuidado de no cargar mucho el pincel , tenemos que tener cuidado de pintar solo las zonas deseadas, si manchamos otras zonas de la mini las repasaremos en gris y ya sé que soy pesado pero recuerda no manchar la piel , si por un casual te sales a piel con tintas , una buena manera de retirar la tinta es retirarla con un pincel limpio y mojado de agua antes de que la tinta se seque .



Solo con este paso daremos por acabadas estas zonas en marrón , yo creo que da un buen resultado , por supuesto podríamos dar luces a pincel etc.. pero no es este mi propósito , lo que quiero es explicar cómo dejarlo bien pintado en poco tiempo y que cualquier pintor principiante pueda tener unos buenos resultados .

Seguimos pintando con tintas. Ahora mezclaremos rojo + piel (Game ink) en una proporción de 75% - 25% , con esta mezcla le dare-



mos a las zonas que he escogido , en la hebilla y el ribete de la hombrera , no te preocupes en este caso si manchamos el oro del cinturón de echo puedes pintar encima del yo así lo he hecho . Con tinta negro (Game ink) pintamos directamente el pelo , barba , cinturón y las suelas de las botas , la tinta nos creara sombras y luces como he explicado en el paso anterior. En este paso también daremos tinta Nuln oil (citadel) a la espada y la hombrera plateada , es una tinta que cubre menos y me gusta cómo queda en el color plata , si no dispones de esta tinta y quieres usar la misma tinta negra que hemos usado antes , tendrás que diluirla bastante con agua para que no manche mucho el plata.

Ahora con blanco pintamos las zonas más protuberantes que todavía están en gris , yo suelo cargar el pincel no mucho y lo limpio un poco con un trapo



para quitar algo de pintura (no debería estar muy cargado) y con el canto del pincel pinto las zonas salientes como el pelo que cubre la falda y con la punta del pincel perfilo las botas , tenemos que jugar con la posición del pincel poniéndolo de diferentes formas para aprovechar el relieve que nos da la miniatura , ya verás prueba y te darás cuenta que es fácil hacer este paso y rápido. Con tinta marrón Agrax Earthshade (de citadel) , le daremos a lo que está pintado en oro y al rojo.

Mezclamos tinta amarilla 5 gotas + 1 gota de tinta piel , ambas de (Game ink) , con esta mezcla le vamos a dar al pelo



de la falda y la parte superior de las botas , que anteriormente hemos iluminado en blanco , se podría decir que esta técnica es la del manchado , ya que el color blanco cogerá un tono amarillento y las partes que están en gris que son las más hondas cogerá un tono marrón anaranjado , donde quieras más sombras da más tinta y por el contrario donde quieras más luces quita algo de tinta , así conseguiremos luces y sombras nuevamente de una forma rápida y fácil.

Una vez seca la tinta anterior , repasamos en blanco las zonas que nos hemos salido , luego hacemos una mezcla de tinta verde 50% + tinta azul 50% ambas de (Game ink) , nos debería salir un tono azul turquesa , echa más azul o verde hasta que consigas el tono deseado , con esta mezcla pintamos el resto de la miniatura que todavía está en gris resaltada en blanco, le damos a la falda la hombrera y la empuñadura de la espada de la misma forma que en el paso anterior , consiguiendo luces y sombras nuevamente de una forma rápida . Aprovechamos en este paso para resaltar con un poco de gris claro la barba y perfilando el negro del cinturón de la parte atrás.



Ya tenemos la miniatura casi acabada , para finalizar damos luces al oro con Auric Armour (de citadel) en las zonas que queremos resaltar, sobre todo el oro del cinturón que habíamos manchado de rojo , en la empuñadura de la espada y la zona de la hombrera que va en oro . Con Runefang Steel (de citadel) resaltaremos el plata de la hombrera y las hebillas que sujetan las correas de cuero, a la espada le perfilamos el filo y la parte central de la espada utilizando el canto del pincel, también resaltamos las zonas más salientes del oro. La pintura no tiene que estar muy espesa y no cargues mucho el pincel.



Ya tenemos la miniatura casi acabada , para finalizar damos luces al oro con Auric Armour (de citadel)

en las zonas que queremos resaltar, sobre todo el oro del cinturón que habíamos manchado de rojo , en la empuñadura de la espada y la zona de la hombrera que va en oro . Con Runefang Steel (de citadel) resaltaremos el plata de la hombrera y las hebillas que sujetan las correas de cuero, a la espada le perfilamos el filo y la parte central de la espada utilizando el canto del pincel, también resaltamos las zonas más salientes del oro. La pintura no tiene que estar muy espesa y no cargues mucho el pincel.

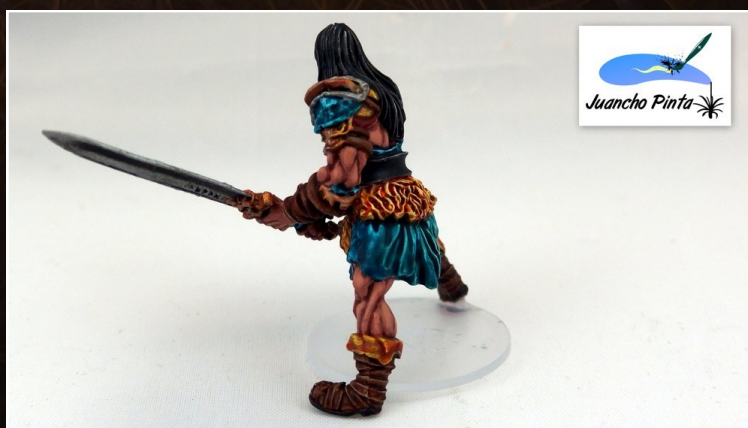
Llegados a este paso solo nos queda montar la miniatura y pegarla a la peana transparente, después le daremos una capa de barniz mate a spray o a aerógrafo a toda la miniatura, aparte de proteger nuestro trabajo de posibles desconchones en la miniatura, quitaremos ese brillo que dejan las tintas de (Game ink) dando un aspecto más uniforme a la miniatura , yo en este caso barnice a pistola con Barniz Poliuretano Mate (de Vallejo).

Y nada eso es todo, tenemos la miniatura ya pintada y lista para adentrarse en toda clase de cuevas, mazmorras y demás peligros!!! He intentado explicar una forma rápida de pintar la miniatura, si bien la piel nos llevó más trabajo, el resto de la miniatura ha sido muy rápida de pintar. Con estas técnicas podéis pintar vuestros héroes de forma rápida, también os animo a que probéis diferentes tonos de colores mezclando tintas, no todos funcionan bien sobre todos los colores, pero con la práctica creareis vuestras propias mezclas y estilos de pintado.

Espero que os haya gustado el tutorial y os haya sido útil.

Un saludo.

Juancho Pinta.



CAMBIANDO DE RUMBO:

X-WING

¿Qué hace que todo un club de Warhammer 40.000 cambie de juego y comience y centre su actividad en X-Wing?

Aún cierto partícipe directo de tal eventualidad, nunca me había cuestionado los motivos seriamente, ni reflexionado sobre ello. Así que divagaré sobre esta pregunta en éste artículo.

Sería impreciso decir que juego a Warhammer asiduamente dado que en estos dos últimos años especialmente las miniaturas rara vez han acudido al campo de batalla suplantadas con aplastante superioridad por los cazas. Los Marines Espaciales, pobres ellos, tuve que limpiarles el polvo recientemente así que nos e me ocurre nada más literal. De hecho toda la actividad de mi grupo, casi exclusivamente, se ha limitado a Apocalipsis ocasionales hasta hace unas pocas semanas en que hemos decidido retomar este hobby.

¿Ya no me gusta el juego? Y tanto que me gusta, no sé si la inactividad mencionada podría surgir de una desafección. Naturalmente estoy desencantado con Games Workshop en términos generales (Y Age of Sigmar colmó el vaso, en mi vida jugaré "duardins"), pero sería irnos de tema, pero cuándo un miembro del club trajo por primera vez las navecitas quedé prendado. Como el gran fan de Star Wars que siempre he sido, el hecho de poseer toda una colección de Ala X, Ala Y, el Halcón Milenario, el Firesplay-31 de Bobba Fett... Fue demasiado tentador.

Tiene un impacto diferente: Star Wars. A la mayoría nos viene prácticamente desde la propia infancia, y es un universo que siempre ha estado ahí expandiéndose mediante todo tipo de productos y entregas: Los videojuegos, los cómics, las películas, Jar Jar Binks... Bueno, tampoco se le coge cariño a todo. Pero lo concibo como un hobby bastante distinto a como percibo Warhammer y creo que es un factor que nos ha impulsado a tantos a cambiarnos de "bando" o al menos a contemplar ambas opciones.

Ahí estaba el Ala Y, una de mis naves favoritas de la ciencia ficción. Si bien no sé por qué, tal vez le guarde cariño de los viejos videojuegos como el Star Wars: Rogue Escuadron y X-Wing vs. TIE Fighter, y me habría conformado con tenerlo en la estantería. Esa fue mi primera intención. Quince euros por una miniatura bien lograda, ya pintada si bien no con un gran estilo, mucho mejor que como la pintaría alguien tan torpe como yo.

Pero sumándole un reglamento fácil, dinámico y una jugabilidad que en una partida has interiorizado bastante bien fue demasiado, y pronto se sumó una pequeña flota rebelde y en muy poco estábamos organizándonos pequeños torneos, prácticamente entre amigos, sorteándonos una o dos naves entre nosotros. Con una sensación que creía haber perdido, un poco; con mis Tau. El hecho de que cada enfrentamiento, aún con las mismas miniaturas, varía muchísimo.

En gran parte viene en que el mayor factor que influye en las escaramuzas espaciales (Fuera de los odiados dados, como siempre) es el movimiento. Tienes dos, tres, cuatro, cinco... Las naves que hayas designado, y cada una define su movimiento individual y al interactuar entre las otras tantas del enemigo se crean todo tipo de situaciones imprevisibles y según comienzan a explotar las mismas, la pequeña batalla evoluciona y concluye declinándose caso gracias a tus propias fintas, habilidad y errores del contrario... o por los dados. Puras dogfight. Y eso me encanta, son sensaciones que Warhammer personalmente no me producía desde muy atrás, con mis anticuados Templarios Negros.

Por suerte, he de añadir,, me he tropezado recientemente con un Warhammer 40.000 que encuentro muy asequible y disfrutable gracias a las partidas de Vórtice, las cuales rompen el desequilibrio innato que tiene este juego a mi parecer y te obliga a cambiar el punto de vista de las listas y las propias partidas ¡La verdad es que estoy encantado!



Equilibrio. Aunque gracias a las novedades inmediatas me he desencantado un poco, la comunidad con la que me he rodeado de X-Wingsiempre ha considerado que el equilibrio es un factor muy intenso en este juego, uno de los mayores puntos a favor. Cierto que había naves tan infravaloradas como por debajo del resto que estaban. Como los pobres Ala A y el TIE Avanzado hasta sus respectivos arreglos, pero en términos generales hemos estado mucho tiempo variando entre distintos metajuegos acorde a las novedades.

Aunque el TIE Fantasma cambió toda la forma de jugar unos meses, del mismo modo que tal vez el Diezmador o ahora el regreso de Vader hayan cambiado las mesas pero siempre con la posibilidad clara de continuar jugando las preferencias de uno sin sacrificar sus opciones de victoria. Variedad, creo que la variedad que nos ofrece es la clave real del encanto que tiene X-Wing como juego de mesa. Habrá quién no comparta la opinión, dado que las modas nos golpean fuerte y las novedades que parecen estar por encima rápidamente se imitan. Como cualquier juego competitivo, si una baraja de Magic vence un torneo destacado va a proliferar rápidamente en los clubes y torneos de más pequeña escala.

Un hecho curioso de la configuración y moda de las listas, es que algunas no pierden efectividad ni pasan de moda a pesar de las actualizaciones y cada vez más naves. De hecho hay algunas que han pasado a tener que enfrentarse incluso con una facción totalmente nueva. En este ejemplo concreto hablo de los enjambres exagerados de TIE Figthers. Ocho naves de este tipo, el máximo posible, que prácticamente no permiten ninguna mejora. El "peor" caza pero tan numeroso, lo normal es que como mínimo te doble en efectivos, que funciona.

Te agobia, hay cazas por todas partes, no te dejan mover ni hacer tu juego; Es una lista que viene desde Wave 1, del inicio más prehistórico del juego y que ganó el último nacional francés.

Un listado de virtudes que me atraparon. Naturalmente, como todo juego, ha de tener sus defectos pero el balance de estos dos años ha sido tan positivo que no les he podido dar importancia en ningún momento. Es una experiencia que siempre recomendaré aunque para un jugador de Warhammer 40.000 que podríamos llamar hardcore o que simplemente esté al día rara vez podrá permitirse invertir en un segundo hobby. Tal y cómo están las cosas, creo que ya un segundo ejército es hartó complicado muchas veces... Pero nunca lo he considerado caro. 15€ por una miniatura montada, pintada y totalmente apta para jugar en unos pocos minutos tras abrirla, y necesitando unas cuatro para elaborar una lista y ya con cierta variedad al bailar entre pilotos y complementos...

Además que la parte de hobby de personalización y pintura sigue ahí, aún con estas naves ya pintadas de serie. Incluir un esquema propio de escuadrón, leds para simular los motores, efectos como el camuflaje o sencillamente colocar el emblema imperial en el panel solar de los TIEFigthers hace que estás miniaturas queden fantásticas con una buena mano. Hay auténticas maravillas por las mesas de Barcelona.

Desconozco como evolucionara este año. Mis Tau vuelven a darme alegría y motivación, sin contar la inminente renovación/actualización, pero no concibo cansarme de este otro hobby que ha cogido una fuerza tremenda en unos pocos años. Los números hablan por sí solos: El primer torneo regional en Barcelona tuvo unos diez participantes. El segundo ya éramos más de cincuenta, en el tercero ochenta... Creo firmemente que se mueven más cazas que Marines Espaciales este último año por tiendas tan señaladas como Goblintrader.

Pero en mi ámbito personal me da la impresión de que 40K, Fantasy ya está prácticamente únicamente el recuerdo para nosotros, se nos va a quedar en un segundo plano mayoritario durante bastantes años.

Víctor G.

Circulo de Terra

ESCENOGRAFÍA

EL TERCER JUGADOR

La escenografía ha jugado diferentes papeles en la evolución de Warhammer 40000 como juego de recreación de batallas épicas en un futuro distópico. Desde la pura ambientación fantástico-espacial de nuestras partidas, pasando por la inclusión de elementos de contenido narrativo o, directamente, tras la búsqueda de agregar variables tácticas en los entornos más competitivos.

No siempre se ha considerado un elemento importante en el desarrollo del juego y, prueba de ello, ha sido la poca regulación oficial y variedad de los productos disponibles; ruinas y algún cráter que nos condenaba a jugar siempre en contextos imperiales. ¿Cuántos jugadores no han deseado una ambientación de sus partidas diferentes? ¿Cuántos otros diseñaron reglas especiales para darle color a sus partidas narrativas? Así podríamos seguir hasta llegar a la conclusión de que diseñar componentes de escenografía forma parte del juego en sí mismo.

Expuestas las razones, es de justicia poner en valor el papel fundamental que juega la escenografía en muchos aspectos del divertimento, por lo que os invito a entrar en una casa en la que un letrero en su puerta reza "Escenografía, el tercer jugador". Una vez dentro, una mezcla de añoranza y cariño nos invade al descubrir recuerdos sobre cómo han ido cambiando nuestras partidas a lo largo de los años. Desde el bote de colacao cumpliendo a la perfección las funciones de una factoría de carros de combate, pasando por los pinos enanos que toda maqueta de trenes luce, rodeando las colinas limadas y decoradas con esmero, hasta llegar a nuestro primer sector imperial comprado y montado con los amigos.

