

SECTOR

28

MMXXV / VOL. 1



JUAN GÓMEZ



ÍNDICE	2
BIENVENIDA	3
VENTIOCHISMO	4
TURNIP28	8
JUAN GÓMEZ “TAHUR”	12
SALMO PROHIBIDO	19
DRAMATIS PERSONAE	32
SISTEMA INQ28	54
INÉS “MATADERO40K”	59
SPANISHINQ28	66
SUSURROS DEL VACÍO	71
EL TALLER	77
ZONA HERMÉTICA	85

LO QUE TIENES ENTRE MANOS ES UN PROYECTO DE LA COMUNIDAD PARA LA COMUNIDAD SIN NINGÚN ÁNIMO DE LUCRO. TODAS LAS IMÁGENES Y LOS PROYECTOS QUE MUESTRAN SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES. TODAS LAS MARCAS DE JUEGOS, PINTURAS, MATERIALES, ETC SON PROPIEDAD DE SUS CREADORES Y ESTE DOCUMENTO NO PRETENDE ALTERAR ESO.

Stay hungry, stay foolish

Bienvenidos a nuestro primer número de la revista dedicada al fascinante universo del movimiento 28, un espacio donde la creatividad, el arte y la pasión por el wargaming se entrelazan en miniaturas únicas y evocadoras.

En estas páginas, exploraremos cómo este movimiento ha transformado la percepción de las miniaturas, llevándolas más allá de simples piezas de juego para convertirse en obras de arte que narran historias ricas y complejas.

Nuestro objetivo es inspirar tanto a veteranos como a nuevos entusiastas, ofreciéndoles una plataforma donde puedan compartir sus creaciones, aprender nuevas técnicas y sumergirse en un mundo donde la imaginación no tiene límites. Prepárense para adentrarse en un viaje visual y narrativo donde cada miniatura es un portal a un universo de posibilidades infinitas.



1

Portada: "Tribute to the new Lords" por Juan Gómez.
1- "Gardener" por Juan Gómez

28

VEINTIOCHISMO

El veintiochismo, como si de una corriente artístico-cultural del s.XX se tratase, es todavía un movimiento vivo y por lo tanto cambiante. A falta de un manifiesto que lo defina o del juicio de las generaciones futuras, solo nos queda la interpretación personal de cada artista en cuanto a sus características principales.

Así pues, te dejamos aquí una breve reflexión de varios participantes de SECTOR 28 para que formes tu propia idea sobre lo que es 28.

¿Qué es, en muy pocas palabras, para ti el 28?

Huds: Para mí el 28 es la libertad de crear que no tienes en los juegos de grandes compañías, un DIY (hazlo tú mismo) que te hace involucrarte más aún en el juego. Es el lugar para los que no nos gustan las listas "meta" copiadas ni que nuestras minis sean iguales a las del boxart.

Blackdere: Es un movimiento artístico y creativo en torno a la construcción de miniaturas, escenarios, historias, etc. con una ambientación oscura, opresiva, decadente, siniestra.

Didàc: Para mí 28 ha sido redescubrir el hobby, ver que hay más vida fuera de GW y otras marcas grandes, y sobre todo hacer comunidad.

Fian: Para mí el 28 es la fusión de 5 conceptos, Oscuridad, Estética, Creación, Narrativa y Juego. Amparados en una estética oscura, creamos miniaturas con las que jugar siguiendo una narrativa.

El Astur: Para mí el 28 está plenamente relacionado con el Blanchtitsu y con el Grimdark, ya sea llevado a un futuro distópico y oscuro o una fantasía totalmente alejada de los cánones clásicos, sin héroes y ni siquiera antihéroes, tan solo seres que llevan su subsistencia en los más oscuros de los escenarios.

En lo personal, la oportunidad de dar rienda suelta a la imaginación a la hora de transformar mis miniaturas, sin límite alguno.

@criamon9 (Twitter): La respuesta más obvia sería una escala concreta de miniaturas, pero para nosotros, va más allá y es un pase directo a la creatividad e imaginario de cada uno donde se nos permite volcar todos nuestros sueños y pesadillas....

Endy: Para mí es libertad y una vuelta a los orígenes del wargame fantástico. Crecí en los 80s cuando esto de los wargames y el rol se asociaba a lo macabro o turbio y ellos mismos de regodeaban en ello.

De ahí mi atracción por la parte estética. Además eran manuales muy relacionados con los juegos de rol donde había que poner mucho de tu parte o de tu imaginación, cosa que también tienen los juegos del movimiento 28 y al no haber tanta marca y posibilidades como ahora cosas como hacerte la escenografía o hacer kitbash y conversiones de minis era la tónica general, otro punto que también tiene el 28.

28 me da libertad de usar reglas que me gustan, enfocadas en la narrativa mas que en la competición que parece el foco de juegos mas mayoritarios, libertad para usar o modificar miniaturas que me gusten o inspiren y libertad para experimentar maneras de pintar o de expresar con esas miniaturas y escenografías.

Santi Orozco: Es un espacio donde cada uno construye su pequeña parcela dentro de una creación compartida, que va más allá de un producto pre empaquetado. 28 es el empoderamiento de la comunidad a favor de la creatividad y de la experimentación.

Bcn_batman: Para mí, la esencia del espíritu 28 es la creatividad y la comunidad: trascender lo impuesto por la industria, explorar el hobby conversionando, pintando o escribiendo, dando vida a nuestros mundos interiores y compartiéndolos para enriquecer mutuamente nuestras experiencias.

Orkolokowagh: Por encima de otras características para mí el 28 significa la máxima expresión de narración en el mundo de los wargames. Esto se plasma tanto en la conversión y pintura de miniaturas para crear personajes únicos, como en unas reglas de juego al servicio de la historia.

@matadero40k: A día de hoy, como persona más centrada en la pintura que en el juego, es un poco un arma de doble filo. Por un lado creo que los mejores proyectos, la auténtica herencia grimdark viene de las comunidades de 28 y es un lugar lleno de creatividad. Por otro lado, en la comunidad de pintura general siento que está muy defenestrado y supone un hándicap para los que queremos hacernos un hueco en ella.

@cpt.goblin: Un subgénero independiente de juegos con miniaturas de 28mm derivado del juego Inquisitor de Games Workshop.

Misstake: La alternativa al nicho de los juegos populistas.

Juan Gómez "Tahur": Creo que el 28 devuelve a la comunidad del miniaturismo la creatividad, las ganas de inventar nuevos mundos, historias, héroes y monstruos. Es una respuesta a la comercialización y explotación de un hobby que cada vez atrae a más gente y tiene hambre de experiencias nuevas. Y que todas esas experiencias salgan de pequeños proyectos de gente de la comunidad me parece algo precioso.

Dani Tomahawk: ¿Qué es el Grimdark?, me preguntas, en un mundo donde los dioses murieron ahorcados, donde los héroes se hunden en su propia sangre y la esperanza es solo otro cadáver frío.

¿Qué es el Grimdark?, me insistes, y yo, con labios partidos y alma podrida, te respondo:
Grimdark... eres tú.

Y ya fuera las florituras, el Grimdark para mí es la libertad creativa absoluta para aquellos que nos gusta la estética más siniestra, donde lo que nos interesa es mostrar una historia, una atmósfera, que la figura o escena que has hecho tenga algo que contar, con sus imperfecciones, su realismo: sangre seca en una armadura, óxido en las armas, barro en los pies... no es pulcro, pero es una representación fiel de la realidad. No se trata de pintar algo de manera impecablemente limpia ni seguir unas normas rígidas que no te permitan expresarte como quieras, si no crear, disfrutar, pintar sin miedo a la imperfección, porque lo perfecto, sin "alma", no transmite nada, por lo que, al final, es sólo una figura pintada.



"Lodo removido y pantanos se extienden en la penumbra. Espesa niebla flota en el aire. Carruajes rodantes emergen de la oscuridad. Extrañas raíces se retuercen bajo nuestros pies.

Mil años después de la derrota de Napoleón en la Batalla de Austerlitz, el mundo ha entrado en decadencia. La guerra sin fin ha llevado al estancamiento de la tecnología y hermosos campos han sido reducidos a ruinas bajo las botas de millones de hombres muertos.

Ahora, nada crece. Una raíz extraña y horrible cubre la tierra estrangulando la vida de los árboles, envenenando el agua y llenando el cielo de una niebla áspera. La humanidad apenas sobrevive cosechando este repugnante tubérculo. Retuerce sus cuerpos y mentes, infestando sus pensamientos con visiones divinas de vegetales extintos.

Se han formado extrañas órdenes religiosas. Almacenan armas abandonadas desenterradas por las raíces retorcidas. Marchando en columna bajo ondeantes estandartes, blandiendo mosquetes embarrados y bayonetas oxidadas, son parodias crueles de ejércitos olvidados hace mucho tiempo.

Reúne a tus tropas, pon a punto las bayonetas, venera a las raíces."





De esta forma tan inquietante, Max FitzGerald nos introduce en su obra "Turnip28". Un juego de escaramuzas cuya estética nos ha cautivado a más de uno.

Turnip28 es un juego que salió a la luz en 2020 y cuyo reglamento está de forma gratuita en el Patreon de su creador.

Obtiene financiación de sus seguidores para actualizaciones de reglas y material, así como STLs para el juego.

¿En qué consiste?

Turnip28 es un juego en el que cada jugador controla, normalmente, un pequeño batallón de unas 15-30 miniaturas, formado por cobardes Snobs y sus desaliñados seguidores (o followers)

Mediante activaciones alternas, los Snobs darán órdenes desde la retaguardia para intentar hacerse al final de la partida con el mayor número de objetivos (si siguen vivos).

Entre los seguidores podremos encontrar varios tipos de unidades: infantería, caballería, así como alguna máquina de guerra como los cañones.

Cada partida de Turnip28 se juega usando uno de los escenarios que se describen en el reglamento. Cada escenario proporcionará al jugador el tamaño de la mesa, disposición del terreno, condiciones de victoria y despliegue

¿Qué necesitas para jugar?

Miniaturas: Turnip28 fue pensado para ser un juego "Kitbash". La estética da pie a poder coger como base cualquier miniatura de wargame histórico y con un poco de masilla, bits y mucho barro, crear tus propias tropas. Aunque su creador también nos ofrece una serie de preciosos STLs para aquellas personas que lo prefieran.

Dados, reglas y fichas: Para jugar se necesita un puñado de dados de 6 caras, una regla de pulgadas (o centímetros), y unos cuantos marcadores (pólvora, pánico, y de objetivo)



Los cultos

La "miga" de este juego son los Cultos. Los cultos son extrañas órdenes religiosas con estilos de juego bien diferenciados. En el reglamento podremos encontrar un buen número de Cultos, los cuales ofrecen reglas específicas para ese Culto así como unidades de seguidores o Líderes (Toffs) exclusivas.

Quizá queramos potencia de fuego para nuestro ejército y juguemos "La Gran Bombarda", que nos da acceso a una terrible y enorme máquina capaz de disparar a gran distancia todo aquello que queramos meter en su interior (quién sabe, incluso algún Snob puede acabar lanzado por los aires)

Quizá queramos desatar la locura en el campo de batalla soltando un rebaño de bestias porcinas en estampida con "La Manada Fungívora" o quizá queramos jugar cultos con unidades tan singulares como Jinetes de Caracol, Rootlings, un Globo de observación, Cangrejos gigantes...

Tendrás que echar un ojo al manual para saber qué culto se adapta más a tu tipo de locura.



En definitiva Turnip28 es un juego de esos de los que se aprende y te enamoras poniéndote a jugar, con partidas de 1 hora de duración aproximadamente y con muchas posibilidades de personalización.

Con una estética post apocalíptica, pero no futurista y cuyas ilustraciones y personajes, a mí al menos, recuerdan un poco a la de los personajes de Jim Henson en El Laberinto y Cristal Oscuro.

No esperes controlar un ejército disciplinado y certero, en este juego las cosas solo pueden salir mal o peor. Sólo intenta no morder el polvo antes de terminar la partida.



Todas las imágenes: Max Fitzgerald- Turnip 28



JUAN GÓMEZ "TAHUR"

POR DANI TOMAHAWK



BY: JUAN GÓMEZ

Juan Gómez, también conocido como "Tahur", es un artista de Sevilla especializado en la ilustración histórica y de fantasía oscura, que además tiene amplia experiencia en el mundo editorial, de juegos de mesa y wargames... y encima es el encargado de realizar la primera portada de nuestro magazine Sector28, ¡todo un honor para nosotros!

**Buenas Juan, antes de nada, darte las gracias en nombre del equipo de Sector28 por habernos apoyado haciendo la portada de la revista, es una manera increíble de empezar nuestra andadura con semejante obra de arte y estamos muy orgullosos de contar contigo desde el número 1. Antes de entrar en más detalles, ¿quién es Juan Gómez "Tahur"?*

Lo primero de todo, muchísimas gracias por querer contar conmigo y dejarme poner mi pequeño granito de arena en este proyecto nacido de la comunidad para la comunidad. Me hace muchísima ilusión poder ilustrar para una iniciativa nacional, normalmente mi público y clientela son extranjeros y rara vez mi trabajo se ve dentro de la comunidad hispana.

Pues resolviendo la pregunta, me llamo Juan Gómez y soy un artista gráfico afincado en Sevilla.

Mi formación artística pasó por la universidad de Bellas Artes de mi ciudad y la fuerte influencia de grandes ilustradores sobre todo del mundillo de los wargames, hacia los que siempre reservé una especial fascinación por sus temáticas, composiciones y calidad.

Nunca esperé que se me conociera como alguien dentro de este mundillo, siempre creí que sería un pintor de caballete y galería, sin embargo, aquí estamos, trabajando para un montón de proyectos indie y grandes editoriales. Para mí es un sueño hecho realidad.



JUAN GÓMEZ

**Tras conocerte un poco más, ¿cómo definirías tu estilo? ¿Cómo llegaste a él?*

Lo definiría como un estilo que mezcla lo moderno y lo antiguo. Mi formación es la de un pintor tradicional de caballete (Estudié Bellas Artes al fin y al cabo) tiendo a mezclar el estilo barroco con influencias que se hunden en la ilustración digital moderna y la fantasía oscura. Los encargos que suelo recibir giran en torno a esta temática, pero con un giro más histórico.

**Como bien has comentado tus obras se inspiran básicamente en dos campos: lo histórico y la fantasía con toque oscuro.*

Vayamos con el primero: ¿qué es lo que más te llama de esta ambientación? ¿Cuál es tu periodo histórico favorito? ¿Por qué?

Me gusta que la fantasía tenga un toque de veracidad, como si fuese posible que existiera. De ahí el mezclarlo con elementos históricos, o tradicionales. Incluso a la hora de pensar en los elementos constructivos de las ilustraciones suelo pensar en mi estilo histórico favorito: El Barroco Tenebrista. Composiciones teatrales, un estilo que defino de "Sangre y Azulejo" que evocan a los retablos de mi tierra y las luces dinámicas de sus pinturas. Creo que el estilo encaja muy bien con la ilustración que se demanda hoy en día y que aún no se ha dicho la última palabra a este respecto. Y con cada proyecto en el que trabajo lo tengo más claro



**¿Qué autores de pintura histórica son tus referentes? ¿Cuál es tu obra favorita de este estilo?*

Mis autores favoritos.... Difícil pregunta, me cuesta ordenarlos. Sobre todo, porque bebo de muchísimos y son demasiado los que me han influido en el camino.

Por resumir mucho diría: Valdés Leal, Caravaggio, José de Ribera, Arnold Böcklin... serían una buena representación.

Y con mi obra favorita me vuelves a poner en un apuro bastante bueno, pero me debato entre la colección de "Los Sentidos" de José de Ribera y "La isla de los muertos" de Böcklin

**Y como opuesto a lo histórico, tenemos tu vertiente de fantasía. En este tipo de trabajos tuyos, hay un claro toque oscuro, pero con mucha imaginería histórica detrás. Un gran exponente de esto que comento es tu colección "Sic Transit", ¿una maravilla!, ¿qué es lo que más te gusta de la fantasía?*

La libertad claramente, me gusta poder traer a la vida mundos que no existen, pero haciéndolos veraces, como si fuesen plausibles (un poco lo que hizo Peter Jackson con su trilogía del Señor de los Anillos). Que parezca que hay un lugar en el que existan estos extraños personajes o mundos.



**¿Y qué autores son tus referentes en la fantasía (no tendría por qué ser oscura)? ¿Cuál es tu obra favorita de este estilo?*

Las Leyendas de la Workshop: Adrian Smith, John Blanche... siempre me ha parecido gente absolutamente genial, que a pesar de trabajar con unos medios y características particulares han sabido sacar lo mejor de sí mismos.