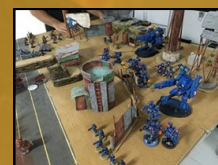
Observamos el habitáculo y, ante nosotros, tres puertas; ambientación, narrativa y competición. ¿Por dónde empezamos?

Ambientación

Como si de un excelente somelier se tratara, de un vistazo a una mesa de juego podemos degustar la calidad de la obra que allí se encuentra. Escenografía de montaña y desiertos; genial. Popurrí de otros juegos; regular. Sectores imperiales devastados; estupendo. Planetas alienígenas desconocidos del espacio profundo; impresionante. Asalto a un complejo Tau, Eldar, Necron; te tienen que recoger la baba con mocho.

¿Qué impacto tiene la escenografía bien ambientada en el desarrollo del juego? No vamos a arriesgarnos si afirmamos que tiene un gran impacto. Jugar partidas en tableros perfectamente coreografiados con ejércitos pintados con cariño, es sin duda uno de las principales razones por las que la mayoría de nosotros, sino todos, comenzamos en este hobby.

La conclusión es que la escenografía atractiva contribuye en gran medida al divertimento, por lo que la ambientación en el contexto del juego o en otros aspectos de la vida cotidiana, se convierte en uno de los bienes más preciados entre los somelieres de la escenografía. ¿Eres tú uno de ellos?



Mesas como estas son las culpables de que muchos de nosotros hagamos más kilómetros de lo normal para ir a jugar un torneo o una partida. Es un todo un aliciente.

Narrativa

Siempre he considerado que el aumento del realismo en nuestras partidas mejora la diversión, y el terreno donde se desarrolla la batalla es un elemento fundamental. ¿Por qué estamos luchando aquí? ¿Qué ha pasado antes de llegar hasta aquí? ¿Es un pequeño pueblo al que llegamos o se trata de una fortaleza o punto estratégico enemigo? Cualquier lugar donde tenga lugar la batalla tiene una historia y su narración ayuda a mejorar la experiencia que tienen los jugadores.

Además, incluir elementos narrativos en nuestras partidas está ligado a la creación de reglas específicas para la batalla en términos generales o para la escenografía de forma particular. Por ejemplo, estamos acostumbrados a jugar batallas estándar que siempre discurren en días soleados o en amaneceres, pero ¿por qué no jugar en atmósferas densas o ácidas, días lluviosos, terreno embarrado, helado, ventiscas o cualquier circunstancia que apoye a la narrativa?

De igual forma, esta situación se extiende a los elementos de escenografía. Acostumbrados a los elementos regulados por el reglamento, otros planteamientos narrativos implican diseñar reglas específicas. Sin ir muy lejos, utilizar un Bastión por parte de una facción Xenos se antoja extraño al utilizar armamento y estética imperial. Imaginemos por un momento edificios alienígenas de propiedades singulares, lagunas o ríos, lava, dunas con arenas movedizas, extrañas selvas con flora peligrosa o cualquier tipo de encuentro con personajes no jugador de un planeta en el que se desarrolla la batalla.

Sin dudar, la escenografía que juega un papel narrativo puede llegar a tener un impacto muy grande en la partida. Las reglas específicas que se incluyan, influirán en nuestras decisiones durante la batalla y antes de ésta. Por ejemplo, vehículos gravíticos y voladores nos permitirán salvar dificultades del terreno, pero será la infantería la que pueda introducirse en edificios o lugares singulares.

Llegados a este punto, la inclusión de escenografía narrativa puede restar protagonismo a la propia partida, por lo que en la mayoría de las ocasiones no es considerado válido para enfoques competitivos. Serán los propios jugadores u organizadores, los que decidan en qué medida tendrá influencia el tercer jugador; la escenografía.

Competición

En los contextos competitivos en los que principalmente se busca comparar el rendimiento de los jugadores bajo las mismas condiciones, ha existido una tendencia a igualar el diseño de las mesas. Esta filosofía proviene de un momento del juego en el que la escenografía no jugaba un papel táctico tan importante. ¿Por qué ahora sí tiene más relevancia?

La capacidad de destrucción, el volumen de los ejércitos, la variedad en la tipología de movimientos y una mayor necesidad de control de objetivos por turno han impulsado la necesidad creciente de incluir variaciones tácticas en las partidas. La escenografía es un elemento que puede afectar, casi en igual medida que la lista rival, al conjunto de decisiones que se deben tomar antes y durante la partida.

Si nos detenemos un instante, podemos encontrar muchos ejemplos en los que la holografía jugó un papel vital en muchas de las batallas históricas que llenan los libros y son recreadas por los war-games. ¿Warhammer 40k debe ser diferente? Por supuesto que no lo es y abre toda una nueva corriente de competición en la que ya no se busca recrear las mismas condiciones exactas, sino que se premia al jugador que mejor se adapte a todas las circunstancias; resiliencia.

Imaginemos ahora que tenemos delante de nosotros un ejército con gran capacidad de disparo y que nuestra baza ganadora sea la búsqueda del cuerpo a cuerpo en un asalto frenético desde el primer turno. ¿Qué condiciones de la mesa pueden hacer que cambie el resultado de la batalla? Es obvio que una escenografía favorable será aquella que permita esconder nuestras tropas de la potencia de fuego rival o que nos permita ganar salvación por cobertura.

Ahora imaginemos la situación inversa, nuestro contexto ideal será aquella mesa en la que el rival tenga pocas posibilidades de ocultarse, ganar visión de disparo desde una posición elevada o incluso situarse tras un elemento impasable para que se tenga que dar grandes rodeos o directamente jugar a hacer el Benny-Hill con unos detrás de otros.

Aspectos tácticos de la escenografía

Una vez convencidos de que la escenografía puede jugar un papel importante, es decir, ser ese tercer jugador que consiga variar las condiciones de las partidas, el siguiente paso sería identificar qué aspectos tácticos introduce y cuáles pueden representar oportunidades o amenazas.

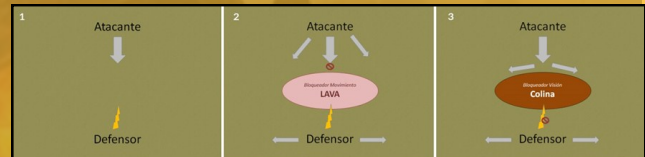
En términos generales, los elementos de escenografía se pueden catalogar por los siguientes aspectos tácticos:

- * **Entorpecedores:** dificultan el movimiento sin llegar a bloquearlo. Por ejemplo, terreno difícil o peligroso en forma de cráteres, escoria de batalla, barricada, riachuelo, desniveles, etc.
- * **Protectores:** permiten obtener salvación por cobertura sin ocultar de la línea de visión. Todos los anteriores pueden ser protectores, pero un entorpecedor no tiene por qué ser un protector. Por ejemplo, subir a la cima de una colina puede ralentizar el movimiento pero no proteger al ser la cima terreno abierto.
- * **Bloqueadores de líneas de visión:** además de ser protectores y entorpecedores (algunos impasables), pueden negar la línea de visión y así impedir que una unidad, completamente oculta, pueda ser elegida como objetivo de asalto y disparo. Por ejemplo, un muro, una colina alta poco escarpada, una valla opaca, etc.
- * **Bloqueadores de movimiento:** son los considerados impasables puros que además pueden bloquear la línea de visión y por supuesto son protectores o contemplan partes entorpecedoras. Por ejemplo, una montaña escarpada, un edificio cerrado, agua profunda, lava, grieta, río caudaloso, esculturas, etc.

En una partida, es muy habitual utilizar elementos de escenografía como entorpecedores y protectores. Sin embargo, no lo es tanto con los bloqueadores y, como mucho, suelen encontrarse o de pequeñas dimensiones o en lugares de la mesa que tienen poca relevancia. Pero ¿por qué son tan importantes los bloqueadores? Lo son porque introducen variables tácticas que modifican el comportamiento natural de una lista.

Trataré de poner un ejemplo concreto. Imaginemos una lista basada principalmente en DeathStar no-retro, cuyo planteamiento general se

centra en desplegar próximo al rival para avanzar agresivamente lo antes posible para asaltar. Ahora tratemos de imaginar el resultado de la partida en tres contextos diferentes definidos por la configuración de la escenografía contra un rival que le esperará en su zona de despliegue: (i) mesa convencional, (ii) gran bloqueador de movimiento en el centro de la mesa como un campo de lava que no bloquea la línea de visión, (iii) el gran bloqueador anterior substituido por uno de línea de visión como un muro que puede ser atravesado. ¿Alguna diferencia en los resultados de las partidas? Sobra decir que mucha.



Las variables tácticas que introducen los elementos de escenografía pueden convertirse en oportunidades o en amenazas, tal y como les ocurrió al atacante y defensor del ejemplo anterior. Por lo que es obvio que esta situación introduce un conjunto de decisiones que debemos tomar para maximizar las oportunidades y minimizar las amenazas:

- * Durante el diseño de la lista, podemos tomar conciencia de qué entornos serán hostiles para nosotros y así poder elegir opciones que representen oportunidades. Ejemplos de ello; si esperamos muchos bloqueadores de línea de visión, la artillería con disparo indirecto será muy efectiva. Por otra parte, para los bloqueadores de movimiento son muy efectivas las unidades retro, gravíticas, por despliegue rápido, voladores, etc. La caballería o jinetes expertos nos permitirán ignorar a los entorpecedores, garantizando movilidad eficaz.
- * Antes de comenzar una partida, los jugadores interpretan y acuerdan a qué categoría pertenece cada elemento si éste no está incluido en los estándares del reglamento (ruinas, bastión, cráteres, etc). Este es un momento crucial porque hay diferentes criterios a la hora de determinar si un elemento es bloqueador de movimiento o simplemente entorpecedor. Por ejemplo, si un edificio bajo puede ser escalado hasta el tejado o es considerado totalmente impasable.

- * Durante la colocación de objetivos, tomamos conciencia de las oportunidades y amenazas que genera la mesa, y por tanto, nos imaginamos el desarrollo de la partida y adaptamos la colocación de los objetivos para que se adapte a nuestras fortalezas y maximice las debilidades del rival. Por ejemplo, colocando un objetivo junto a un bloqueador que interrumpa la marcha del rival.
- * Durante la partida, con más conocimiento de la situación, modificamos nuestro planteamiento inicial "de casa" para adaptarnos al rival y a las circunstancias creadas por los objetivos y los elementos de escenografía. Por ejemplo, modificando nuestro despliegue para obligar al rival a situarse en lugares que nos permitan explotar tácticamente algún elemento de escenografía.

La búsqueda del equilibrio del juego suele asociarse al conjunto de modificaciones que introducimos para variar las condiciones con las que se desarrolla el juego. Por tanto, si aumentamos la influencia táctica de la escenografía en las partidas, lo que estaremos haciendo es generar una nueva variable en la fórmula a través de la cual estemos buscando ese equilibrio. ¿Cuánta influencia tendrá? Es muy difícil saberlo.

Actualmente, el diseño de mesas en los torneos ha cobrado relevancia debido a que se busca paliar ciertos desequilibrios exagerados con cambios sutiles en el juego. Crear la sensación de igualdad en los entornos competitivos es muy importante para crear un ambiente sano y motivador. En definitiva, los organizadores se centran en modificar la construcción del listas, misiones y diseño de mesas, para alcanzar el equilibrio. La fórmula correcta es el secreto más buscado.

Como conclusión del artículo decir que la escenografía es un aspecto que no debe descuidarse para garantizar una experiencia de juego óptima en tres sentidos: ambientación, narrativa y competición.

Sin dudar, la escenografía se ha convertido en el tercer jugador.

Mariscal 40k



ORPHAN BLACK

Sí, lo sé, muchos al ver el título de artículo de hoy estaréis pensando "¿se puede saber qué hace Morgana hablándonos de una serie que va ya por su tercera temporada?". Lo reconozco, no voy a ir de moderna hablando de Orphan Black, pero es verdad que yo misma tardé bastante en sumergirme en esta serie que ahora me tiene completamente enganchada.

El problema es que la primera vez que oí hablar de ella me la describieron como una serie sobre "clones" y pensé "vaya rollazo". Así que la dejé en el cajón de "series para ver si algún día estoy muy muy enferma y no me queda otra cosa disponible". Por lo visto tengo una salud de hierro y nunca había sitio para esta serie. Pero entonces llegaron las críticas... En los Emmy 2014 hubo una indignación general cuando su protagonista Tatiana Maslany no fue nominada. Y en la Comic Con la recibieron con un aplauso de varios minutos con el público puesto en pie. Y pensé que tanta gente no podía estar equivocada y que la serie merecía una oportunidad. ¡Y menos mal que se la di!

La serie comienza siguiéndole la pista a Sarah Manning que es una quinqué de barrio un poco chungueta y que tiene una hija adolescente.

Mientras espera el tren ve como una chica que se parece muchísimo a ella se suicida tirándose delante de la locomotora. Como buena quinqué preocupada por el medio ambiente el reciclaje es una de sus prioridades y decide reciclar el bolso con el dinero y las tarjetas de la suicida. Ya puestos, mira en su carnet su dirección y como tiene las llaves decide irse a su casa a ver qué más puede conseguir.



Pero la cosa se complica pues la suicida no es que se pareciera a ella, es que era exactamente igual. Se ve atrapada en un juego bastante peligroso donde empiezan a aparecer otros clones como ella y descubren que hay alguien que está tratando de matarlas.

"El Club del Clon" lo forman:

- Sara
- Alison Hendrix.- una ama de casa de los suburbios con dos hijos adoptados que hace pasteles, participa en la junta de la asociación de padres y tiene un cuarto de manualidades en el sótano. Es una marujilla muy graciosa.
- Cosima Niehaus.- es una científica lesbiana con rastas. Gracias a sus conocimientos científicos consiguen descifrar parte del enigma de su creación. Al principio me caía de maravilla, luego la fui encontrando cada vez más pusilánime.



Además de ellas hay otras clones que vamos descubriendo conforme avanza la trama:

- Rachel Duncan- es una mega-bitch que deja a Cersei Lannister como si fuera un cachorrito. Es más mala que el demonio y es el único clon consciente de que fue creada.
- Helena.- es un clon que ha sido criado por las monjas en la Europa del Este. Piensa que los demás son unas abominaciones y ella es la original. Está entrenada para darte una paliza, curarse heridas y ser la más loca de toda la pandilla de clones. Su "Jelou Sistra" cada vez que aparece en pantalla es de lo mejor.

Y debo estar de acuerdo con los críticos, la Maslany hace un papelón (o cuatro, o cinco...). Te crees a sus personajes. No es como en otras películas o series que notas perfectamente que es el mismo actor, aquí te crees que son personas diferentes. De hecho, cuando algún clon se hace pasar por otro, te das cuenta de que la personalidad que subyace es la del otro... Bueno, que el hecho de que esta chica no tenga un Emmy en su casa decorando la chimenea nos recuerda que las series de Ciencia Ficción se llevan mal con los premios generalistas (o que se lo digan a John Noble que nunca fue nominado por su mega-actuación en Fringe).

Completan el reparto unos secundarios estupendos: Jordan Gavaris interpretando a Félix, el hermano adoptivo de Sarah. Es un artista gay británico que se ve envuelto a su pesar en el club del clon. Michiel Huisman, él os tiene que sonar por ser Liam McGuinis en Nashville o Dario Nahaaris (el segundo) en Juego de Tronos. El marido de Alison, el detective Arthur, Miss S... Si es que hasta Kira, la hija de Sarah hace un papelón.