**Siguiendo con este estilo pictórico, nuestros lectores quizás hayan visto tu arte y no se hayan dado cuenta, ya que tú has formado parte de las ilustraciones que componen el mundo Turnip28. ¿Cómo surgió esta posibilidad? ¿Qué tal fue trabajar con Max? ¿Te dio libertad o te marcó unas pautas?*

Ostras, buena pregunta. Pues la oportunidad de trabajar con Max surgió de la manera más tonta del mundo, yo estaba aún estudiando la carrera de Bellas Artes y estaba empezando a manejar la tableta gráfica, y en Pinterest di con uno de sus primeros concepts sobre Turnip28. Desde el primer momento me encandiló la temática y empecé a hacer Fan-arts. Y como por aquel entonces el proyecto era mucho más pequeño que hoy, llamé la atención de Max y me preguntó si estaría dispuesto a trabajar para él, y así fue como se convirtió en mi primer cliente en este mundillo.

Trabajar para Max siempre es un absoluto placer. Él también ha sido artista gráfico y sabe muy bien cuándo guiarte en tu proceso y cuándo darte libertad creativa.

**Bueno, tras esta “pequeña” introducción, vamos al meollo de la cuestión: ¡QUÉ PEDAZO PORTADA EXCLUSIVA TE HAS MARCADO PARA SECTOR28! Confiéсанos Juan, ¿cuál fue el truco de magia que usamos para convencerte hacer la portada?*

Jajajajaja. Muchísimas gracias. No hubo truco, ni soborno, ni sobres bajo la mesa. Cuando os leí por telegram y el proyecto tan chulo que teníais entre manos no dude en ofrecerme. ¡¡¡Destilabais ilusión y ganas!!!



**Fuera bromas, cuéntanos más sobre la inspiración que te llevó a hacer ésta portada. La inspiración quijotesca es más que evidente, ¿Cómo se te ocurrió la idea? ¿Manejaste otros conceptos previamente o tenías claro que iría por aquí?*

Pues Turnip28, es la respuesta a todo. Es un mundo que deja una gran libertad creativa y como ya había trabajado previamente con ella, pensé que podríamos hacer que la portada girara entorno a ello, un caballero que se ha vuelto loco y que es un fan imitador del Quijote, obsesionado con destruir todos los molinos que encuentra. La verdad es que tenía otros bocetos, pero el que elegisteis era el más espectacular y rompedor. Quería haceros algo con carácter para vuestra primera publicación.

**En la portada se pueden ver muchos elementos característicos de la obra de Cervantes como el molino de viento, el casco gran bacía de barbero, hojas de libros (el Quijote? Jajaja)...¿hubo algo que se te ha quedado pendiente por incluir?*

Buff os he añadido un popurrí del capítulo 13 del Quijote (La batalla contra los molinos) y me hubiera gustado incluir de alguna manera al propio Cervantes, pero no entraba entre tantos elementos jajajaja

**Por ir terminando la entrevista y que puedas continuar con tu vida, que ya te he tenido suficiente tiempo secuestrado, ¿eres wargamer? ¿Qué facetas son las que más te gustan de este hobby: coleccionar, pintar, jugar, creación de trasfondo...?*

Soy un wargamer muy cerrado, nunca he tenido a gente alrededor con la que compartir partidas, y de joven no tenía mucho dinero para invertir en el hobby, así que me limitaba a disfrutar y crear arte dentro de los diferentes juegos y escenarios. Pero la creación de trasfondo o "Worldbuilding" también es una faceta que me gusta mucho.

**¿Cómo fueron tus inicios en este hobby? ¿A qué juegos le estás dedicando más tu atención últimamente?*

Mis inicios, supongo que fueron como casi el de todo el mundo, LA WORKSHOP. La gran compañía de wargames inglesa siempre me atrajo con sus juegos y diseños, luego he ido abriendo más la mira y he encontrado auténticas joyas: Turnip28, Necropolis, Forbidden Psalm...etc. Siempre le dedico casi todo mi tiempo a Turnip, nada ha conseguido que me desenganche desde que lo descubrí y le tengo un cariño especial.

¿Cuáles son tus artistas del miniaturismo que te inspiran?

No sabría decirte, no sigo a muchos, pero Gardens of Hecate me fascina o GrimDark Compendium, sé que no son sus nombres reales, pero espero que se entienda hehe.

**Muchas gracias por tu tiempo Juan, y espero poder muchas más obras tuyas en juegos, libros, exposiciones... si quieres decir algo más, como por ejemplo dónde podemos ver más sobre ti y tus obras, es el momento. ¡Un abrazote!*

De nuevo, muchas gracias vosotros por el apoyo a mi arte y ¡deseo que sea el primero de muchos números!

Para seguirme, podéis hacerlo a través de las siguientes cuentas:

Instagram: @illustratorfodder

Twitter: @JuanGomez_Tahur

Artstation: Tahur



CANTANDO EL SALMO PROHIBIDO

POR ENOY

VIEJOS SELLOS SE HAN ROTO.
LAS PUERTAS DEL INFIERNO
ESTÁN ABIERTAS.
CANTAMOS SALMOS PROHIBIDOS.
A PESAR DE LOS DIOSES
CONTRA VIENTO Y MAREA

VAMOS A ACABAR REVENTADOS.
¿ACASO NO ESTAMOS
CONDENADOS?
¡OH, SÍ, LO ESTAMOS!
HAY MUCHO QUE HACER.
ASÍ QUE COGE TUS COSAS Y VEN
CON NOSOTROS.

(EXTRACTO DE TO HELL AND GALGENBECK)



Todo empezó en Suecia. En el país de las auroras, IKEA y del Death Metal. El juego de rol Mork Borg nació de la mente perturbada de Pelle Nilsson y el ilustrador Johan Nohr. Un libro que no deja indiferente a nadie, una portada de un disco de Death Metal hecha juego de rol.

A diferencia de los típicos, y heroicos, juegos de ambientación medieval, Mork Borg abraza el lado mas "grimdark" y oscuro del género. Aquí los jugadores son una panda de desarrapados buscándose la vida en un mundo en el que las trompetas del apocalipsis ya han sonado. Todo ello aderezado con una estética oscura, muy extrema y con gotas de humor negro.

Los autores además hicieron una licencia para terceros que permitía a otros crear contenido para su juego. Y con ello desataron la locura. Actualmente hay infinidad de suplementos, expansiones y juegos derivados o compatibles con el sistema de Mork Borg. Y, querid@ granuja, aquí es donde llegamos a Forbidden Psalm.

Creado por Will Rahman, Forbidden Psalm es la adaptación a juego de escaramuzas con miniaturas de Mork Borg. Ya sabéis, un juego de esos con muñequitos (pocos en este caso) que se juega en una especie de maqueta... El sistema de reglas es, salvo algún pequeño cambio, el mismo que el de su "padre", llegando a poderse usar personajes y monstruos de uno al otro, previa pequeña adaptación.



Para empezar te creas una banda de 5 tipejos/as. Ni uno mas. Cada uno con sus virtudes (pocas) y defectos (muchos). No esperes aquí grandes héroes o gente valiente, hasta un lanzador de hechizos es un miserable al que su magia puede volverse contra él.

¿Y qué hacen en este juego esa panda de desgraciados/as?. Tu banda ha oído que el Mago Loco Vripix busca el Salmo Prohibido, que se cree que puede ser una salvación del apocalipsis que se avecina. Sea verdad o no, al menos paga bien por los encargos que manda.

Forbidden Psalm es básicamente un juego narrativo. Aquí no esperes enfrentarte porque si a otro grupo de enemigos, aquí se juegan escenarios con una misión. Puede ser que Vripix te haya mandado quitar unos calcetines a unos goblins locos, saquear unas tumbas en busca de un pergamino o cosas así. Cosa tuya es si lo intentas solo, con la ayuda de otro grupo de tirados o te das de palos con ellos.



Bueno, ya sabéis lo que tenéis que hacer y tenéis un hueco de 60x60 ctms para poner trozos de corcho o resina simulando un escenario.

¿Cómo se juega a esto?. Mueves tus muñequitos, haces cosas como pegarte con alguna otra miniatura, saquear algo, esquivas monstruos (si, suele haber bichos dando la lata) e intentas hacer el encargo antes que tu rival, o con la ayuda de él. Incluso si no aguantas a nadie, tu solo.

Para hacer cosas como pegarse o ver si tus pringados/as aguantan una situación, tiras dados de 20 y sumas o restas modificadores para intentar llegar a 12 contando todo. Si ves que las cosas se ponen feas siempre puedes usar un Presagio, que es una especie de ayuda.

Un sistema casi igual que el de su “padre” Mork Borg, sencillo pero, por lo menos para mi, divertido y lleno de situaciones inesperadas dadas por las acciones de los monstruos, las condiciones del escenario (puede que tengas que pelear en la oscuridad o en medio de un aguacero), o por efectos adversos de las tiradas (es muy gracioso, para el contrario fallar una tirada al leer un pergamino mágico). Y esto es casi todo.

Lanzada hace unos años, la 1a edición de Forbidden Psalm tuvo cierto éxito y conocimiento en el círculo de juegos independientes, sobre todo después de que ciertos canales como el de Guerrilla Wargames jugaran su campaña en solitario.

Gracias a compartir la misma licencia de terceros de Mork Borg aparecieron suplementos y campañas para el juego como la excelente Regicide.



La sencillez y adaptabilidad del sistema hizo que su autor creara después varios juegos con el mismo sistema del Forbidden original pero en distintas ambientaciones:

- The Last War, con ambientación guerra de trincheras. 1a guerra mundial, pero apocalíptica y sobrenatural.
- Kill Sample Process. El juego de escaramuzas de CY-Borg, la versión cyberpunk de este.
- Dread Nights, situada en una suerte de época victoriana y enfrentándote a monstruos clásicos (vampiros, licántropos...)
- Endless Horrors, en la cual tu banda es un culto que adora a un dios ancestral y busca el fin del mundo.
- Forbidden Seas, para jugar con piratas.
- Tengoku Station para jugar en una estación espacial.

Hace relativamente poco salió la versión corregida y ampliada del Forbidden Psalm básico, la edición End Times.

Material no te va a faltar, granuja, que me lo digan a mi...

Si has aguantado todo este tocho de texto, solo te digo que le des un tiento al juego. Coge unas miniaturas, prepara un escenario y adéntrate en este oscuro universo mientras cantas Salmos Prohibidos, no vaya a ser que el fin del mundo esté a la vuelta de la esquina.



TEXTO E ILUSTRACIÓN DE AVENTUREROS POR ENDY. ILUSTRACIONES DE FORBIDDEN PSALM, REGICIDE Y HARKENSTONE. PROPIEDAD DE LOS RESPECTIVOS AUTORES, USADO SIN ÁNIMO DE LUCRO.

ESCENARIOS DE JUEGO

A CONTINUACIÓN TE DEJAMOS UN PAR DE MÓDULOS DE JUEGO O ESCENARIOS PARA DISFRUTAR DE FORBIDDEN PSALM.

“YA VIENEN LOS REYES” UNA AVENTURA NAVIDEÑA DISEÑADA POR ENDY DONDE TENDRÁS QUE ENFRENTARTE A TRES CONOCIDOS Y PODEROSOS MAGOS.

“LA PROCESIÓN DEL DÍA DE INVIERNO” UNA MINI CAMPAÑA DE DOS ESCENARIOS CREADA POR SANTI OROZCO BASADA EN EL FOLCLORE POPULAR DONDE PODRÁS CONOCER AL MISMÍSIMO JARRAMPLAS.



YA VIENEN LOS REYES

por Andy

Vriprix aparece con un extraño gorro rojo con una borla blanca y os comenta que a sido visto un grupo de 3 farsantes que se hacen llamar reyes, los cuales convencen a la gente para dejarles comida de noche a cambio de regalos. ¡Solo el puede meter regalos en calcetines!. ¡Acaba con ellos o saquea sus alforjas y huye!

Objetivo

Matar a los magos o huir del escenario con las alforjas. Pueden ser recogidas del suelo, si una miniatura esta a 1" de estas superando una prueba de Agilidad. Si la miniatura que lleva las alforjas es Derribada, colocalas en el suelo a 1" de esta. Si mueren los magos, el resto de su sequito huye.

Recompensa

Por matar a su rivales, Vriprix te ofrece 20 de oro. Si robas las alforjas haz 2 tiradas en la Tabla de Tesoro

Preparación y Tesoro

Coloca en el centro del tablero un marcador que represente las alforjas. Coloca 3 miniaturas hasta a 3 pulgadas de las alforjas para representar los Reyes Magos. Están acompañados por 3 Goblins roba calcetines (pág. 78) colocados hasta a 3 pulgadas de las alforjas. Los Reyes Magos tienen un Pergamino encima.

Despliegue

Versus y COOP: Los jugadores seleccionan un área de despliegue según iniciativa y colocan miniaturas dentro de 6 pulgadas de su borde de tablero.

Juego en solitario: Puedes colocar miniaturas en cualquiera de las áreas de despliegue.

Amenazas

Los Reyes Magos se activan durante la Fase de activación de monstruos pero no se mueven a menos que estén en combate. Los Goblins actúan con normalidad.

Melxor

HP: 9 Moral: -

Bastón: D4 Armadura: -

Especial: Si no está en combate, apunta al enemigo más cercano dentro de 12 pulgadas con el Pergamino de Manos Lameantes de San Vilmarex (pág. 28).

Gaspas

HP: 8 Moral: -

Bastón: D4 Armadura: 1

Especial: Si no está en combate, apunta al enemigo más cercano dentro de 12 pulgadas con el Pergamino Aliento de lo Inmortal (pag.28)

Baltasssa

HP: 10 Moral: -

Martillo de Guerra: D6 Armadura: -

Especial: Actua en la fase de monstruos de manera normal (pag 47).

Juego en Solitario

Solo hay un goblin acompañando a los magos.

COOP

Como Versus, pero hay presente un Camello Vil. Desplegar hasta a 3" de las alforjas.

CAMELLO VIL

HP: 8 Moral: 8

Mordisco: D6 Armadura: 2

Especial: ¡Cabalga!: Se mueve 2d8 en lugar de 2d6 y no puede trepar.

La partida acaba despues de la 6a ronda o si se sacan las alforjas del escenario.



Cuando lleguen los PJs lee:

Entrais en un claro y veis 3 individuos vestidos con andrajosos trajes que parece pertenecieron a algún noble o rey, incluso tienen en sus cabezas una suerte de coronas. Hablan con los goblins que les acompañan.

"Bueno, parece que tenemos compañía, no parece que hayan sido niñ@s buenos!. ¡A falta de carbón, bueno es darles de palos!. Seguidamente sus pajes, los goblins se lanzan hacia el grupo."

Si los PJs tienen éxito y matan a los magos o roban sus alforjas lee lo siguiente:

"Mientras el resto del séquito de los "reyes" huye, saqueáis lo que han dejado en busca de algo de interés..."

El mago loco que se conforme con haber acabado con ellos"



La procesión del día de Invierno

El solsticio de invierno está sobre nosotros y cuando la oscuridad se adueña de la mayor parte del día, un curioso vagabundo se acerca a la aldea del Piornäl.

En cuanto se percatan de su presencia, los aldeanos guardan el ganado ganado a toda prisa y se encierran a cal y canto en sus casas, pues todos temen un encuentro con él.

Atrapados en el pueblo no os queda más remedio que enfrentaros al mismísimo diablo al que los locales se refieren como Jarramplas.



La **procesión del día de invierno** son 2 escenarios para *Forbidden Psalm* diseñados para ser jugados consecutivamente y en modo normal (vs).

Reglas especiales

Las **armas convencionales** no tienen efecto contra el Jarramplas. La única forma de detenerlo es tirándole **nabos** hasta dejarlo inconsciente.

Recoger un nabo

Los personajes pueden emplear **una acción** en recoger tantos nabos como puedan cargar de la pila de nabos si están a 1" del marcador.

Cada nabo ocupa 1 espacio de inventario.

nabo [d4] [distancia][Presencia]

La primera procesión

¡No puede ser una coincidencia! La noche os ha atrapado en el pueblo el mismo día que viene Jarramplas. Tendréis que usar todo vuestro ingenio para superar la noche y volver a ver la luz del día.

Objetivo

Detén a **Jarramplas** antes que complete la procesión y se marche del pueblo.

Preparación y tesoros

Cada personaje empieza con **1 nabo** equipado si tiene espacio en el inventario.