Tras los clones se encuentran los sospechosos habituales, el Ejército, el Gobierno, alguna empresa privada que los quiere para sacar dinero... Les tocará a las chicas ir desenvolviendo la madeja de su pasado para poder encontrar sentido a su futuro.

El único problema con esta serie es que de momento ninguna cadena española se ha interesado por ella y sólo podemos verla en Español con subtítulos en inglés. Por lo tanto si queréis verla tendréis que entrar en una de esas webs de enlaces o cogeos un avión hasta Londres y compráros el DVD. Desde Goblin Panzudo como somos super-legales y super-estupendos os recomendamos la segunda opción: os cogéis a la churri un fin de semana y aprovecháis para ir a Londres a disfrutar de su maravillosa humedad y su lluvia y de paso os compráis el DVD. ;-)

Si sois como yo que pensáis que las cuentas secretas en Suiza le están haciendo más daño a la cultura que las webs de enlaces, dejad de quejaros en las esquinas y aprovechad la oportunidad que tenemos para cambiar las cosas. El 20 de diciembre no seáis vagos y no pongáis excusas, salid a votar y demostrad vuestro descontento con algunas de las medidas impuestas por este Gobierno.

**Morgana
Fanhammer**



STAR WARS REVOLUCIÓN

Y es que con motivo de este especial de "Goblin Panzudo" dedicado a la mítica saga de Star Wars, os traigo algo especial, que se suele salir de lo normal. Sin más dilación os voy a presentar un juego para Android, basado en Star Wars, y no es otro que el nuevo juego Star Wars Revolución.

Ante todo vemos como el juego es producido por Lucasfilm y Kabam en colaboración, trayéndonos a nuestros móviles y tablets la posibilidad de revivir el fantástico mundo de Star Wars.

Como podemos ver en la historia de este juego, se nos sitúa justo después de la VI película Star Wars "El retorno del Jedi". Y es que tras la explosión de la segunda estrella de la muerte y la muerte del emperador en el imperio queda un vacío de poder, dicho vacío es un problema para algunos fieles seguidores al emperador quieren hacer ver que este no ha muerto. Y para empezar lo que hay es un bloqueo imperial en el sistema Burnin Konn. Donde nuestro personaje hará por primera vez presencia. Y donde nuestro nombre se irá formando cada vez que vayamos avanzando en misiones y desbloqueemos sistemas e historia.

¿Seremos ese contrabandista que podrá alcanzar ser un héroe de la galaxia?



Y aquí es donde comienza el juego Star Wars Revolución, y es que lo primero de todo pasare-

mos a la creación del personaje donde podremos escoger una raza del universo de Star Wars, también escogeremos si queremos que sea un personaje femenino o masculino, el cual luego podremos personalizarlo y al final le pondremos nombre.



Como vemos el personaje tiene un valor, dicho valor está basado en las mejoras de nuestra armadura y armas, las cuales podemos hacer 5 conjunto, y se mejorarán con una serie de cristales que iremos consiguiendo después de hacer las misiones.



El juego a la hora de jugabilidad es muy sencillo, puesto que tenemos varios tipos de misiones, de créditos, las cuales se hacen una cada 8 horas aproximadamente, las misión de historia que se van haciendo conforme vas avanzando de nivel, y las cuales luego puedes volver a repetir, y las misiones de asalto, que son para conseguir bonos. Solo las misiones de créditos y las misiones de historia, darán una cantidad de experiencia considerable para subir de nivel.

Siguiendo con la jugabilidad, vemos como podemos crear personajes de asalto y con armas de cuerpo a cuerpo y personajes de disparo con armas de distancia, también nuestro personaje, tendrá varios punto de fuerza que podrá ir gastando en función de las habilidades que tengamos. A la hora de combatir y moverse es muy sencillo ya que es ir pulsando por el terreno, encima de los objetos o rivales para destruirlos. Aquí en la hora del combate es donde deberemos de usar las habilidades especiales, tocando sobre el rival, en uno mismo o deslizando.



Las misiones las vemos en el amplio mundo que se nos presenta, puesto que hay 5 sistemas, en los cuales deberemos de ir completando misiones, el mas conocido es Hoth, y veremos como la temática es que esta destruido y con mucha chatarra después de la batalla.



Otro aspecto que cabe destacar es que iremos consiguiendo personajes que podrán hacer tareas y conseguirnos, epx, objetos, créditos, cristales necesarios y demás.



Finalmente quisiera dar mi opinión, ya que lo estado estrujando durante 1 semana y lo primero es que el juego es totalmente gratuito y se puede descargar desde la app store, y la verdad es que es un juego muy entretenido a pesar de que como todo juego de este tipo, quien paga, sube antes de nivel y obtiene antes las mejores cosas.

De todas formas es muy recomendable, porque yo he llegado a nivel 24 estoy en Hoth y empiezo a notar ya un nivel de dificultad bastante alto, y la experiencia de poder crear un contrabandista que pueda romper bloqueos del imperio, y que se labre un nombre en el universo de Star Wars es muy apetecible. Así que si tuviera que ponerle una nota sería de 8.

Un saludo Josef Emmanuel

Jose Manuel Cuerva

WARHAMMER
40,000



LA ROCA
w a r g a m e s

Calle Brasil 42, bajo - 46017 Valencia

2º GT VALENCIA

12-13 de Diciembre 2015

Colaboradores:

TEAM SPAIN



MARISCAL 40K

Universo de la Guardia Imperial

CODEX GALAXIA

EL SEGMENTUM SOLAR

Segmentum Ultima

Continuación

Júpiter:

El coloso del Sistema Solar es un Mundo Forja, sede de los famosos astilleros orbitales jovianos.

Los puertos y factorías que rodean Júpiter, como un anillo de lunas, son el hogar de millones de tecnómatas y servidores que trabajan bajo la supervisión de Tecnosacerdotes Artesanos y Sacerdotes Rúnicos para construir las naves de guerra de la Armada Imperial. La construcción de cada navío es una vasta empresa, que lleva generaciones concluir. La mayor parte de los que realizan esos trabajos vivirán y morirán durante su construcción, y no verán jamás la magnificente nave por cuya creación tanto se han esforzado con orgullo.

Se sabe que ya en los tiempos de la Herejía de Horus, Júpiter albergaba cohortes industriales y coloniales con nubes de satélites, así como asteroides troyanos que contenían colonias, factorías, forjas y los cuarteles de los Regimientos de Granaderos Jovianos del Ejército Imperial. Las colonias jovianas obtenían energía de la radiación emitida por el gigantesco planeta, y muchas de sus industrias se nutrían de las riquezas minerales procedentes de siglos de explotación, cuyo potencial absoluto aún no había sido agotado por completo. Debido a estos factores, Júpiter sirvió como el astillero de Terra y sus cielos estaban siempre llenos de naves, muelles espaciales y fábricas situadas alrededor de sus distintas lunas, trabajando incansablemente para construir desde los Interceptores monoplaza Raven hasta los descomunales cascos de los Acorazados clase Emperador. Cada uno de los diseños navales imperiales está asociado a un único astillero: el Acorazado clase Emperador, el Crucero clase Tirano y el Crucero Clase Dominador son modelos típicos de la producción joviana.

Júpiter también es uno de los tres planetas del Sistema Solar que tuvieron un cierto protagonismo a lo lar-

go de la Herejía de Horus, ya que fue allí, en un asteroide satélite llamado Thule, en donde se construyó el "Abismo Furioso", nave encargada por los Portadores de la Palabra destinada al asalto contra Calth. Thule fue destruido, para evitar dejar pruebas, a manos de miembros renegados del Adeptus Mechanicus.

Marte:

Marte es el reino planetario del Adeptus Mechanicus, el hogar y el dominio de los Tecnosacerdotes del Culto Mechanicus. El planeta rojo es considerado una de las maravillas de la Galaxia, el Mundo Forja más grande del Imperio, el fabricante de naves y el guardián de secretos. Es donde gobierna el Fabricador General y donde se almacena todo el conocimiento tecnológico de la Humanidad. Ostenta el grado de producción I-Maximus.

El planeta Marte ha cambiado enormemente desde que el hombre pisó por primera vez su superficie áspera y árida. A principios del siglo XXI, se transformó en el primer planeta en ser terraformado. Se le dio una atmósfera y sus desiertos fueron transformados en terreno fértil. De cualquier manera, la agricultura nunca ha sido muy importante en Marte; su principal fuente de riqueza se encuentra bajo su superficie en la forma de depósitos de gemas, minerales y de metales. Una vez terraformado,

Se le dio una atmósfera y sus desiertos fueron transformados en terreno fértil. De cualquier manera, la agricultura nunca ha sido muy importante en Marte; su principal fuente de riqueza se encuentra bajo su superficie en la forma de depósitos de gemas, minerales y de metales. Una vez terraformado, Marte fue colonizado por empresas industriales y sus trabajadores, y pronto se convirtió en el primer Mundo Colmena. Marte fue un centro de producción industrial e investigación, y su nombre pronto fue sinónimo de avance científico y experiencia técnica. Marte fue el eje para la posterior expansión por el Sistema Solar.

Durante el convulso periodo de la Herejía de Horus, Marte no quedó libre de la mancha de la corrupción. Queriéndose asegurar recursos y aliados para su causa, Horus firmó un acuerdo secreto con el Fabricador General de Marte Kelbor-Hal. A cambio de su apoyo, le facilitaría y permitiría acceder a las Bóvedas de Moravec, unas oscuras y crípticas instalaciones a mucha profundidad bajo el Mons Olympus. El acceso a ellas había sido prohibido por el propio Emperador como cláusula indispensable de la alianza entre Terra y Marte. La irrupción en dichas cámaras con la ayuda de Regulus, el enviado de Horus, provocó la llamada Muerte de la Inocencia y el inicio de la guerra en el planeta rojo.

Actualmente, Marte ha evolucionado hasta ser el taller del Adeptus Mechanicus. Sus Colmenas-Factoría producen la mayor parte de los equipos técnicos utilizados por el Imperio. El ecuador del planeta está completamente cubierto de factorías-refinerías que generan recursos de manera incansable.

El planeta se encuentra rodeado por una serie de construcciones gigantescas orbitales llamadas el Anillo de Hierro. Es una sucesión casi continua de astilleros colosales e instalaciones de construcción. En éste lugar fue donde se construyeron las flotas exploradoras originales y gran parte de las flotas expedicionarias. El Anillo de Hierro abastece a la flota del Segmentum Solar, la más poderosa del Imperio. Marte actualmente es la sede de dicha flota.

Como primeras Colmenas jamás construida, las Colmenas-Factoría marcianas son ancestrales y todas están al menos parcialmente ruinosas. Algunas áreas están bien cuidadas, y también hay muchas áreas de nueva construcción. Las áreas que no se utilizan se abandonan. Un viaje por los tubos de viaje internos puede llevar a una persona desde los extremos de nueva construcción hasta antiguos residuos industriales. Las líneas de viaje Levmag oscilan entre zonas de relucientes edificios nuevos con redes de acero como cuerdas de un barco de vela y zonas más oscuras donde las trampas de condensación escupen sus contenidos vaporosos y cubren las líneas de transporte en una niebla perpetua. Terrenos agrestes cubren enormes localizaciones de las ciudades, desiertos de plásticos roto y vigas retorcidas con la ocasional torre solitaria apuntando sin propósito hacia el rosado cielo marciano.

Y es en el cielo marciano donde está la principal diferencia respecto al pasado. En el pasado Marte tuvo dos lunas, Phobos y Deimos. Hoy en día, sin embargo, solo Phobos se mantiene en órbita, ya que Deimos fue

trasladada, por orden de Malcador el Sigilita, a la órbita de Titán.

A partir de aquí ya solo quedarían tres planetas, a saber Terra, Venus y Mercurio. Sin embargo de los dos últimos no hay apenas datos, y no podemos hablar de Terra sin hablar también de la Luna. Por lo tanto, estos dos serán las últimas entradas de este artículo:

Luna:

Luna es el nombre tradicional de la luna de Terra y el hogar de miles de millones de personas que viven en los cráteres lunares. Los humanos empezaron a usar Luna como centro científico y como Manufactorium durante la Era Oscura de la Tecnología, para que después pasase a ser un punto de paso del hombre hacia otros planetas o estrellas. Pese a que en la Era de los Conflictos había quedado vacía y desolada, con la llegada del Emperador Luna había conocido un renacimiento.

En el Milenio 31, origen de la mayoría de la información existente acerca del satélite, Luna no había sido terraformada por los seres humanos, sino que seguía sin atmósfera como en nuestros días y tenía numerosas plataformas comerciales en su órbita.

Contaba con un punto llamado Lagrange donde se anulaba la gravedad mutua entre Terra y la Luna; donde la Phalanx siguió la misma órbita del satélite alrededor del mundo principal cuando volvió para dar la noticia de la Herejía de Horus llevando consigo a Nathaniel Garro.

En el ecuador de la esfera de piedra gris se abría, partiéndola por la mitad, un valle creado por la humanidad que tenía bastantes kilómetros de ancho. Se trataba del Circuito, un cañón artificial que dejaba al descubierto la piedra y la roca bajo la polvorienta superficie lunar. A todo lo largo de aquel abismo se abrían entradas que conducían al interior del satélite, con unas enormes puertas que llevaban a la colmena de espacios excavados por la humanidad en el corazón de la Luna.

Por aquel entonces Luna era el mayor complejo militar jamás construido por la mano humana. También era un gigantesco astillero para la Armada Imperial, llamado Puerto Luna, que fue crucial durante la Gran Cruzada. Allí se construían y reparaban todas las clases de naves de las que contaba la Flota Imperial. De hecho, Luna da nombre a un Crucero de la Flota Imperial, el Clase Lunar.

Buena parte de los metales extraídos del interior del satélite los habían empleado los mejores ingenieros del Emperador para crear un enorme anillo artificial que rodeaba Luna como un cinturón. Este cinturón estaba cubierto de inmensos láseres de defensa planetaria que defienden Terra de las invasiones. Estos láseres infligieron muchos daños a la flota de Horus durante la Batalla de Terra.

Además, en su superficie se encuentra la fortaleza sede de las Hermanas del Silencio, el brazo armado del Adeptus Astronomica que se encarga de someter a los psíquicos rebeldes gracias a sus Genes Paria.

Luna fue el destino al que llegaron las primeras noticias acerca de la Herejía de Horus, donde las Hermanas del Silencio detuvieron a Euphrati Keeler por temer que tuviera poderes psíquicos, donde se intentó curar de su enfermedad a Solun Decius sin éxito y donde éste fue poseído por el Señor de las Moscas. Solo el valor y habilidad de Nathaniel Garro pudieron derrotar al monstruo en la propia superficie lunar.

Terra:

Terra, antiguamente conocida como la Vieja Tierra, es el centro administrativo y político del Imperium. Aquí se encuentran el Palacio del Emperador, la sede de los Altos Señores de Terra, el Trono Dorado, la Sede de la Inquisición, la Sede de la Eclesiarquía, y el Astronomicon en lo más alto del Himalaya.

Es también la capital del Segmentum Solar, así como el mundo natal del Capítulo de los Puños Imperiales; aunque la mayoría de los primeros miembros de las Legiones Astartes eran originarios de Terra.

Terra es una ecumenópolis, una colmena en constante expansión y su superficie está totalmente devastada y cubierta de oscuras y elevadas estructuras: espirales de hierro, cúpulas de metal enormes, catedrales góticas y ruinas ancestrales adornan el paisaje terrestre. Sus océanos hace ya mucho tiempo que se evaporaron y, bajo las innumerables capas de metal y piedra que se han formado con el paso de los milenios, Terra es una esfera de roca inerte. Billones de seres humanos viven bajo este aire contaminado, subsistiendo a duras penas en una existencia miserable, bajo la mirada vacía de gárgolas mohosas y estatuas de ángeles desmoronadas que contemplan cegadas a la población en el ir y venir de los tiempos.

Cada día llegan a Terra masas enormes de peregrinos. Muchos de ellos han viajado toda su vida para llegar al planeta.

Algunos mueren pisoteados por sus compañeros durante el trayecto de un templo a otro, y los hay quienes mueren ejecutados por los jueces severos del Adeptus Arbites por haberse extraviado en zonas restringidas. A los que sobreviven solo les cabe esperar un futuro lleno de penurias y una muerte lenta, ya que el Imperio no malgasta sus recursos en aquellos que rehúsan ayudarse a sí mismos. A pesar de todo, los peregrinos siguen llegando, en la creencia de que es mejor morir viendo el Palacio Imperial que morir en cualquier otro lugar.

El planeta se encuentra contaminado y devastado casi en su totalidad, y la atmósfera se ve repleta de gases tóxicos y dañinos para la vida. Todo esto ocurre debido a la gran contaminación generada por las industrias y las ciudades gigantescas que cubren la mayor parte del planeta; pero especialmente debido a los tremendos conflictos que sucedieron durante las Guerras de Unificación.

Incluso en un mundo ahogado por las estructuras góticas y las cúpulas arcanas, el Palacio Imperial domina el horizonte. Es un extenso complejo de catedrales, fortalezas y palacios, en el que funcionarios insignificantes de todos los rangos se afanan por cumplir sus responsabilidades en el entramado imperial. Diez mil héroes protegen el camino al Palacio Imperial. Diez mil estatuas colosales erigidas en memoria de sus paladines. Pronunciar sus nombres equivale a invocar los grandes momentos de la historia de la Humanidad. Dorn el Inquebrantable, Maldorus el Puro, Dracos el Conquistador... La lista es interminable. En otra época y lugar estos hombres habían sido dioses, pues sus acciones evitaron que la humanidad sufriese sus días más oscuros. En este lugar son guardianes que vigilan en la muerte al Emperador que sirvieron en vida.



En las profundidades de Terra, mucho más alejados de las olas congestionadas de peregrinos y encerrados en enormes scriptoria iluminados por velas, innumerables escribas y lexicomecánicos trabajan afanosamente compilando números y grabaciones de hace miles de años cuyo propósito y significado ya han sido olvidados. Archivos del tamaño de continentes se extienden bajo tierra en lúgubres salas de suelos cubiertos de polvo y antigüedad, siguiendo un curso en espiral a través de las pilas de pergaminos, manuscritos y cristales de datos que, con toda seguridad, nadie leerá jamás.

Estos escribas forman parte de la organización monolítica conocida como el Adeptus Terra, y constituyen una burocracia que se mantiene por sus propios esfuerzos gracias a la ingente cantidad de funcionarios y oficiales. Los más altos y poderosos de todos son los Altos Señores de Terra, el concilio supremo de los doce hombres más poderosos de la galaxia, que la gobiernan en el nombre del Emperador.

Sus órdenes pasan directamente a uno de los cinco comandantes de segmentum antes de llegar a los señores del sector y subsector. De este modo reciben las órdenes los comandantes imperiales de cada mundo y se cumple la voluntad divina del Emperador.

El Palacio Imperial es el asentamiento del Adeptus Terra y el centro del poder imperial y la autoridad administrativa sobre Terra. El Palacio Imperial se extiende a través de todo lo que solían ser las Montañas del Himalaya y principalmente es defendido por el Adeptus Custodes, aunque también es defendido por algunos Titanes y por el Adepta Sororitas, fuerzas necesarias para proteger el complejo al máximo.

No es solamente un edificio, es una serie enorme interconectada de fortalezas extendidas por todo el continente con estructuras piramidales que se extienden varios kilómetros hacia el cielo y varias docenas de kilómetros bajo la superficie de Terra. El Palacio, según se dice, tiene 4,029,854 habitaciones.

Este complejo está dividido en dos perímetros de seguridad que esencialmente funcionan como regiones que separan las zonas internas de las externas. Ambas zonas poseen sistemas de defensa monstruosos. Muchas de estas defensas fueron diseñadas e instaladas por el Primarca Rogal Dorn en el momento de la Herejía de Horus.

El Palacio Imperial todavía muestra las cicatrices del terrible conflicto que tuvo lugar durante la Batalla de Terra hace más de 9800 años. El interior del Palacio contiene el Sanctum Imperialis, el Pasillo del Trono

Dorado, profundamente dentro del interior del Palacio por detrás de la Puerta de la Eternidad, que es donde el Emperador de la Humanidad reside; su cuerpo en descomposición se encuentra en el Trono Dorado. Sólo se permite a los miembros del Adeptus Custodes y a unos criados pasar por la Puerta de la Eternidad y entrar en la residencia del Emperador de la Humanidad. De los mil millones de personas que trabajan en el complejo del Palacio, muy pocas personas han estado en el Pasillo del Trono Dorado, y muchos menos en la sala misma. Solo un pequeño número de miembros del Adeptus Custodes y Altos Señores de Terra han conocido la residencia del Emperador. Existe la anécdota de que el Inquisidor Jaq Draco consiguió entrar en ella, infiltrándose, y entrevistarse con el Emperador personalmente.

El Palacio Imperial está densamente poblado y es tan activo como cualquier Ciudad Colmena del Imperio. De hecho, probablemente el Palacio Imperial tiene una densidad más alta de población por metro cuadrado que la mayor parte de las Ciudades Colmena. Los mil millones de Adeptos de todas las ramas del Adeptus Terra que trabajan en el complejo del Palacio Imperial supervisan todos los asuntos de la Humanidad.

En la zona externa del Palacio se ha construido un barrio bajo habitado por los millones de personas indigentes que no tienen ningún empleo y que sobreviven con los pocos restos que pueden exprimir de las mesas de los Adeptos más afortunados. Aunque el Adeptus Custodes es el responsable de la seguridad total del Palacio Imperial y vigila directamente los asuntos del interior del Palacio, normalmente proporciona también la seguridad dentro de la zona urbana del exterior del Palacio.

Los Arbitradores en particular han manifestado su preocupación con la seguridad que proveen en el exterior de muchos edificios de oficinas imperiales gubernamentales del perímetro del Palacio donde miles de personas hacen cola cada día para buscar empleo en el Adeptus Administratum, incluso como siervos sirvientes.

Tal empleo es mejor que la lucha desesperada por la supervivencia que enfrenta a tantos de los hombres y las mujeres que hacen sus casas en los sórdidos callejones traseros del exterior del Palacio. Tropas de choque deben suprimir brutalmente los disturbios inevitables que estallan cada día.

El Palacio Imperial es el corazón mismo del Administratum, cuyos incontables burócratas trabajan de manera anónima en sus enormes archivos, algunos de los cuales se extienden muchos kilómetros bajo la superficie. Sin estos Adeptos, la maquinaria administrativa del Imperio se derrumbaría. El Palacio es también el asentamiento del Senatorum Imperialis, los doce Altos Señores de Terra, los cuales cumplen la voluntad del Emperador y gobiernan el Imperio en su nombre. Sus decisiones son puestas en práctica por los Adeptos del Administratum y todos los órganos del Imperio.

El interior del Palacio contiene la oficina central de las instituciones imperiales más importantes, como el Astromicón, el Senatorum Imperialis y el Sanctum Imperialis, además del Trono del Emperador. La entrada al Sanctum Imperialis es protegida por la Puerta de la Eternidad. Dos Titanes de Batalla de la Legio Ignatum montan guardia a cada lado de la enorme entrada, compartiendo su vigilia eterna con los 10,000 miembros del Adeptus Custodes.

El magnífico vestíbulo del interior del Palacio que conduce a la Puerta de la Eternidad, el llamado Pasillo de los Héroes, está lleno de las banderas de cada Regimiento de la Guardia Imperial y de cada Capítulo de Marines Espaciales que alguna vez ha servido de forma leal al Emperador. Al final del Pasillo de los Héroes está la Puerta de la Eternidad, forjada a partir de adamantium que pesadamente ha sido acodado con ceramita para proporcionar protección suplementaria contra el fuego de las armas. La capa externa de la puerta está cubierta de oro, que ha sido esculpido por algunos de los mejores artistas del Imperio en la forma de un icono heroico del Emperador en los días de la Gran Cruzada, luchando triunfante contra todos los enemigos de la Humanidad.

Durante la Batalla de Terra, las Fuerzas del Caos lograron penetrar las defensas externas del Palacio y hacer un camino hasta la Puerta de la Eternidad, que fue defendida con éxito por el Primarca Sanguinius mientras el Emperador permanecía sentado sobre el Trono Dorado. Después de la victoriosa defensa de la Puerta, el Emperador se teletransportó a la nave insignia de la flota Traidora, la Barcaza de Batalla "Espíritu Vengativo" del Architraidor Horus, en la órbita de Terra, para llevar la Herejía de Horus a su punto culminante.

Profundamente dentro del Sanctum Imperialis, protegido a toda costa por el Adeptus Custodes, se encuentra el mecanismo del Trono Dorado, dentro del cual está el cuerpo del Emperador. Se requieren multitudes de Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicum para mantener en funcionamiento el antiquísimo mecanismo del Trono Dorado, dentro del cual están los restos, ni muertos por completo ni enteramente vivos.

Y con una mención al Trono Dorado finalizamos el segundo capítulo de nuestro viaje por el Universo de Warhammer 40K. Como ya he indicado anteriormente, el Segmentum Solar es el que menos ha evolucionado trasfóndicamente hablando, por lo que mucha de la información se ha perpetuado y extendido a lo largo de las ediciones sin cambios aparentes. En futuros episodios entraremos en mayor profundidad en los diferentes Segmentums, ya que existe bastante más material y con mayor actualidad.

Hasta entonces, un saludo, y no os olvidéis la toalla...

Satoshi Ginobushi

Wikihammer 40k

(Círculo de Terra)



STAR WARS RPG

RETROSPECTIVA Y CRÍTICA

Una breve introducción:

Antes de empezar, una pregunta: ¿cuántas veces hemos oído decir a alguien, cuando no a nosotros mismos, "Yo lo habría hecho de esta otra forma" o gritarle a la pantalla "¡Por ahí, no, idiota, que es una trampa!" refiriéndose a las acciones de un personaje de una historia? Personalmente lo he oído en tantas ocasiones que ya he perdido la cuenta.

Entre los buenos escritores de novelas y guionistas de películas y series hay una máxima a tener en cuenta: No basta con que el público te lea o vea en pantalla tu historia, has de ser capaz de romper la cuarta pared, el muro que separa al lector o espectador de la acción planteada en el libro o película. Es decir, hay que crear historias que hagan que el espectador o lector se sientan como un elemento que interactúa con la historia. No todos lo consiguen, pero cuando se alcanza esta meta suele ser algo cuando menos digno de disfrutar.

Gracias a los juegos de rol es posible aunar ambos objetivos al crear el Director de Juego historias e universos inmersivos en los cuales los jugadores interpretan a los mismos personajes en torno a los que se desarrolla la historia.

Hoy en día existen juegos de rol de todos los tipos y tamaños, orientados a toda clase de edades, temáticas o preferencias, usando como base series de televisión famosas (De Babylon 5 a Stargate pasando por Buffy, Doctor Who, BSG Galactica, Smallville y Sobrenatural por mencionar solo unos ejemplos... y no incluyo Águila Roja en la lista), universos literarios y de comic de prestigio (Desde Alatriste a Stormbringer pasando por la Tierra Media, Juez Dredd y los Mitos de Cthulhu) e incluso basados en los universos de otros juegos (Leyenda de los 5 Anillos, Warhammer Fantasy o Warhammer 40K por mencionar solo tres).

Al principio de la historia de los juegos de rol se cubrieron historias y ambientaciones clásicas de la literatura, como serían la fantasía heroica

de toda la vida, o las historias de espada y brujería, a principios de los 90 alguien decidió aplicar el mismo tratamiento a películas y series de televisión famosas. Llegó el momento de Star Wars.

Aunque se produjo un tanto tarde para la generación que presenció el nacimiento del fenómeno originado por George Lucas, en el fondo y si se piensa bien fue un desarrollo lógico ya que permitió llevar de nuevo a los aficionados, que crecieron con las películas originales y el merchandising correspondiente, a aquella galaxia tan, tan lejana ya no como niños que fantaseaban con las historias que ellos mismo creaban, sino como maduros protagonistas de esas mismas historias.

La aparición del juego de rol coincidió además con la aparición de escritores que crearon nuevos relatos basados en Star Wars, continuando la historia en el punto en el que se quedó ("La Tregua de Bakura", una de las primeras novelas del Universo Expandido, está situada apenas unas horas o días después de la destrucción de la Estrella de la Muerte sobre Endor), definiendo y dotando de vida propia a los protagonistas (El desarrollo de Luke Skywalker como Caballero y, más tarde, Maestro Jedi, el nacimiento de los hijos de Han y Leia... o la muerte de Chewie en la "Nueva Orden Jedi"), dando origen a la aparición de nuevos enemigos y aliados tan poderosos, peligrosos e interesantes como los originales (Thrawn o Mara Jade, por mencionar solo a dos), y en suma haciendo evolucionar la historia más allá de sus límites. Hoy en día, y con el lanzamiento de las precuelas, los videojuegos y las series de televisión el Universo Star Wars se ha expandido para cubrir el periodo que va desde 36500 años antes de la destrucción de la primera Estrella de la Muerte en Yavin ("El Amanecer de los Jedi – Tormenta de la Fuerza") hasta 130 años después de dicho acontecimiento ("Legado"). Con ello, el universo del juego de rol basado en esta historia se ha desarrollado y crecido de forma que, prácticamente, es posible jugar con cualquier personaje en cualquiera de estas épocas.

Nuestro objetivo en este artículo es profundizar y detallar cada una de las versiones existentes del juego, con sus pros y contras. Y, como dijo hace tiempo alguien, "Comencemos por el principio..."

Star Wars D6 (West End Games): El inicio

Allá por 1990 los aficionados a los juegos de rol, que hasta entonces sólo habían podido saciar su ansia por nuevos mundos con historias basadas en la fantasía medieval se encontraron en las estanterías con dos libros delgados, de tapa dura, en cuyo lomo podía leerse "Star Wars". Aquellos que manifestaron la curiosidad suficiente los sacaron de los anaqueles y comenzaron a hojearlos... y cayeron enamorados.

El juego, publicado en España por la barcelonesa Joc Internacional, fue creado por la editorial americana West End Games, de la que surgirían nombres tan importantes para el universo rolero futuro como Greg Costikyan, Curtis Smith o Bill Slavicsek. Estaba basado en la trilogía clásica (De "Episodio IV" a "Episodio VI") y permitía que los jugadores pudieran luchar contra el Imperio (O contra los Rebeldes, en algunas ambientaciones). Además, era compatible con otro juego de la misma compañía, Guerreros de las Estrellas, que no era sino la versión noventera del actual juego de mesa Xwing, de manera que era posible unificar ambos modos de juego, el estratégico del juego de mesa con el interpretativo del juego de rol.

Estéticamente hablando, y para la época, los libros eran bastante atractivos, ya que por aquel entonces la mayoría de los libros de rol optaban por ilustraciones en blanco y negro para sus imágenes interiores, creadas generalmente por dibujantes que en bastantes casos dejaban bastante que desear (Aún recuerdo algunas ilustraciones de Runequest o MERP que hacen que me pregunte en qué estaba pensando el dibujante).