Sigue las indicaciones del **mapa** para distribuir la escenografía de forma que simule la configuración de un pequeño pueblo, pero sin tapar el recorrido de la procesión.

Los jugadores se turnan para colocar cada uno **2 tesoros**. Estos tienen que estar fuera de la zona de despliegue de los jugadores, a **3"** o más entre ellos y a **6"** pulgadas del fin de la procesión.

Cuando se abra un cofre en busca de tesoro, haz una tirada en la **tabla de tesoros de Piornal** en vez de en la tabla de tesoros normal.

Despliegue

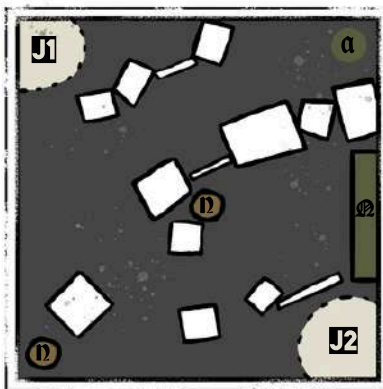
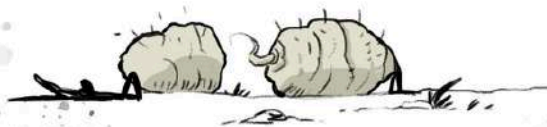
Los jugadores sortean las **zonas de despliegue** y despliegan sus miniaturas. Jarramplas se sitúa al **inicio de la procesión** tal y como se indica en el **mapa**.

Fin del juego

La partida termina en la **ronda 6** o cuando Jarramplas acabe el recorrido de la procesión.

♦ *Si se ha derribado a Jarramplas, se procede a jugar el segundo encuentro.*

♦ *Si Jarramplas acaba la procesión o no se le consigue derribar, vuestras andanzas terminan aquí y tendréis que esperar al año que viene para volveros a encontrar con él.*



J1 J2

Despliegue Jugador 1 y 2

N

Marcador de pila de nabos

a

Inicio de la procesión

b

Fin de la procesión



Escenografía atravesable



Casas y edificios

Recompensa

Cada banda obtiene una **reliquia** de Piornal.



La segunda procesión

i A la guerra! i A la guerra! i Alarma! i Alarma!



Objetivo

La banda de **Jarramplas** tiene que conseguir que complete la procesión, mientras que la banda rival tendrá que evitarlo.

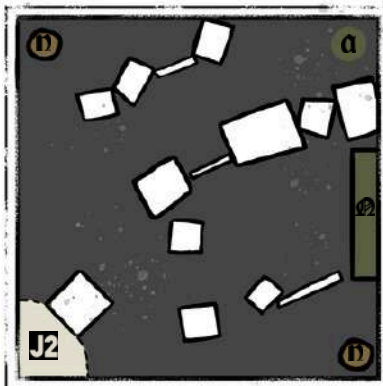
Preparación y tesoros

La **banda de Jarramplos** será aquella que le haya propinado el golpe final para derribarlo en el escenario anterior.

Sustituye a uno de los personajes de la banda (a tu elección o aleatoriamente) por la miniatura de Jarramplas.

El jugador puede controlar directamente a Jarramplas o seguir usando la tabla de comportamiento.

Sigue las mismas indicaciones que en el **primer escenario** para situar la escenografía y los tesoros.



Despliegue

La banda de Jarramplas despliega en la **zona de inicio de la procesión** y la banda rival en la zona de despliegue tal y como se indica en el mapa.



Fin del juego

La partida acaba en la **ronda 6** o cuando Jarramplas complete la procesión.

Mientras los primeros rayos de sol se asoman entre las montañas y la maldición llega a su fin, os dais cuenta que habéis vivido para ver amanecer un día más.



Despliegue del Jugador 2



Marcador de pila de nabos



Inicio de la procesión



Fin de la procesión



Escenografía atravesable



Casas y edificios

Recompensa

Si la banda de Jarramplas completa la procesión, podrá quedarse con los siguientes objetos:

Máscara, vestido acolchado, Tambor.

Por contra si la banda rival derriba a nabazos a Jarramplas en los 6 turnos, será quien se quede con los objetos.

Jarramplas

pv 20 moral 10 mov 8"

armadura 0 sólo le afectan los ataques con los nabos.

Garras [1d6] [Cruel]

Látigo [1d4] [Los críticos causan hemorragia]

Comportamiento

- Siempre se **mueve** siguiendo la ruta de la procesión.

- Si durante el movimiento entra en el **rango de combate** de un personaje (1"), se detiene y ataca con el látigo. Si entra en el rango de más de 1 personaje, realizará un ataque contra cada uno.

Si acaba el movimiento en rango de combate, atacará de la misma forma.

- Mientras esté en rango de combate seguirá atacando con el látigo a todos aquellos que estén a su alcance.

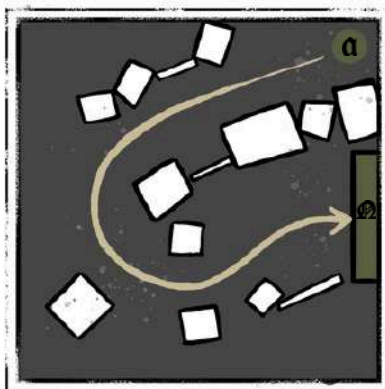
- Una vez no haya ningún personaje en rango de combate, volverá a moverse siguiendo la **ruta** de la procesión.

- Si durante una ronda recibe **daño** de un ataque con un **nabo**, se moverá en dirección a uno de los personajes (determinado al azar) que le haya tirado nabos.

- En las rondas que recibe **daño de nabo**, usará las **garras** para atacar.

- Jarramplas enfurecido.** Una vez se le hayan asignado 15 heridas, las garras pasan a ser: [1D8] **Cruel. Hemorragia.**

- Si Jarramplas se **desvía** de la ruta de la procesión al perseguir a un personaje, cuando vuelva a mover con normalidad, se moverá hacia el punto más cercano de la ruta, procurando no retroceder.



→ ruta de la procesión

Tabla de tesoros de Piornal

1d10

- 2 nabos.
- Pimentón de la vera.** Su intenso aroma ahumado le dará intensidad y color a los platos que prepares.
- Torta del Casar.** Su cremosidad es inigualable. Recuperas 1d3 Puntos de Vida. (4 usos).
- Navaja.** Corta como un demonio. [Agilidad][1D3] [Arrojadiza, los críticos causan hemorragia]
- 2 monedas de oro.
- Encuentras una **Reliquia**.
- Encuentras un **Pergamino**.
- 5 monedas de oro.
- Hueso de Jamón.** Puede blandirse como un arma o usarse para hacer un caldo con fundamento.
 - Arma improvisada a 1 mano** [1D4][Fuerza] [Consumible] **Caldo de Jamón.** Recuperas 1D4 puntos de vida.
- Boina.** Protege de las inclemencias del tiempo con un estilo elegante. Los efectos del **clima** no afectan al portador.



1 Espada de latón

Dice la leyenda que fue encontrada en una siniestra torre, pero aparentemente su poder mágico resulta ser que solo puede desenvainarse 2 palmos. Todo indica que tendrás que usarla envainada.

Una vez por batalla puedes intentar desenvainarla completamente. Chequeo de **presencia** [14]

[1d10] [Los críticos causan hemorragia] [Fuerza]

3 Máscara *armadura* [0]

Una colorida, pero aterradora máscara que representa al Jarramplás.

Para atacar en combate cuerpo a cuerpo al portador de la máscara hay que superar un **chequeo de presencia** [10] (una vez por partida).

5 Tambor

Posiblemente no quieras tener a uno de los miembros de la banda entretenido aporreando un tambor durante el fragor de la batalla.

Mientras el portador toca, tan solo puede realizar una acción de **movimiento**, pero mientras esté tocando los aliados a 12" tienen un +1 en todos los chequeos.

2 Licor de Bellota

En tiempos de escasez, se puede llegar a destilar cualquier cosa. Tiene un sabor dulzón que embriaga rápido.

Una vez consumido superas los chequeos de **presencia** automáticamente durante el resto de la partida, pero obtienes un penalizador de -1 a la **agilidad**.

4 Traje Acolchado *armadura* [3]

Sus tiras de colores no lo hacen especialmente discreto, pero es mullido por dentro.

El portador siempre es **visible** para los ataques a **distancia** o con armas **arrojadizas**.