En los libros de Star Wars de West End, por el contrario, muchas de las ilustraciones procedían de los bocetos originales creados para las películas por el gran Ralph McQuarrie, padre entre otros de los diseños de "Encuentros en la Tercera Fase" (Junto al también maestro Douglas Trumbull), "En Busca del Arca Perdida" o "Cocoon" (Película por la que ganó el Oscar a Mejores Efectos Especiales). Además, incorporaba un gran número de ilustraciones a color entre las que se incluían algunas verdaderamente humorísticas como el anuncio que Industrial Automaton hacía de la serie R2 de droides astromecánicos, o el cartel publicitario de un concierto dado por Max Reebo y su banda (Los que salen tocando en el palacio de Jabba en "El Retorno del Jedi").

Una de las cosas que llamaban la atención de esa versión de Star Wars RPG era la existencia no de uno, sino de dos libros (El de juego propiamente dicho, perfectamente válido por sí sólo, y

una Guía en la que se detallaban personajes, naves, armas y demás parafernalia presente en las películas). Sin embargo, no hubo que esperar mucho para que otro juego adaptara la idea, aunque mal: Rolemaster. Sí, se que habrá gente que dirá que me equivoco, pero admitámoslo: En Star Wars podías jugar sólo con el básico, pero para Rolemaster te hacían falta tres (¡¡TRES!!) libros obligatoriamente (Con el desembolso correspondiente), uno de ellos era sólo de tablas de combate, si te faltaba alguno no había forma de jugar como era debido.... Y encima la mitad de la información nunca la empleabas. Y ese es el apartado en el que, en mi opinión, Star Wars se llevaba de calle al resto de los juegos existentes en aquel entonces y a muchos de los de hoy en día: la sencillez de su sistema de juego.

En algunos juegos de aquel entonces a los que he jugado he llegado a tardar hasta dos horas en hacer una ficha como era debido, tan sólo por la cantidad de modificadores, penalizadores y bonificadores que hacía falta aplicar obligatoriamente para crear al personaje (Y no me refiero a méritos o defectos por elección.... Si hubiera sido eso, no se hubiera tardado tanto). Y a la hora de jugar, aún peor. La resolución de tiradas de algunos sistemas era una auténtica pesadilla que entolecía hasta las situaciones más inofensivas y anodinas hasta convertirlas en un verdadero aburrimiento. En Star Wars D6, por el contrario, el capítulo de reglas era cortísimo, la resolución de tiradas era rapidísima (tiradas xD6, sumas resultados, y si pasas la dificultad tienes éxito), y la creación de personajes era una verdadera carrera de 100 metros lisos. En mi experiencia he llegado a presenciar grupos de 8 personas que se han juntado y han empezado a jugar apenas dos minutos después de llegar... y los dos minutos eran para crear desde cero las fichas de todo el grupo. Posteriormente se sacó una segunda edición que ampliaba el sistema añadiendo especializaciones a las habilidades, aunque sin estropear el funcionamiento general del juego (Eso vendría de mano de las demás ediciones).

Un aspecto que quizá ayudó todavía más a asentar este juego como uno de los grandes favoritos de los grupos de rol de los 90 fue el hecho de que se fueran lanzando ampliaciones basadas en las novelas y comics que iban saliendo al mercado. Aparte de las guías para cada una de las tres películas clásicas, también se lanzaron ampliaciones para "Relatos de los Jedi", "Herederos del Imperio", "La Flota Negra", "Academia Jedi" y otros, amén de ampliar el trasfondo creando guías que detallaban información de lugares conocidos no cubiertos en otras ampliaciones

(Las guías de los planetas Tatooine, Yavin, Bespin... ¡Y la Estrella de la Muerte!), compendios de tecnología ("Gadalinium Fantastic Technology") y equipo ("Gundark's Fantastic Technology - Personal Gear"), guías acerca de los elementos criminales, cazarrecompensas y contrabandistas de la galaxia y, por supuesto, las guías del Imperio y la Rebelión. Y sólo estoy mencionando unos cuantos.

Un sistema sencillo, buenas ilustraciones, encuadernación en tapa dura (Aunque con el tiempo se resintiera, pero bueno...), creación de personajes meteórica, un trasfondo que se ampliaba más y más y de manera regular... ¿Qué podía tener de malo? Pues tenía sus defectillos, la verdad sea dicha:

A pesar de que la gente que colaboró en el juego era aficionada a la Trilogía y fan a ultranza de la misma, cometieron varios errores de bulto que ha costado casi décadas corregir, como sería el tamaño de los Superdestructoros (Según la Guía del Imperio medían 8 kilómetros... y rondaban más los 12 a 18), la configuración de tropas y armamento de la Estrella de la Muerte (Con semejante panoplia de armas y cazas, ¿y se la cargaron? Pues vaya inútil que era Tarkin...) o el fallo garrafal de poner en la Guía original la ilustración de la Fragata Nebulon-B boca abajo.

Asimismo, el juego estaba creado en torno a la historia de la trilogía, por lo que las ampliaciones que se hicieron para cubrir las historias posteriores fueron menos acertadas, y cuando llegaron las precuelas se mostró poco compatible con los conceptos que allí se reflejaban (En D6 los personajes Jedi eran poco mejores que los demás si exceptuamos algunas capacidades de la Fuerza... pero si intentabas crear a un Jedi de las precuelas con el sistema este quedaba bastante debilucho comparado con lo que se veía en las pantallas). Tuvieron que ser los aficionados los que se sacaran guías independientes con reglas para adaptar el sistema "a los nuevos tiempos" por así decirlo.

No obstante, si se quiere jugar en el Universo Expandido post-Batalla de Yavin, no puedo recomendar una mejor versión (Aunque ahora que el pulpo de Disney ha extendido sus tentáculos para corromper y destrozarse una historia perfectamente válida... ya veremos)

Star Wars D20: ¡Le pego al Mago... digo al Jedi!

Llegó el cambio de milenio. Quitando las ediciones remasterizadas y los comics, juegos y novelas del Universo Expandido, el Universo de Star Wars había estado tranquilo. Y entonces llegó Episodio I: El inicio de la historia que concluiría en "El Retorno del Jedi". Inmediatamente se desencadenó una tormenta mediática que incluyó el

lanzamiento de incontables formas de merchandising (Juguetes, figuras coleccionables, juegos de cartas coleccionables...). Podría pensarse que el juego de rol de Star Wars que había existido durante toda una década seguiría con su singladura y pronto saldría una nueva guía para poder jugar.

Pues no. West End Games se había mantenido a flote durante los 90 con una gran cantidad de franquicias de juegos adaptadas (Star Wars, Crónicas Necrománticas, Paranoia, Cazafantasmas...) pero la llegada de los Juegos de Cartas Coleccionables (Magic, Leyenda de los 5 Anillos y otros) dañaron seriamente los beneficios de la compañía, la cual tuvo que irse desprendiendo de sus licencias una tras otra... y Star Wars fue una de ellas. Sería Wizards of the Coast (WoTC), precisamente la responsable de uno de esos juegos de cartas (Magic) la que recogería el testigo de llevar a las nuevas generaciones a la galaxia muy, muy lejana.

WotC era, por aquel entonces, la poseedora de otra de las grandes licencias del mundo del rol. Me refiero, por supuesto, a "Dungeons & Dragons", de cuya tercera edición fueron directos responsables (y perpetradores de la Cuarta... Poderoso caballero es Don Dinero... pero estoy divagando). Los directivos de WotC, viendo que la tercera edición (Y después 3.5) estaba funcionando bastante bien, pensaron: "¿Por qué no adaptar Star Wars al sistema D&D3.0?". De esa decisión surgió la primera edición de Star Wars D20, para la que se lanzaron algunas ampliaciones que cubrían los nuevos periodos de juego y que incluían la nueva trilogía (Sólo Episodio I, con "Secretos de Naboo", "Secretos de Tatooine" y "Tempest Feud"), el último lanzamiento del Universo Expandido (La Nueva Orden Jedi y los Yuuzan Vong), y un par de módulos que adaptaban el equipo y naves de Star Wars D6 al sistema D20. Sin embargo, la cosa no terminó de cuajar, porque en cuanto se lanzó "El Ataque de los Clones" el sistema D20 ya hacía aguas en su versión 3.0.

Tuvo que llegar en su rescate una versión remozada, la 3.5... Y ahí la cosa cuadró, más o menos, ya que el "boom" de módulos y ampliaciones para esta edición se produjo a partir de entonces: Guías planetarias, los libros del Lado Oscuro y de los Jedi... y se vendieron bien durante un tiempo.

Estos juegos, distribuidos en España por Ediciones Devir, tenían a su favor un papel bastante bueno y una encuadernación en tapa dura bastante más resistente que la de su predecesor.

A nivel de ilustración interior los diseños de Ralph McQuarrie fueron dejando paso a los de Doug Chiang, pero el peso del medio cinematográfico se hacía notar, ya que la mayoría de las imágenes que acompañaban a los textos eran capturas en color de escenas de de las películas. Parecía que a nivel estético estos iban a ser dignos herederos de la tradición establecida en los 90 por West End...pero no fue así. Star Wars D20 se vio lastrado por dos factores que han hecho zozobrar a muchas editoriales y a muchos buenos juegos: El precio de los libros (Bastante caros a pesar del papel y de la encuadernación) y el sistema, el gran punto débil de esta edición.

A ver, me explicaré: No tengo nada en contra de D20 en general... entre 3.5 y 3.75. Pathfinder (3.75) es bueno, y Eberron (3.5) también. D20 4.0 no vale para nada, como no sea satisfacer los gustos de un montón de sajarrajas que han crecido con el concepto de que un juego de rol es un videojuego al estilo de "Diablo" o "GTA". Sin embargo, si hay algo que siempre ha rechinado de este sistema de juego han sido los excesos que se permiten en sus personajes. Creo que no he visto aplicar el concepto de ingeniería de puntos de una forma tan bruta desde Mundo de Tinieblas. Ver jugadores que dicen "Me voy a coger esta clase porque a partir de 10º nivel puedo lanzar fuego por los ojos y rayos por el orto, y si lo combino con esta clase y con esta otra me voy a convertir en el tipo más peligroso desde el hijo ilegítimo de Raistlin Majere y Conan de Cinmeria" en lugar de escoger un tipo de personaje porque vaya bien con el grupo (io porque le apetezca llevarlo!) es una constante en D20. Por desgracia, esto mismo le ocurre a esta edición de Star Wars.

Otro gran fallo de Star Wars D20 es lo que en círculos roleros se llama "el rompeequipos místico" o "el maldito mago", esto es, un tipo de personaje que al principio no puede hacer casi nada pero cuya gráfica de poder se sale de la escala en cuanto pasan dos o tres partidas y que automáticamente se hace con el foco de la aventura. Y, por desgracia, eso pasa en este juego con la clase que todo el mundo quiere llevar pero nadie quiere admitir: el Jedi o usuario de la Fuerza. ¿Por qué? Porque llega un momento en el que ya puede hacer de todo sin tener que contar con el resto del equipo, y cuyos poderes conllevan sinergias que le permiten aprovechar muchos de los agujeros del sistema, como sería poder saltarse la limitación de usos de un determinado poder debido a su resistencia física, porque puede recuperarla a su máximo nivel usando mínimamente la Fuerza, la cual puede recuperarse a su vez, de nuevo al valor máximo, empleando levemente el poder para el que la usó en primera instancia. Eso lleva a los Directores de Juego a plantar sus aventuras en la Era del Imperio (En la que los Jedi eran los peces pequeños del estanque, so pena de perder la cabeza si los descubría el Im-

perio) o en plantear aventuras de "Todos sois Jedi" en cualquier otra época, que no dejará de ser divertido para un rato, pero que al final cansa.

Por último, D20 adolece de un problema capital, y es su complicación a nivel de reglas. No hay universo de D20 cuyo reglamento no se vea remozado una y otra vez por las modificaciones que surgen en las diversas ampliaciones, lo que fuerza a comprar TODO lo que salga so pena de perderse esa regla que quizá equilibre la campaña que se está jugando. ¿Resultado neto? Que WotC se forró, las estanterías se desplomaban por el peso de los libros y lo que era un reglamento ya de por sí extenso y complejo se convirtió en un compendio con más codicilos, adendas y enmiendas que la Constitución Americana. Y fue esto último lo que forzó una nueva mutación.... Y en más de un aspecto.

Star Wars SAGA: A la búsqueda de más dinero... o algo así

Corría Mayo de 2007 cuando los directivos de WoTC decidieron llevar a cabo un cambio radical en sus licencias. D&D se encaminaba a D20 4.0, lo que hoy en día está considerado como la medida internacional de lo malo (Superando a la anterior medida, "Star Trek 5") en lo que a sistemas de juego se refiere. La licencia de "Leyenda de los 5 Anillos / Aventuras Orientales" estaba pronta a expirar y volver a manos de Alderac Games. Muchos de los creadores de otros juegos que habían estado bajo su ala se estaban mudando a otras firmas, o creando las suyas propias.

En lo referente a Star Wars, "La Venganza de los Sith" había salido en los cines hacía dos años, habían aparecido varios juegos situados en la Antigua República, el número de comics y libros del Universo Expandido se salía de las gráficas, ya había aparecido en televisión una serie basada en las Guerras Clon y una segunda (junto con una película de animación) estaba en el horno. Los rumores que señalaban que los fans no estaban demasiado contentos con Star Wars D20 ya habían llegado a oídos de WotC, y a estos últimos se les ocurrió una idea: Crear un reglamento base que sirviera para todas las épocas de juego, al cual se irían añadiendo ampliaciones que variarían el comportamiento del mismo según la época de juego. Mantendrían la tapa dura, la calidad del papel, las ilustraciones a color y las imágenes de las películas, series y juegos, y simplificarían las cosas para atraer a cuantos más aficionados mejor. Y así nació la edición SAGA.

En un análisis posterior he de admitir que la idea no era del todo mala, ya que cada ampliación era autocontenida. Tenía sus PNJ, sus variaciones a las reglas, su equipamiento... pero en principio para aplicar todas estas modificaciones sólo te hacía falta el libro básico y la ampliación, por lo que podían descartarse las demás amplia-

¿Querías jugar en la época de la Antigua República? Había una ampliación para ello ¿Te apetecía sacar a relucir tus habilidades durante las Guerras Clon? Había una ampliación para ello ¿Tu destino estaba escrito en el futuro marcado por "Legado" y el Imperio de Darth Krayt? ¡Había una ampliación para ello! Como ya he dicho, la idea inicial era buena... hasta que la fastidieron. ¿Cómo lo hicieron? De tres maneras.

Para empezar, dando a los nuevos libros un formato cuadrado que los hacía fácilmente reconocibles en cualquier anaquel, pero que los hacía prácticamente incompatibles con cualquier estantería (Mi propia colección tiene un aspecto homogéneo en lo que se refiere a D6 y D20, pero es llegar a SAGA y tengo una montaña rusa)

En segundo lugar WoTC cayó en la misma dinámica que habían seguido con D&D, o sea, sacar libros especializados para cada tipo / clase de personaje. Eso en sí mismo no es malo, pero tiene el problema de que atentaba contra la propia idea de un sistema de juego unificado al introducir reglas que contradecían las del juego básico y las ampliaciones.