La armadura no protege de los ataques con **nabos**.

6 Nabo certero

Este nabo nunca falla.

Un ataque con este nabo siempre impacta con éxito sin necesidad de hacer un chequeo.

[d6] [distancia] [Presencia]

Pergaminos del Valle

1 Fuego Infernal

Un intento de contactar con el maligno desata las llamas del infierno, que arden sin control.

Todas las miniaturas a 6" del lanzador del hechizo arden en llamas.

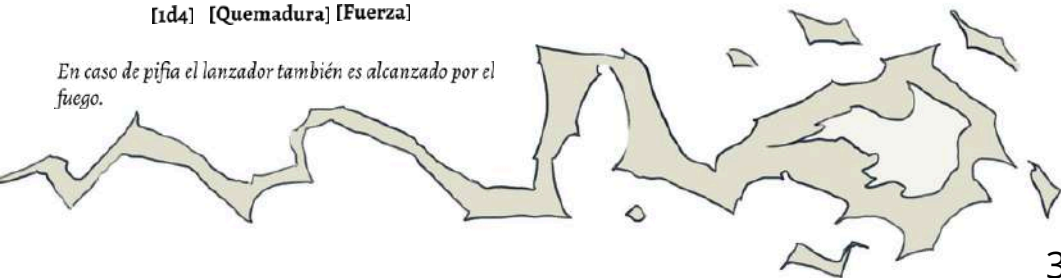
[1d4] [Quemadura] [Fuerza]

En caso de pifia el lanzador también es alcanzado por el fuego.

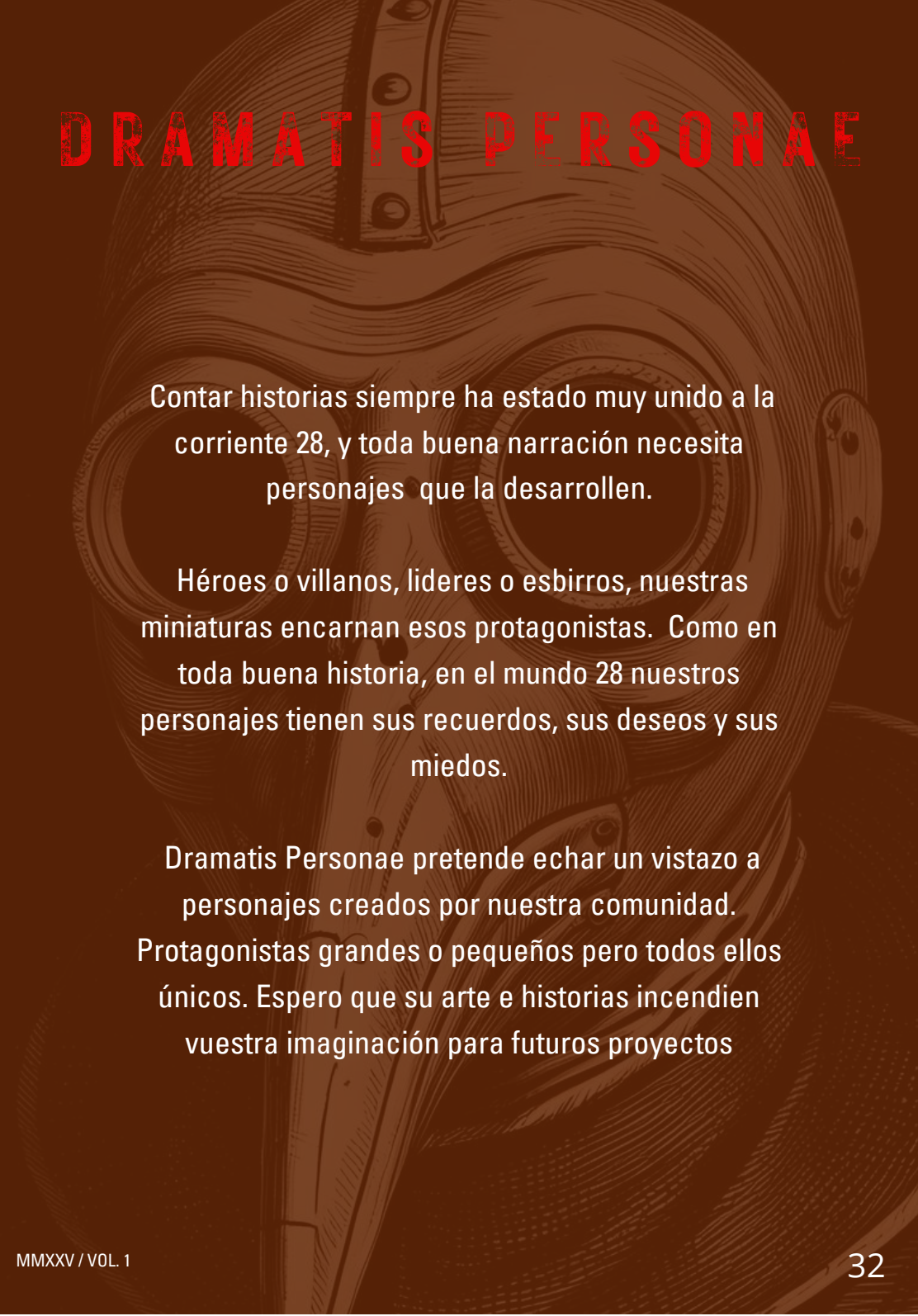
2 Velocidad Embrujada

Estas brujas conocen encantamientos que las permiten moverse tal velocidad que son invisibles para el ojo humano.

El objetivo del hechizo (puede ser el propio lanzador), gana **movimiento** +5 en su próxima activación



DRAMATIS PERSONAE



Contar historias siempre ha estado muy unido a la corriente 28, y toda buena narración necesita personajes que la desarrollen.

Héroes o villanos, líderes o esbirros, nuestras miniaturas encarnan esos protagonistas. Como en toda buena historia, en el mundo 28 nuestros personajes tienen sus recuerdos, sus deseos y sus miedos.

Dramatis Personae pretende echar un vistazo a personajes creados por nuestra comunidad. Protagonistas grandes o pequeños pero todos ellos únicos. Espero que su arte e historias incendien vuestra imaginación para futuros proyectos

SEGIS

POR ORKOLOKOWACH



Segis era un artesano corriente del barrio de curtidores, apreciado por sus vecinos y querido por su familia. Su vida era de lo más común hasta que una noche se levantó de la cama y asesinó con sus propias manos a su mujer e hijos. Salió a las oscuras calles gritando que todo aquello era una pesadilla, que nada importaba. Que al alba despertaría en su colchón de plumas, en la rica casa de su noble familia. Antes de que le atrapase la guardia de Sarovir prendió fuego a su casa y mató a dos vecinos que intentaron detenerle.

Después de que se anunciase la sentencia: muerte por garrote vil, todo el mundo esperaba la ejecución en la Plaza del Dolor. Sorprendentemente esta nunca sucedió.

Según se dice en los mentideros de Sarovir, un poderoso noble intercedió en favor de Segis y en lugar de ejecutarlo, se le dejó bajo la custodia del Señor Fierabrás. Para muchos, un destino peor que la muerte.

Entre susurros se dice que cada cierto tiempo, un hombre embozado con suave capa y vistiendo caros zapatos, baja de un carruaje y entra en la Casa Fierabrás para visitar al reo.

Aquellos que viven, o pasan cerca de La Casa de los Gritos, dicen que a veces oyen a Segis llorar. Otros le oyen reír. La mayoría dicen que de su celda, en La Casa de los Gritos, lo único que sale son los alaridos de alguien loco, atrapado entre la vida y el sueño.



Segis fue el último de los pacientes de La Casa de los Gritos. Una banda creada para el contexto narrativo de Sarovir. La Casa de los Gritos es un sanatorio mental dirigido por un doctor siniestro y Segis es uno de sus pacientes.

En una conversación sobre novelas inspiradoras me vino a la cabeza “La vida es sueño” de Calderón de la Barca. Su trágico personaje, Segismundo, encajaría perfectamente en mi banda si le daba una pequeña vuelta de tuerca. Tras pensarlo un poco la historia del personaje se escribió sola.

Su diseño está inspirado en la camisa de fuerza de Renfield en la película de Drácula. Prácticamente toda la miniatura está hecha de distintas masillas. Solo la cabeza y los pies son bits de plástico.

ESTASIS AMBULANTE

POR BLACKFERE



ESTASIS AMBULANTE

Ninduk Ammeshki, el primogénito de la casa Ammeshki, fue diseñado y fecundado in vitro en los laboratorios de la colmena Conflagraverunt. Como se esperaba de la casa gobernante, fue educado al más alto nivel en diplomacia, ciencias, táctica y estrategia. Pronto comenzó a destacar en su carrera militar, obteniendo importantes victorias contra los astromantes y sus abominaciones, ocupando fuentes de recursos valiosos.

Fue en una de estas acciones en la que algo inesperado sucedió. La misión rutinaria de exploración a un sistema de cavernas más allá de los baldíos se convirtió en una lucha desesperada por escapar del laberinto, enfrentados a un enemigo desconocido que se negaba a permanecer muerto cuando caía. Unos pocos vigilantes consiguieron escapar, portando a Ninduk que había recibido heridas mortales.

Para mantenerlo con vida, el Architekno Ebamesh Ammeshki lo sumergió en un tanque de estasis, y le construyó múltiples plataformas ambulatorias. No pasó mucho tiempo antes de que fuera evidente que la cordura de Ninduk había sufrido un grave deterioro, ya fuera por las heridas sufridas, el trauma de encontrarse atrapado en un cilindro de líquido amniótico, o los recuerdos de lo que fuera que combatió bajo las cavernas.

Hoy en día Ninduk solo confía en Ayabith, su hermana pequeña, y apenas se comunica con sus camaradas. Desde su papel de líder y estrategia ha pasado a ser una simple máquina de guerra. A pesar de ser imprevisible, siguen desplegándole en batalla por su furia destructiva.



RAPTOR REGINA

POR DIDAC



Siempre antes de empezar un proyecto, me planteo es “¿qué me apetece hacer?” y “¿qué puedo hacer con los materiales que tengo?”.

Cuando en el grupo de spanishinq28 propuso el proyecto Alma 28 hacía relativamente poco que había caído en mis manos una matriz de guardia imperial de WHF. Ya le había dado vueltas a mezclar la estética medieval de la guardia con detalles futuristas. Barajaba 2 opciones: o bien la banda de un mundo feudal, o bien un rogue trader. La segunda me tentaba mucho más, y pensé que me ofrecería más variedad en la banda.

Tomada la decisión de seguir el camino del Rogue Trader, tocaba detallar un poco más: ¿qué tipo de personaje lideraría la banda? ¿con quién se juntaría? y ¿cuál sería la estética de sus miembros? Decidí que el líder sería un aventurero extravagante, con poca más ambición que hacer dinero sin muchas complicaciones.

El siguiente paso era detallar los miembros de la banda, para ello tuve en cuenta las reglas de creación de bandas que se iban a usar (en este caso Héroes y Aliens) y tener un rooster variado con personajes de habilidades diversas (combate a distancia, movilidad, poderes psíquicos...), en realidad con más intención de crear conversiones que de ganar partidas.

Finalmente, quedaba el tema del esquema de color, y estilo de pintura. A pesar de la ambientación oscura de Alma, descarté el estilo más grimdark “al uso” por algo más vistoso, acorde con la personalidad de la banda y sobre todo con su líder. Verde, blanco y acentos naranjas marcarían el esquema de color general, luego detalles en oro para los miembros mas notables y al final, le añadimos desgastes para dar la sensación que la tripulación ha vivido ya su buena ración de aventuras.



Gilbert Pargo (Héroe)

Gilbert es el heredero de una familia rica y poderosa que se unió al Astra Militarum para hacerse un nombre. Sus conexiones familiares aseguraron que siempre estuviese lejos de cualquier peligro real, y su ingenio y carisma le facilitaron una exitosa carrera entre sus filas.

Después de años de servicio y de relacionarse con personajes muy influyentes, logró obtener una orden de comercio imperial y su propia nave, la Raptor Regina, y se convirtió en un rogue trader listo para trabajar duro por la gloria del Emperador y, por supuesto, la suya propia.



Nadia Bint Majid, la Navegante (Élite - Psíquica)

Una aventurera descendiente de una noble familia de Navegantes, no sólo guía al Regina a través de la disformidad, sino que también vela por los intereses de la Navis Nobilite manteniendo a la tripulación enfocada en cualquier misión en la que estén trabajando.





Barney "BFG" (Élite)

Barney ha sido un leal guardaespaldas de la familia Pargo durante años. Valiente y siempre listo para la acción, el capitán Gilbert Pargo lo agregó inmediatamente a la tripulación cuando comenzó sus esfuerzos como rogue trader.



Herja Runedatter (Élite)

Herja aprendió el arte de la caza de su padre a una edad muy temprana, más tarde usó sus inigualables habilidades con el rifle para divertir tanto a la gente del pueblo como a los nobles en ferias y desfiles alrededor de su mundo feudal natal.

Fue en una de esas ferias cuando Nadia se le acercó y le ofreció más dinero del que había visto en su vida para unirse a la tripulación del Raptor Regina.



Karel Rossum "El Cetrero" (Élite o Peón) + Drones (Monstruos menores)

Es más común encontrar a este huraño personaje trabajando solo en sus bizarras creaciones biomecánicas en lugar de socializando con el resto del equipo.

Sin interés por la gloria o el dinero, se unió al equipo únicamente después de enterarse del enorme taller del que dispondría para él solo en las cubiertas inferiores de la nave.



Horace & Torquato (Peones)

Esos guardaespaldas leales abandonaron de mala gana su mundo nativo para seguir al hijo mayor de su Señor en sus aventuras de rogue trader.

El lado positivo es que tanto la comida como el alcohol siempre son buenos y abundantes a bordo de la vieja y confiable Raptor Regina.

LES LUTTIERS

POR
ARTECNOALQUIMIA



@artecnoalquimia

LES LUTTIERS

Los habitantes del mundo de turnip28 reciben información a través de la contemplación de las visiones y alucinaciones almacenadas en la Raíz que les procura su consumo; hay quien sugiere en su delirio que esas briznas de información apenas entrevista y comprendida son lo que en realidad mantiene viva a la humanidad, si es que se puede decir que « vive » y si todavía se le puede llamar « humanidad ».

Los 5 integrantes de Les Luttiars han recibido información inconexa a través de los siglos transcurridos hasta el presente del siglo XXVIII: En esa información hay varios fragmentos audiovisuales. En uno de ellos se ve a unas máquinas bélicas capaces de cambiar de forma, desde unos humanoides mecánicos a unos reptiles acorazados de gran tamaño, y recíprocamente. En otra se ve a 4 humanoides reptilianos con antifaces manipulando muy hábilmente armas muy exóticas que podrían ser instrumentos agrarios.



@artecnoalquimia



@artecnoalquimia



@artecnoalquimia



Después de siglos de simbiosis con la Raíz, los habitantes de un pequeño pueblo pesquero costero de los arrabales de Cist, completamente entregado a las raíces y la putrefacción, evolucionaron a nueva forma de vida en la cual los retazos de humanidad se han fusionado con características de crustáceo. Esas visiones les dieron un propósito y una identidad, y decidieron abandonar la muerte lenta sin futuro de su pueblo costero por una existencia nómada también carente de futuro, en la cual los 5 Luttiers son soldados errantes en busca de distracción y olvido de su existencia diaria. Una versión crustácea, vegetal, y nihilista de mercenarios nómadas.



@artecnoalquimia



@artecnoalquimia

« Les Luttiers » es una banda de 5 miniaturas originalmente pensada para turnip28 creada a finales de 2022. Por aquel entonces me atraía mucho la estética de turnip28 pero no me había leído el reglamento (sigo sin hacerlo, otros reglamentos que requieren menos miniaturas que turnip28 han recibido mas atención), así que no me preocupé de que fueran 6 o 12, y fueron solo 5. Quizá me influenció inconscientemente Forbidden Psalm The Last War (bastan 5 miniaturas).

Les Luttiers es un portmanteau de Luthier y Lutte (combate en francés), no es un error tipográfico; son algo así como diletantes del combate.



EL ARTEFACTO OLVIDADO

POR CRIAMON9



Los últimos años de Jeremías el Alquimista no fueron los mejores, los pasó mendigando un trozo de pan duro en los callejones de la capital mientras pasaba desapercibido entre la clase mas baja de los ciudadanos.