En tercer lugar el sistema de creación de personajes intentó unificar a las diferentes clases para evitar la creación de PJ's rompartidas usando para ello un desglose por modificadores a aplicar. El problema es que con ello convirtieron a los personajes en ensaladas de modificadores aburridas y poco diferenciables entre sí (He visto fichas de dos personajes totalmente diferentes en nivel, clase y capacidades contar con los mismos modificadores y grupos de habilidades. Tan iguales entre sí, de hecho, que los jugadores tardaron media hora en darse cuenta de que se habían confundido de ficha)

"Edge of the Empire", "Age of Rebellion" y "Force & Destiny": Como vender exactamente el mismo juego tres veces y esquivar las acusaciones de fraude... o no

Y por fin llegamos a la actualidad, en la que Fantasy Flight Games se ha hecho cargo de la franquicia (Curiosamente a la par que Disney se ocupaba de la misma... y con igual resultado, me temo). Esta edición, en la que no me explayaré demasiado dado que todavía está dando sus primeros pasos, es la que estéticamente resulta más atractiva de todas las que se han mencionado hasta el momento buscando además, al igual que ocurrió con la versión de D6, una compatibilidad con un juego de mesa con el que plasmar las batallas estelares que tan famosa ha hecho a esta franquicia (El juego de mesa es, por supuesto, "X Wing").

Sin embargo, hay un "pero", y este viene con mayúsculas. Personalmente es una edición que no sólo no pienso comprar, sino que quisiera desanimar de la intención de adquirirla a cualquiera que esté leyendo estas líneas. Y mis motivos son sencillos: Nadie quiere pagar tres veces por el mismo material que, encima, a veces re-

sulta injugable tan sólo por el ansia de enriquecerse de una compañía (Al menos Lucas ya dejó claro que se iba a forrar con los muñequitos cuando hizo la primera película).

Me explicaré: Fantasy Flight entró en el candelero de la polémica de los juegos de rol hace unos años cuando cayó en sus manos la franquicia de Warhammer 40.000 para rol. De su trabajo en esta línea surgieron cinco juegos que reflejaban varias de las vertientes de dicho universo: "Dark Heresy" (Inquisición, Hermanas de Batalla, Caballeros Grises y Demonios de todos los tipos y tamaños), "Rogue Trader" (En la que no solo se hablaba de los Comerciantes Independientes, sino también de los Orkos, los Eldar cafeinizados y descafeinados, los Kroot, y otras muchas especies alienígenas), "Deathwatch" (Marines Espaciales y parte de los conflictos que asolan el 41º Milenio de la Humanidad con los Tau y los Tiránidos), "Black Crusade" (Caos, Demonios... y Necrones) y "Only War" (Guardia Imperial). ¿Cuál es el problema? Que son cinco libros básicos PRÁCTICAMENTE IGUALES (Aunque sí es cierto que los sistemas presentaban algunas leves diferencias) junto con libros de bestiario bastante próximos entre sí pero que muestran a las diversas especies con diferentes parámetros (Un Orko de "Dark Heresy" no es exactamente igual que uno de "Rogue Trader" o uno de "Only War", por poner un ejemplo). Pues bien, en los nuevos juegos de Star Wars han hecho lo mismo, pero peor. Los básicos de "Edge of the Empire", "Age of Rebellion" y "Force & Destiny" no es que sean parecidos: ES QUE SON IGUALES. Al menos en cada uno de los básicos del Universo de Rol de WH40K te presentaban un territorio diferente en el que jugar, con sus diversas idiosincrasias, planetas, especies y demás. Pero en los de Star Wars las diferencias son tan mínimas que básicamente son el mismo libro con distinta portada. Y, además, has de tener el set especial de dados específico para el juego (Que mezcla dados de 10, de 8, de 6... ¿me dejo alguno?), y las cartas de modificación para cada clase de personaje.

Y ya lo que clama a los cielos es el sistema de juego. ¿A qué "iluminado" se le ha ocurrido un sistema de juego en el que puedes fracasar estrepitosamente AL SACAR UNA TIRADA DE ÉXITO CRÍTICO?

En fin, que si tuviera que hacer una comparativa, el sistema D6 sería la Trilogía Clásica, D20 serían las precuelas... y esto no llegaría ni a ser "Star Wars: Rebels" (Si, esa serie con el Aladdin espacial que le robó el tirachinas luz y la blasterespada a los personajes de "Ulysses 31"... ¿Disney plagiando a otras series? Noo, imposible... Ah, ¿qué el Rey León era una copia de una serie de anime? ¿Y que Atlantis era un plagio, descarado encima, de "Nadia, el misterio de la piedra azul"? Pues va a ser que sí que lo hace...)

Satoshi Ginobushi

Circulo de Terra

2GM

TACTICS+

WWW.DRACOIDEAS.COM

¡Hola Soldados!

Qu en este artículo vamos a hablar sobre 2GM Tactics. Un juego que fue financiado por crowdfunding, que lleva en el mercado un mes y que podéis encontrar en tiendas especializadas.

¿Qué es 2GM TACTICS?

2GM Tactics es el segundo juego de la editorial Draco Ideas. Se trata de un juego estratégico de guerra ambientado en la Segunda Guerra Mundial y donde controlaremos al ejército Americano o Alemán mediante distintas cartas que iremos desplegando sobre el campo de batalla. Estas cartas representan unidades sobre el terreno.

Es un juego de uno a cuatro jugadores, con reglas específicas para poder jugar batallas en solitario, dónde nuestro objetivo para conseguir la victoria dependerá del tipo de batalla que juguemos.

¿Qué vamos a encontrar dentro de la caja de 2GM TACTICS?

Se trata de un juego de cartas en el que se juega sobre un campo de batalla modular creado previamente por los jugadores.

Al abrir la caja nos encontramos en primer lugar con un Reglamento de juego a todo color de papel satinado de 60 páginas. Distribuido en las reglas propias de juego que ocupan unas 20 páginas y el resto compuesto por Escenarios Especiales y Escenarios Históricos.

Un segundo libro de 12 páginas en las que se especifican las Reglas en Solitario para poder jugar tanto Batallas Campales como todos los Escenarios incluidos en el juego (algo de lo que hablaremos más adelante).

El campo de batalla estará compuesto por 12 de las 16 Losetas que vienen en el juego. Estas losetas son a doble cara. El anverso con terreno despejado y el reverso con algunos terrenos naturales distribuidos en las mismas como Bosques, Arbustos, un Lago, Montañas, un Río que cruza todo el campo de batallas y una Playa perfecta para desembarcos.

Estas losetas son modulares y engarzables. Esto quiere decir que vienen con unas piezas auxiliares con forma de "cacahuete" que hacen que podamos juntar las losetas entre sí quedando todo el terreno de juego unido e inmóvil.

El juego cuenta con dos dados de diez caras, uno por bando y con más de 100 Fichas de juego, entre contadores y fichas de apoyo y equipo adicional para nuestras unidades.

Y por último y más importante del juego, las 220 Cartas distribuidas en tres mazos. Dos mazos de ejército: Americanos para los Aliados y Alemanes para el Eje; y un tercer mazo con cartas a doble cara de Terreno y Generales, así como cartas de ayuda y resumen.

Dentro de cada mazo de ejército tendremos a nuestra disposición Infantería de distinto tipo con variedad de equipo para acudir a la batalla. Podremos equiparlas con distinto armamento según nuestras necesidades en la batalla así como añadir especialidades dentro de la misma unidad, como equipos médicos, francotiradores, zapadores, o mecánicos entre otros.



DRACO
I D E A S

Hay varios tipos de Tanques diferenciados según su capacidad de hacer daño, su blindaje y su velocidad. Tanques ligeros, medios y pesados, de reconocimiento, caza carros, etc. Estos blindados cuentan también con la posibilidad que ser equipados con distinto equipo adicional representado por las fichas que trae el juego, así como con distintas capacidades especiales según el tipo de carro que se trate.

¿Cómo se juega a 2GM TACTICS?

Se jugará por turnos completos de forma alternativa hasta que uno de los bandos consiga cumplir su objetivo de juego.

El turno de juego de cada jugador se distribuye en 9 fases diferenciadas que a continuación vamos a enumerar y comentar:

Fase de Inicio: En esta fase se terminan efectos que estuvieran activos en turnos anteriores.



Los cañones de Artillería se diferencian también por el tipo de calibre que tienen. Encontrámonos además con artillería anti-aérea, anti-tanque o de gran destrucción especializados en romper grandes estructuras.

Los Transportes son utilizados para transportar infantería o remolcar artillería. Vehículos, algunos de ellos blindados o semiblandados, imprescindibles por su movilidad en la batalla.

Las últimas unidades que encontramos son los Aviones, diferenciados entre Cazas y Bombardeiros de distintos tipos. Todos ellos muy eficaces y con un gran poder de daño.

Las cartas de Apoyo, estarán también en nuestro mazo de ejército y se diferencian entre cartas de Suministros, Promoción, Equipo y Especiales. Estas cartas darán a nuestras tropas diversas ventajas clave durante la batalla. También servirán para perjudicar al enemigo y romper su estrategia.

Las cartas de Terreno son cartas a doble cara que se colocarán en el campo de batalla y darán cobertura adicional a nuestro ejército. Encontramos trincheras, barreras anticarro, alambres, casas, búnkeres, entre otros. Algunos de estos edificios pueden derrumbarse quedando en ruinas y aniquilar a las tropas de su interior.

Por último los Generales que podrán jugarse tanto en batallas campales como en Escenarios Históricos y darán ventajas tácticas al jugador que los controla.

Fase de Estado Mayor: Es la fase más importante del juego ya que aquí se obtendrán Puntos de Acción de diferentes formas que se utilizarán para poder desplegar unidades y poder utilizar cartas durante la batalla. Las tres formas de generar puntos en nuestro turno serán: Con el Estado Mayor, con los Grupos de Mando (Unidades de Infantería) y por último con la Línea de Suministros.

Fase de Robo de Cartas: Se robarán dos cartas del mazo que irán a la mano del jugador.

Fase de Movimiento: Se moverán todas las unidades que el jugador desee en el campo de batalla.

Fase de Despliegue: Otra fase muy importante del juego, ya que se desplegarán en este turno todas las unidades que deseemos en nuestra primera línea de juego, se equipará también a las unidades con el diferente equipo disponible según su perfil y se utilizarán la mayoría de las cartas de apoyo que trae el juego.

Fase de Disparo: El jugador podrá disparar con todas sus unidades desplegadas donde desee. Y con todas las armas que quiera.

Fase de Voltear: Hay fichas de equipo adicional que al utilizarse se gastan. Es esta fase volverán a estar activas siempre y cuando no hayan sido utilizadas este mismo turno. Son fichas que generalmente se podrán utilizar cada dos turnos de juego.

Fase de Descarte: El jugador se descarta del exceso de cartas.

Fase Fin: Da paso al otro jugador.



Un factor importante en el juego es la capacidad del jugador de poder configurarse su propio mazo de ejército antes del inicio de la batalla. Dependiendo de los objetivos de juego y de las restricciones propias del escenario, el jugador podrá elegir qué unidades y cartas de apoyo incluir.



Los objetivos de juego para conseguir la victoria son totalmente distintos dependiendo de la batalla o escenario que juguemos. Desde destruir el Estado Mayor del enemigo, a tomar el campo de batalla, causar un determinado número de bajas al enemigo, destruir un edificio colocando una bomba o tomarlo, acabar con un objetivo determinado, robar suministros al enemigo, rescatar un objetivo importante, o mantener una posición un determinado número de turnos.

Para ello contaremos con hasta 37 Escenarios distintos entre Escenarios Especiales, que son misiones o pequeñas escaramuzas; y Escenarios Históricos, enfrentamientos que recrean una batalla acontecida en la Segunda Guerra Mundial.

Por último y ya para despedirnos indicar que actualmente los desarrolladores de 2GM Tactics están en fase de pruebas y testeo de dos nuevas naciones que se unirán a la lucha. La guerra se extiende al Norte de África donde Italianos e Ingleses luchan para poder mantener su supremacía en el Mediterráneo.

Un saludo y nos vemos en el frente...

WELCOME TO THE JUNGLE (II)

Una pista a seguir

Es de esperar que los acólitos decidan acudir a esa cita inesperada. Así pues, puedes dejar que transcurra lo que resta de jornada de forma normal. Pueden seguir con sus pesquisas si lo desean pero no deberían obtener más información al respecto del paradero de Reinhold.

Cuando lleguen al lugar, se encontrarán ante un oscuro callejón, que permanece casi por completo en las sombras una vez avanzados unos pocos metros. De entre las sombras surgirá la figura, que ahora si pueden ver claramente que es la de una mujer que se presenta con las manos extendidas hacia los acólitos para mostrar su intención amistosa.

“No tenemos mucho tiempo, se que buscáis a Reinhold. Cierto es que aquí no lo encontraréis, pero quizás sepa donde podéis hacerlo”.

Landass era el contacto de Reinhold en Cunlae in Claris, y sabe cuál era el destino de su último viaje, del cual no ha regresado. Eso si, esperara que los acólitos le ofrezcan alguna versión convincente de porqué lo están buscando. No obstante, su preocupación por la falta de información sobre Augustus, ha precipitado las acciones de Landass que sabe que entre la población del lugar no puede contar con nadie, y la llegada de estos extraños supone una verdadera posibilidad de investigar qué ha sucedido.

Así pues, no debería costar mucho a los acólitos convencer a Landass para que les proporcione información sobre el paradero de Augustus Reinhold. Esta al final acabará por aceptar siempre y cuando le permitan acompañarles y ella será quien les oriente hasta llegar a la localización X-509, que es como tenían registrado Augustus y ella el siguiente punto a visitar dentro de las investigaciones de Augustus. De cuyo objetivo Landass sabía realmente poco puesto que Augustus operaba totalmente de incógnito en lo referente a su misión.

Casi de imprevisto, un disparo en la oscuridad pondrá a los acólitos en alerta. Landass apremiará a estos para que tomen una decisión y les pe-

dirá que la sigan rápidamente. Puedes aprovechar esta escena para interpretar una pequeña persecución por las calles del espacio puerto. El grupo debería acabar por lograr despistar a sus perseguidores, Landass pedirá que en ningún caso se detengan a ofrecer un combate abierto o al final todas las autoridades del lugar podrían acabar por caer sobre ellos.

Landass les llevará hasta un lugar previsto para esta situación, donde pasarán la noche antes de emprender camino a la localización X-509 al amanecer. Lo que no saben, es que su salida del espaciopuerto no pasará desapercibida para sus perseguidores, que les dejarán salir y ver a donde se dirigen.

Algo más que hojas y unos insignificantes mosquitos

Como se ha indicado, se trata de un mundo salvaje dominado por una densa selva, y no está sólo llena de vegetación inofensiva. El camino a la localización X-509 es de todo menos cómodo. Zonas donde la frondosidad de la vegetación hacen casi imposible avanzar, zonas pantanosas que cubrirán casi hasta la cintura a los acólitos y multitud de bestias se pueden interponer en el camino hasta su destino. Siéntete totalmente libre de poner a los acólitos en aprietos, la selva de este mundo no es un lugar especialmente amistoso.

Algunas zonas están habitadas por unas criaturas cuadrúpedas, con la cabeza prácticamente sin diferenciar del tronco, de piel viscosa y afilados dientes bautizadas por los locales como “xyathapes” cuyo reducido tamaño (apenas el de un perro) podría engañar sobre la amenaza que suponen, y es que su mordedura es venenosa. Estos podría llegar a causar la inconsciencia a quien reciba una dosis “suficiente” del veneno que se almacena en las glándulas que tienen en la base de su dentadura. Los xyathapes no acostumbran a atacar a menos que se sientan amenazados, pudiendo incluso acercarse dócil y curiosamente al grupo de acólitos sin más objeto que comprobar quienes entran en sus territorios.

Pero a la más mínima amenaza su comportamiento cambiará completamente y atacarán de inmediato. Los xyathapes suelen moverse en grupos de 5 a 10 especímenes y se mueven con gran rapidez, intentando atacar de forma conjunta a un mismo objetivo antes de desaparecer (su forma habitual de caza).

Pero los xyathapes son sólo un pequeño ejemplo de lo que podrían encontrarse en su camino, de nuevo como DJ tienes en tu mano arrojarles algún que otro peligro para incrementar la dificultad de la misión si así lo deseas. También puedes volver a usar la estrategia de hacerles sentirse observados en el trayecto. Como sucedía en el espaciopuerto, convendrá que no acaben por encontrar ningún perseguidor real, que todo se quede en sombras extrañas en medio de la vegetación o ruidos que llevan siempre a lugares sin nadie presente.

Sin rastro de Reinhald

Cuando los acólitos lleguen a la localización X-509, podrán ver como la densa vegetación se abre dejando espacio a un inmenso claro. Ante ellos se erige lo que aparentan ser los restos de una antigua ciudad abandonada y cuyas ruinas permanecen misteriosamente libres de toda la vegetación que las rodean. Desde el borde del claro no se distingue movimiento alguno y aparenta ser un lugar completamente desierto.

El lugar efectivamente es una antigua ciudad de antes de que el planeta fuese colonizado. Se trataba de la principal ciudad del planeta y en cuyo centro se encuentra el que era un templo de adoración al "dios local". Evidentemente, la llegada del Imperio dio por finalizada la existencia de este lugar como centro de adoración pagana. ¡O eso pensaron las autoridades Imperiales!

Puedes dejar a los acólitos deambular por el lugar para buscar a Reinhald. Por supuesto, no dudes en hacerles sentirse constantemente bajo tensión. El exceso de silencio, extraños ruidos o incluso figuras que parecen moverse en las sombras, deberían hacerles estar intranquilos. Después de un rato intentando encontrar a Reinhald deberían darse por vencidos y llegar a la conclusión de que Reinhald no está en este lugar.

En la ciudad en ruinas los acólitos no hay nada relevante a excepción del edificio situado en el centro de la misma. Se trata del antiguo templo local y que a pesar de las creencias de las autoridades que ya no tiene actividad, sigue aún constituyendo el centro de adoración para muchos. Cuando los acólitos lleguen a sus alrededores y en su interior podrán encontrar (si son cuidadosos) algunas pistas de que el lugar sigue en activo todavía en la actualidad. Cuando accedan a su interior los acólitos dejarán de estar tan solos, pasa a "Se desvela la realidad" a continuación.

Se desvela la realidad

Cuando los acólitos entren en el templo (o si

no tienen intención de hacerlo, cuando se encuentran en sus proximidades) a sus espaldas oirán varios disparos. Incluso alguno podría rebotar cerca de ellos. Es de esperar que los acólitos se protejan en el interior del templo para buscar protección de este inesperado ataque. Incluso si los acólitos están siendo especialmente cuidadosos, apenas podrán distinguir algo más que el lugar de donde proceden los disparos, quienes son los atacantes será algo desconocido en este momento.

Tras esos primeros disparos, se hará un tenso silencio. Puedes dejar que los acólitos busquen a los autores de los disparos entre las ruinas circundantes, y ahora deberían poder ver algunos de los movimientos de sus atacantes buscando posiciones en torno a ellos. Aún así, de momento no hay más disparos, incluso si los acólitos deciden abrir fuego, no habrá una respuesta inmediata. Algo se está gestando y pronto lo sabrán.

De pronto, una voz que les debería ser conocida llamará su atención. Se trata de Fiuvar con quién tuvieron el encuentro en la cantina.

"Será mejor que nos tomemos las cosas con calma. Vuestro amigo Reinhald no está aquí. Ya os dijimos que se había ido para siempre."

En este momento, Landass gritará increpandoles a Fiuvar y sus hombres que ellos son los que acabaron con Reinhald, que no se ha ido a ninguna parte.

"Mujer, entiendo que creas que no se ha ido... pero así ha sido. Reinhald vió la realidad de lo que se esconde ahí dentro y decidió que su misión había cambiado. Nosotros no le impedimos irse, con la única salvedad que no podía retirar nada del templo como él pretendía. No sabemos nada más de él. Marcharos y os dejaremos ir tranquilamente."

"No os creo, vosotros lo habéis matado" - Esa será la última respuesta de Landass antes de dirigirse frenéticamente al interior del templo.

¿Qué harán los acólitos? Este es el momento más abierto en cuanto a posibles acciones por parte de estos. Evidentemente es posible que decidan responder a un ataque y empiecen a planificar su estrategia. Pero ¿y Landass? y ¿Que es la realidad que se esconde? y ¿Si fuese verdad que Reinhald se fue? Evidentemente los acólitos necesitan recabar información, a fin de cuentas tenían que encontrar a Reinhald y este parece que no va a aparecer. Así pues ante ellos se abre todo un abanico de posibilidades a continuación se incluye la información que te ayudará a resolver este último encuentro

¿Miente Fiuvar?

Efectivamente Fiuvar no miente, no del todo. El encuentro con Reinhald fue de todo menos amistoso.

Ahora bien, a pesar de que en el encuentro Reinhald acabó herido, logró escapar del lugar. Fiuvar y sus hombres lo buscaron, pero no encontraron rastro de su paradero, ese mismo día una nave salió sin autorización del espacio puerto y nunca más se supo de ella, su contenido o quién viajaba. Así pues, fuera de toda duda, para Fiuvar y sus hombres en dicha nave viajaba Reinhald.

¿Qué realidad se esconde en el templo?

El templo contiene en su interior una serie de reliquias de tiempos ancestrales. Estas fueron tratadas como objeto de adoración por los hombres que habitaron este planeta desde el mismo momento en que se descubrieron. Es más, están en el mismo lugar en que se encontraron, el templo se construyó en torno a ellas.

Si los acólitos entran al interior del templo, se encontrarán a Landass arrodillada ante el objeto que se encuentra situado en la zona central. Este tiene una forma hexagonal y su estructura metálica completamente pulida alberga en su interior una piedra de color ambarino cuyo interior emite una extraña luz que confiere a la sala la única fuente de iluminación.

Una realidad más allá de la leyenda

Landass podrá explicar a los acólitos que en todas las leyendas e historias del planeta ese objeto aparece como elemento protector del mismo. Según las creencias locales, se trata de una joya del "ser protector" que se ha encargado de velar por la seguridad de ese planeta durante toda su existencia y que fue depositada en ciertos planetas como símbolo de su protección y para que todas las criaturas del oscuro vacío, supieran bien donde no poner sus ojos. Y esa es la realidad de Fiuvar también, de ahí su celo a la hora de defender lo que cree que protege su planeta. Pero la realidad va más allá de lo que se cuenta en leyendas.

Y es que ese objeto no es sino una pequeña prisión. Una celda para algo procedente del inmaterium. Hace milenios, algunos hombres trataron de experimentar con la posibilidad de encerrar la energía del inmaterium, cuya realidad realmente desconocían. Su objetivo era encontrar una fuente de energía que fuese más allá de todo lo conocido, y lo cierto es que por aquel entonces si que encontraron algo que era completamente desconocido para la gran mayoría de la humanidad. En el proceso se desató un ser procedente del inmaterium, que por suerte para ellos lograron atrapar en ese supuesto orbe de energía. Lo cierto es que aquellos hombres no saben cómo lo lograron, pero las consecuencias que sufrió gran parte de la tripulación de aquella nave, hicieron que el temor por lo que se albergaba en aquel objeto pudiese acabar por destruirlos por completo, superase cualquier proceso lógico para informar de los sucedido y actuasen silenciosamente para evitar ese mal..

Así pues, los restos de aquella tripulación decidieron emprender un viaje para deshacerse del objeto. Y así es como emprendieron un viaje a un sistema donde por aquel entonces la Humanidad no tenía apenas influencia. Simplemente decidieron deshacerse de aquel objeto en aquel lugar apartado, donde esperaban que permaneciese por los tiempos de los tiempos. Aunque la irrupción de aquella nave en las proximidades del planeta, y la llegada de las naves de descenso orbital, acabaron por convertirse en la leyenda que hoy Fiuvar y otros muchos se creen. En ningún informe imperial hay registrada ninguna información sobre ese suceso, así pues la leyenda ha quedado como la única pista sobre la realidad de la naturaleza de ese objeto y realmente no ofrece ninguna información real de lo que es ese objeto.

Landass reacciona

Landass finalmente no será capaz de aguantar más y decidirá responder a Fiuvar y sus hombres a quienes culpa de la "muerte" de Reinhald. Se dispondrá a combatir hasta el final, con el apoyo de los acólitos o sin él. Así pues, de los Acólitos dependerá cómo actuar.

Dudas y decisiones

Los acólitos no han encontrado a Reinhald. Tampoco saben si exactamente el objeto que se encuentra en el templo es aquel que venían a buscar. Así pues su misión se encuentra en una encruzijada. ¿Pueden suponer que ese era el objeto que Reinhald buscaba? ¿Esta Reinhald muerto? ¿Si Reinhald se fue y dejó allí el objeto por qué habría de hacerlo? ¿Por qué renunciar a su misión? ¿Por qué Fiuvar muestra tanto interés en el objeto?

La reacción de Landass podría desembocar en un enfrentamiento con Fiuvar y sus hombres. Estos no son unos expertos combatientes, pero lucharán con celo hasta el último aliento, sin que haya en ellos la más mínima intención de retirarse. Los acólitos podrían intentar buscar un desenlace menos sangriento, y Fiuvar estará dispuesto a contarles toda la leyenda siempre desde la distancia y la protección que le confiere su posición en el exterior, pero entre sus intenciones no está la de dejar que los acólitos huyan del lugar con el objeto bajo ninguna circunstancia. Así pues, cualquier posible intento de acercamiento de posturas parece difícil siempre que los acólitos decidan que aquel objeto es el que Reinhald venía buscando y que deben proseguir con su misión aún sin tener una certeza total de que aciertan.

Igarol

IMPERIAL ASSAULT

El primer juego incluido en Imperial Assault es el juego de campaña, que permite a hasta 5 jugadores adentrarse en el universo de Star Wars mediante una trama narrativa compuesta por misiones interconectadas. Uno de los jugadores está al mando de las fuerzas armadas del Imperio Galáctico, mientras que el resto (hasta un máximo de 4 jugadores) interpreta el papel de héroes de la Rebelión que realizan misiones y operaciones encubiertas. Tanto las fuerzas del Imperio como los héroes rebeldes van ganando nuevas habilidades y equipamiento a medida que a campaña avanza, lo que permite a los personajes ir mejorando y evolucionando a medida que se desarrolla la historia.



Con los componentes de la caja podrás jugar grandes campañas y rápidas escaramuzas. Como contenido adicional, la caja básica de Imperial Assault incluye también el Pack de Aliado Luke Skywalker y el Pack de Villano Darth Vader. Dentro de estos packs encontraréis detalladas miniaturas de plástico junto con nuevas misiones de campaña y escaramuzas para Imperial Assault en las que Luke Skywalker y Darth Vader juegan un importante papel.

Y con estas características nos venden el juego Imperial Assault, y yo por supuesto me lo compré, soy un gran fan de Star Wars así que tenía que comprármelo si o si... No pretendo hacer un análisis del juego ni mucho menos, no es lo mío, pero sí puedo darte mi opinión, y es que el juego a mi



parecer esta muy bien, se puede jugar con 4 amigos más y las partidas son rápidas, uno lleva el imperio y los demás un héroe cada uno, así se podría decir que uno hace de director de juego (como el master en el roll), que es el que se ha tenido que leer las reglas y el resto de jugadores llevan solo un personaje, los mapas son estilo puzle así que nos da facilidad para hacer diferentes escenarios que nos van saliendo en el manual de campaña.

Respecto a las miniaturas puedo decir que no están muy detalladas, salen con rebabas y líneas de molde, pero bueno es un juego de tablero y por unos 90€ la calidad de miniaturas no está nada mal, además salen 34 miniaturas de plástico!! Si que he echado un poco en falta diferentes posiciones de las tropas del imperio, lo que los hace a todos muy iguales. Por lo demás las miniaturas me parecen muy acertadas, los personajes están más detallados y el grupo de mercenarios también es curioso de ver.



Bueno y dicho esto os dejo la sección del mando del imperio que he pintado, solo me falta de pintar el AT-ST (que es el vehículo bipedo que sale en el retorno del Jedi) que a dicha miniatura quería dedicarle algo más de tiempo, el resto de miniaturas del imperio, están pintadas de forma rápida, al fin al cabo vamos a manosearlas mucho y recorrer la galaxia. He pintado las peanas de forma diferente para diferenciar una vez en medio de la partida a las diferentes unidades, los soldados de asalto van en pelotones de tres, la guardia real en pelotones de dos y el resto individuales, pero como pueden salir varias tropas de cada tipo en una partida, me pareció buena idea diferenciarlas con la peana y los uniformes que fueran lo más fiel posible a las películas.

Y nada espero que os guste como las he pintado y en el próximo número, os enseñaré el resto de miniaturas del juego, el lado rebelde, los mercenarios y el AT-ST con el que me estoy pensando preparar un tutorial de como pintarlo.

Juancho Pinta.

BEN~HIUR

CUÁDRIGAS EN LA ARENA

Ben-Hiur, cuádrigas en la arena. De dos a cuatro jugadores.
Edad a partir de 8 años.

Sistema de juego por motor de cartas.

Duración aproximada de una partida media hora.

Dificultad baja.

Todos los públicos.

Materiales: cartas y losetas. Fichas.

Los jugadores toman el rol de conductores de cuadrigas y de nobles romanos que realizan apuestas al mismo tiempo. En su papel de conductores deberán conseguir que ganen y pierdan las cuadrigas que, en su rol de nobles, hayan apostado por que lo hagan.

COMPONENTES:

Una baraja de 50 cartas

Un tablero de juego (o losetas a modo de tablero)

5 fichas de cuadrigas, en cinco colores (rojo, amarillo, verde, azul y gris) fichas a modo de monedas de valor uno.

Las cartas se dividen de la siguiente forma:

10 cartas con el símbolo de un caballo, 5 de valor 2 y 5 de valor 3. Dos cartas en cada color.

10 cartas con el símbolo de un carro, 5 de valor 1 y 5 de valor 3. Dos cartas de cada color.

10 cartas con el símbolo de un casco, 5 de valor 1 y 5 de valor 3. Dos cartas de cada color.

10 cartas con el símbolo de un arma, 5 de valor 2 y 5 de valor 3. Dos cartas en cada color.

10 cartas con el símbolo de un escudo, 5 de valor 2 y 5 de valor 5. Dos cartas de cada color.

5 cartas +/-

El tablero puede componerse al gusto de los jugadores, haciéndose más largo o más corto el recorrido. Cada loseta contiene una longitud de 5 casillas (por otras 5 de anchura, una para cada cuadriga). La longitud máxima del tablero será de 50 casillas (8 losetas de 5 casillas y 2 losetas de 5 casillas donde están representadas la salida y la llegada de la carrera).

COMO SE JUEGA: PREPARACIÓN

Se barajan las cartas de valores 3 y 5 por un lado y las cartas de valores 1 y 2 por otro. Se reparte dos cartas de cada mazo a cada jugador. En total cada jugador recibe cuatro cartas como mano inicial.

El mazo de cartas de valor 3 y 5 se coloca boca abajo y el de valor 1 y 2 boca arriba. Estas cartas se colocan a alcance de todos los jugadores.

Cada jugador recibe 15 monedas. Cada jugador debe apostar un máximo de 5 monedas y un mínimo de 1 por la cuadriga que según él ganará la carrera y un máximo de 5 monedas y un mínimo de 1 por la cuádriga que él creará perdedora. Esta apuesta es secreta y se anota en un papel. La forma de anotarlo es: color cuádriga – posición – monedas apostadas.

Las monedas que se apuestan se depositan todas en una bolsa (o se depositan fuera de la zona de juego), para que ningún jugador pueda hacer uso de ellas durante la partida.

Si al final de la partida la apuesta de un jugador coincide, ganará el doble de lo apostado. Si la apuesta no coincide pierde lo apostado y no gana nada.

Se forma el tablero (un circo romano) a gusto de los jugadores. Se colocan las cinco cuadrigas en la línea de salida (corona de laurel abiertas hacia la derecha), cada una en una fila de casillas.

Observación: El tablero de juego está formado por cuatro losetas de 5x5 casillas y una loseta final. Esta loseta se coloca a continuación de la línea de llegada y sirve para comprobar que cuadría gana al final de la partida.

MECÁNICA DE JUEGO:

Comienza el turno el último jugador que haya montado en un carro o en su defecto en un caballo. El turno de juego sigue en el sentido de las agujas del reloj. En cada ronda cambiará el jugador inicial en el sentido de las agujas del reloj.

En su turno un jugador debe jugar dos cartas de su mano obligatoriamente. El jugador no puede jugar las dos cartas del mismo color durante el turno. En primer lugar, con una de ellas avanzará la cuadría del color indicado por la carta tantas casillas como el valor de la misma. Con la segunda avanzará la cuadría del color indicado según esta tabla:

Carta jugada de valor 1 o 2 – mueve 1 casilla

Carta jugada de valor 3 – mueve 2 casillas

Carta jugada de valor 5 – mueve 3 casillas

Por ejemplo:

Luis escoge jugar una carta roja de valor 5 y una carta verde de valor 3. La carta roja de valor 5 le sirve para mover la cuadría roja cinco casillas. Con la carta verde mueve la cuadría azul (cualquiera menos la verde y la roja) 2 casillas.

Además de esto, si el jugador paga una moneda puede realizar una acción activando una de las dos cartas jugadas. Las acciones dependerán del símbolo que incluya la carta. Las acciones son las siguientes:

Escudo – la cuadría no puede ser perjudicada por ningún jugador durante una ronda completa (volver a ser el turno del jugador activo). Tampoco sufrirá la acción "rueda en mal estado".

Casco – todas las cuadrías excepto la del color de la carta, retroceden dos casillas.

Cuadría – el jugador avanzará la cuadría del mismo color tantas casillas como parejas numéricas idénticas se jueguen durante la ronda.

Ejemplo: Simón juega una cuadría azul y un casco rojo. Decide activar la cuadría azul. Al finalizar la ronda y antes de realizar la acción "rueda en mal estado", se comprueban las parejas numéricas iguales que haya sobre la zona de juego (Juan a jugado un 1 y Pedro un 3, Ana ha jugado un 5 y un 1 y Montse ha jugado un 3 y un 1. Simón había jugado un 1 y un 2, por lo que hay cuatro 1, dos 3, un 2 y un 5. Hay tres parejas (dos parejas de 1 y una pareja de 3). La cuadría azul mueve 3 casillas.

Arma – el jugador puede perjudicar en este turno una cuadría cualquiera (atacar), excepto la del color de la carta de arma.

Caballo – Todos los jugadores pueden apostar con sus monedas. Esta apuesta será a mano cerrada. El resultado de la apuesta serán las casillas que la cuadría del color igual a la carta, pueda avanzar. Las monedas apostadas se pierden.

Esta acción es similar a la acción de ataque con las cartas de armas o "perjudicar a una cuadría" pero a la inversa, en lugar de retroceder, la cuadría avanza (ver siguiente punto).

Perjudicar a una cuadría: tras haberse jugado una carta de arma. El jugador escoge una cuadría. Se realiza una apuesta a mano cerrada con las monedas que cada jugador tenga todavía (no apostadas). La cuadría retrocede tantas casillas como la suma de las monedas. Las monedas se pierden en esta ronda.

Ejemplo: Antonio juega una carta roja de valor 5 con un caballo como símbolo y una carta amarilla de valor 2 con un arma como símbolo. Avanza la cuadría roja 5 casillas y a continuación con su segunda carta avanza la cuadría gris (no puede avanzar la cuadría roja ni la amarilla) 1 casilla. Decide pagar una moneda y activa el arma de la carta amarilla, decidiendo perjudicar la cuadría verde (puede perjudicar a cualquiera excepto a la amarilla). Todos los jugadores participan en una subasta a mano cerrada con las monedas que tienen y que no han utilizado para apostar al comienzo de la carrera. Antonio apuesta 2 monedas, Luis apuesta 1, Ana no apuesta ninguna y Pedro apuesta 4 monedas. La cuadría verde debe retroceder 7 casillas. Las monedas apostadas pasan a la banca.

El jugador debe robar siempre tantas cartas como precise para volver a tener en su mano cuatro cartas.

El jugador puede robar como máximo una carta del mazo que está boca arriba (cartas de valor 1 y 2), con lo cual cobra una moneda de la banca, o las que precise hasta completar su mano del mazo de cartas boca abajo, no cobrando ninguna moneda.

Ejemplo: Antonio tras jugar sus dos cartas, tiene que robar otras dos. Roba una del mazo que está boca abajo y otra del mazo que está boca arriba, lo que le permite cobrar una moneda de la banca.

Cuando se terminó un mazo se sigue jugando con el otro. Cuando se termine el segundo mazo se barajan todas las cartas y se forma uno solo. Ya no se obtienen monedas de la banca al robar.

REGLA ESPECIAL: RUEDA EN MAL ESTADO

Al final de todas las acciones, cuando en un mismo turno o ronda se jueguen dos o más cartas de valor 5, la cuadriga que termine la ronda en primera posición deberá retroceder tres casillas. Una cuadriga nunca puede retroceder más allá de la casilla de salida. Para recordar cuantas cartas de valor 5 se han jugado durante la ronda, se recomienda que los jugadores jueguen sus cartas sobre su zona de juego, y una vez terminada la ronda se depositen todas en un mazo de descartes.

En caso de empate en la primera posición, todas las cuádrigas empatadas retrocederán las casillas correspondientes.

Ejemplo: Es el turno de Ana. Ella ha apostado porque la cuadriga amarilla llegue en primer lugar y la roja la última. Pedro ha jugado antes que ella, una carta de valor 3 y una carta de valor 5. La cuadriga que va en primer lugar es la azul y la amarilla está la segunda. Ana decide jugar una segunda carta de valor 5 obligando al final de la ronda a que la cuadriga azul retrase 3 casillas, pasando a estar en primera posición la cuadriga amarilla.

FIN DE LA PARTIDA:

Cuando una cuádriga cruce la línea de salida puede avanzar hasta cinco casillas más (loseta final). Cada cuádriga se coloca en la casilla final de carrera y cuando todas las cuádrigas han terminado la carrera se comprueba cual ha avanzado más casillas dentro de la casilla final. Esta será la cuádriga ganadora. La cuádriga más retrasada será la última. En caso de empate la ganadora será la cuádriga que haya entrado en primera posición y la última será la que entre en última posición.

Se comprueban las apuestas y se pagan. Haber apostado por la cuadriga perdedora otorga 3 puntos extra (estos puntos se ganan además de obtener el doble de monedas de las que se hayan apostado, ver apartado "Cómo se juega. Preparación").

Cada moneda al final de la partida equivale a 1 punto. El jugador que más puntos sume será el ganador. En caso de empate gana el jugador que más apuestas haya acertado.

MODO EXTREMO:

En el modo extremo cambia el movimiento de las cuádrigas. Cuando el jugador juega dos cartas, con la primera mueve el valor de la carta hacia adelante, tal como en la partida normal, pero el valor de la segunda carta es negativo y obliga a la cuadriga a retroceder el número de casillas que indica el valor de la carta. Se recomienda que en este modo de juego el tablero de carrera sea más reducido.

Ojo al Dado

Este juego a llegado a la final del concurso de prototipos de Verkami

Desde este enlace puedes descargar todos los complementos del juego de mesa

<https://app.box.com/s/uux3tfukn19a7vkfxngv6teh6nt4qvbi>

STAR WARS EWOK

La oscuridad lo ha absorbido todo. La noche ha llegado a las tierras altas del planeta Tinyn.

Y las cantinas se han llenado de los peores especímenes de la galaxia. Contrabandistas, bandidos, asesinos, ladrones y cosas todavía peores se juntan allí lejos del control imperial que dirige el planeta desde hace años.

¡Un tiroteo acaba de suceder en una de las mesas de juego cuando un rodiano ha acusado a un celebre caza recompensas de hacer trampas. En pocos segundos un disparo en la cabeza ha solucionado el altercado y el cadáver del rodiano ha sido retirado por una unidad robótica mientras todo volvía a la normalidad.

Ahora unos borrachos gamorreanos han comenzado en una de las esquinas una pequeña pelea entre ellos y a ella se han unido varios parroquianos de la cantina por diversión o por verse afectados por empujones. Una gran pelea va alimentándose en El Cubil de Pum y ahora aquello es toda una locura. Golpes por todos lados, mesas y sillas volando por los aires, el tabernero y su servicio de seguridad también repartiendo golpes a diestro y siniestro intentando frenar la escalada de violencia.

El ruido, el enorme escándalo que sale de aquel agujero negro, atrae miradas de los ciudadanos que evitan pasar cerca de aquel tugurio y en breves momentos, las fuerzas del orden imperiales aparecen en gran numero allí para restablecer el orden.

Entre el tumulto un pequeño personaje ha abandonado el local sin ser visto por nadie. Su escasa estatura, la de un niño humano de 6 años y su sigilo innato lo hacen invisible desde siempre.

Ratik pertenece a la raza poco conocida en la galaxia. de los Ewoks, habitantes de ciertos planetas selváticos, el más conocido de ellos, un pequeño satélite de Endor. Era un nómada, algo extremadamente raro en su raza pero había sido expulsado por sus extraños poderes de su tribu hacía un par de años.

La noche envolvió al pequeño ser que se encamina hacia el espacio puerto donde su trozo de chatarra volante le esperaba. Allí podría pasar la noche de la manera más segura posible. Pero sus

sexto séptimo sentido le aviso que alguien le seguía.

No era ni uno ni dos, al menos tres tipos de pasos tras él desde hacia unos minutos al parecer. Se concentro en los pasos pero sin dejar de marchar. Unos pasos eran pesados y cansinos, arrastrando los pies, de alguien que supuso gordo y sudoroso. Otros pasos eran muy intermitentes y diferentes, por lo que sabía que ese ser tenía algún tipo de lesión o extrañeza en la perna. El otro realizaba muchos pasos y suponía fácilmente que era un ser no bípedo.

Le estaban alcanzando. Lo fácil era escabullirse entre las sombras de la noche pero también quería conocer el motivo de que lo persiguieran. Quizás fuesen simples ladrones.

Pero entonces un cuarto, en silencio y sin moverse lo esperaba al frente cortandole el paso. Una figura de piel negra, humana y muy corpulenta le esperaba envuelto en una túnica marrón. Y supo enseguida quien era.

- Saludos Frost. Nos volvemos a encontrar.

- Si, el destino nos ha unido de nuevo bola de pelos. ¿Vengo a reclamar lo que es mio?

La historia era simple y bastante reciente. Frost era un joven jedi, nada portentoso por el momento, que estaba bajo la tutela del maestro jedi Aledian. Pero las malas practicas de Frost, el carácter agresivo de este y su cada vez más visible oscuridad interna habían hecho que Aledian abandonara la labor de enseñarle el saber Jedi y haber renunciado a su pupilo. Y para agraviar la vergüenza e ira de Frost, su maestro había tomado como nuevo padawan a un insignificante Ewok y le había donado su antiguo sable de luz.

Y el venía a reclamarlo.

No quiero enfrentarme a ti reptiliano, dijo Ratik bajándose la capucha y dejando su cabeza visible y mostrando su pelo gris y blanco.

En ese momento aparecieron los tres perseguidores y se colocaron alrededor de el, a su espalda. Todos iban armados con armas láser de pequeño calibre.

Una simple sonrisa del xtrior Frost, la raza más común reptiliana de la galaxia., desato el caos en aquel instante.

El gordo humano apunto su pistola láser arcaica y realizo un par de disparos que el pequeño ewok esquivo con dos elegantes movimientos a la vez que comenzaba a avanzar hacia ellos tres.

La criatura de seis patas, un mercenario gerrikan, también lanzo un fogonazo con su pistola de bolsillo blaster que esta vez fue evitada con un salto. El tercero, otro humano con una pierna cibernética solo pudo apuntar su blaster antes de recibir una patada en la cabeza y caer inconsciente.

Rápidamente Ratik hizo un leve movimiento de su mano y antes de poder recibir otra descarga a quemarropa del mercenario, este salió lanzado contra una de las paredes de la calle y un duro golpe dejo fuera de combate a aquel atacante.

El humano apunto a la cabeza del ewok y pulso el gatillo. Un destello de luz exploto en aquel instante y el sable de luz azul paro el disparo blaster delante del ewok. El rebote del mismo disparo alcanzo al atacante en el vientre y a los pocos segundos, cuando quizás se dio cuenta de lo acontecido y el agujero en su estomago, cayo muerto de rodillas.

El ewok entonces retomo la posición hacia Frost y este sonrió.

- Veo que va a ser divertido.

El jedi se deshizo de su capa y descubrió su sable al cinto. Lo agarro con su mano derecha y con un ágil y elegante movimiento activo su energía. Una hoja de energía roja coloreo su rostro y todo su cuerpo.

La batalla estallo.

Golpes rápidos, ágiles contras, estadiillos de luz por todos lados. Una bella danza de lucha y energía. Dos formulas de lucha muy diferentes. Frost era agresivo y contundente, atacando a la parte alta e intentando también utilizar su enorme corpulencia.

El pequeño ewok era rápido, ágil y saltarín. Era un maestro del esquivar.

Golpe tras golpe Frost intentaba acabar con él y cada vez se encontraba más frustrado.

- Lucha maldito, grito el impotente Frost al ver que era imposible acabar con su rival.

El ewok comenzó a escuchar algunos ruidos acercándose. Pasos regulares, protegidos por armadura y una docena al menos. Imperiales que habrían escuchado los disparos.

Tenía que salir de allí. Espero la siguiente embestida y cuando lanzo el sable otra vez contra él, lo paro algo más arriba de lo habitual, para poder lanzar un fuerte golpe de energía. contra Frost que tenía la guardia elevada. La fuerza actuó sobre él y lo lanzo contra otra de las paredes aunque el golpe fue frenado en parte por una rápida maniobra de agilidad jedi. El jedi se levanto solamente algo aturdido y sonriendo nuevamente.

Buen golpe peluche.

Ratik ahora fue el que sonrió. y con un leve gesto de dos dedos, lanzo una de las antenas situadas en los techos de las casas adyacentes contra Frost. Este ataque fue inesperado para el jedi descarriado y fue atrapado por aquel amasijo de metal.

A los pocos segundos con una enorme rabia, Frost se libero con una elevación de su fuerza interior que lanzo por los aires todo lo que le retenía. Pero ya era demasiado tarde. No había rastro del Ewok y los soldados imperiales aparecerían en segundos.

Aquella batalla estaba terminada pero tendría alguna otra oportunidad en el futuro. Su poder jedi se lo decía.

Fanhammer