Hasta ese momento Jeremías estuvo al servicio de importantes nobles de la región de Sarovir los cuales pagaron parte de su riqueza para obtener los servicios del alquimista.

Transmutaciones, artefactos, pócimas y material de guerra eran sus principales pedidos, pero en especial trece autómatas a los que a través de conocimientos arcanos imbuyó vida propia. El pagador solicitó trece soldados bien armados sin corazón ni sentimientos para solucionar un conflicto de tierras.



Justo en la última parte del proceso algo falló y Jeremías perdió el control de esos trece engendros mecánicos. En poco tiempo sembraron la destrucción en la zona, el alquimista desapareció con lo puesto al ver su cuello peligrar solo logrando salvar su vida mezclándose y viviendo como un pedigüeño. Poco a poco los autómatas se fueron apagando al terminarse la fuente alquímica que los mantenía en pie, a día de hoy ya nadie recuerda este trágico suceso al haberse localizado y fundido doce de las trece creaciones de Jeremías y sus huesos quedar a merced de ratas y alimañas....



EL ARTEFACTO OLVIDADO



Como puede verse, la base es de la pieza es un "stormcast" de Age of Sigmar, creo que son unas muy buenas miniaturas y entre otras cosas se prestan mucho para hacer el papel de viejas armaduras vivientes, ¿acaso no lo son ya en el universo de AoS?

Apenas tiene conversión alguna, lo que sí lleva es una buena mano de inspiración del estilo John Blanche que tanto nos gusta pero a mi manera, claro. Mi intención era destacar el paso de los años y las duras condiciones climáticas a las que supuestamente ha estado expuesta. Eso lo conseguí gracias al uso intensivo de una mezcla de la casa de pigmentos terrosos con óleos de tonos similares. Para enfatizar ese paso del tiempo tiré de pequeños arbustos típicos de las peanas pero sobre la misma figura representando las diferentes malas hierbas que han ido creciendo sobre la armadura.

Finalmente barniz mate para terminar de fijar los pigmentos y los arbustos y listo para volver a los caminos a increpar a los aventureros más despistados.....



INQUISIDORA PARMENIA GHRAX

POR WAAAGHTONIO



La Inquisidora Parmenia Ghrax pertenece al Ordo Machinum, uno de los tantos Ordos Minoris que se encargan de proteger al Imperio de enemigos externos y, como es el caso, de los internos.

Antigua discípula del Inquisidor Devol Engelberger, y extendiendo su autoridad sobre los sectores de EXPURGADO, la Inquisidora Ghrax trabaja en conjunto con miembros del Adeptus Mechanicus escogidos personalmente. No es de extrañar la presencia de tecnosacerdotes de la secta xenarita entre sus acólitos, como Vladimir Xor y el radical Dox-404Delta. Estos miembros, normalmente repudiados por sus iguales debido a su interés en el estudio de tecnología xeno y posible integración en el Imperio, agradecen la protección que este puesto les ofrece ante las posibles inferencias de otros miembros del Mechanicus, o incluso de una posible confrontación directa con las tropas del Ordo Xenos.

Por su parte, Ghrax sabe que una de las mejores formas de vigilar a los posibles enemigos de la Humanidad es de cerca. Sus avizores ojos gélidos y veloz espada suelen dar cuenta de aquellos que se vuelven demasiado "entusiastas" en sus investigaciones.

Hay otros miembros menos extremistas en su séquito, como Osmium Arcoramus, Scrinium Logi de las infotumbas; o Beta-988.2, un arqueotecnólogo armado con un rifle galvánico que maneja con letal precisión. También forma parte de este grupo otros agentes externos al Adeptus Mechanicus, como el cruzado Niklaus, proveniente del mundo feudal de Annora IV. Finalmente cierra la lista el Iniciado Parvo, joven e inexperto.





CLASSIFIED



SANGUIJUELAS AMANTES

POR HUDS
@ELPINCELRETORCIDO



SANGUIJUELAS AMANTES

La palabra “amor” no basta, cada uno es la media remolacha del otro. Solo tienen ojitos para ellos, y algunos cuantos órganos más. Son dos parásitos excéntricos, juntos por siempre jamás.

El culto llamado Leech Lovers (Sanguijuelas Amantes) fue de los primeros que me llamó la atención al leer el reglamento de Turnip28. Una piña, un espectro, unos cuantos bits y masilla fueron lo necesario para crear mi versión de esta parejita





DISEÑANDO UNAS REGLAS ÁGILES PARA JUGAR INQUISITOR EN 28MM

POR CPT.GOBLIN



“PIDO, INCLUSO IMPLORO, A LOS GAME MASTERS Y JUGADORES QUE HAGAN CON
ESTAS REGLAS LO QUE CONSIDEREN OPORTUNO.”

GAV THORPE, AUTOR DE INQUISITOR: THE BATTLE FOR THE EMPEROR'S SOUL.

LOS ORIGENES

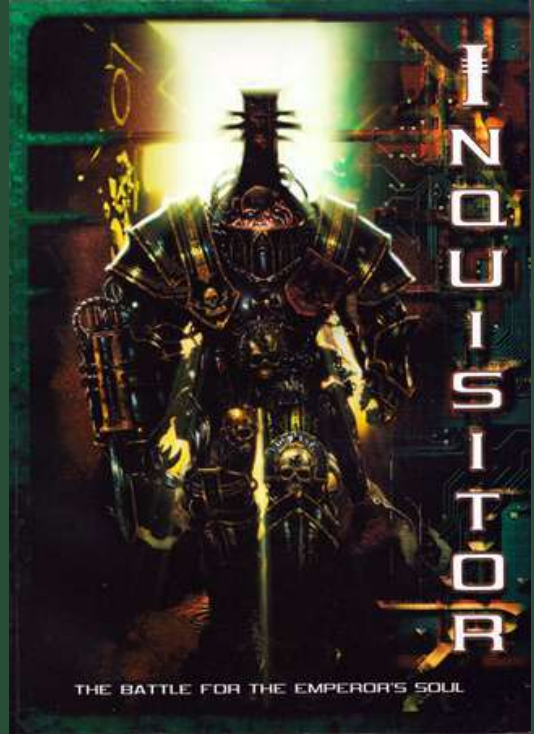
“Inquisitor: The Battle for The Emperor’s Soul” fué escrito por Gav Thorpe, editado por Andy Hall e ilustrado por John Blanche. Se publicó en 2001 por la empresa de miniaturas Games Workshop, la cual había decidido lanzar una serie de figuras de metal para coleccionistas ambientada en el exitoso juego Warhammer 40.000 en una escala de 54mm

Encargaron a Gav Thorpe y su equipo escribir un sistema de reglas para acompañar a las figuritas, con ilustraciones del que sería considerado el artista icónico del género, John Blanche.

El juego quedaría enfocado desde el principio a la comunidad “especialista”, y con ésa licencia, los autores pusieron sobre la mesa la idea que realmente querían ellos desarrollar y jugar, aunque seguramente tuvieron márgenes de tiempo muy cortos para poder desarrollar apropiadamente la mecánica. Finalmente el juego sería una obra de arte editorial pero un sistema demasiado espeso y con bastantes paradojas como para poder ser comprendido y jugado por un público más amplio.

Además ha quedado totalmente alejado de la actual tendencia de juegos ágiles, por lo que pensé que había llegado el momento de modernizarlo si quería llegar a convencer a alguien de mi entorno para jugar algún día...

Inquisitor se inspiró de los wargames con los que creció Gav Thorpe y todos los diseñadores iniciales del universo Warhammer 40.000, que plasmaron su estilo en su primera edición “Rogue Trader” en 1987. Posteriormente el juego icónico de la franquicia iría abandonando la mecánica inicial a favor de un sistema más comercial y apto para el público general, y gracias a ello la tercera edición se convertiría en un top seller. La escala de la acción se amplió a un nivel de batalla de destacamentos con mayor agilidad en la sucesión de turnos



Pero los autores “especialistas” guardaban nostalgia por aquéllos wargames de duelos individuales del Oeste con elementos de rol y mucha granularidad en el detalle de la acción como “Western Gunfight Wargame Rules” (1970) y por supuesto por juegos de rol y combate de miniaturas como “Tactical Studies Rules” (1974), la primera edición de Dungeons & Dragons.

Con éste idealismo, Inquisitor pondría el énfasis en la construcción de personajes únicos y excéntricos representados con miniaturas personalizadas. Su mecánica de juego buscaba una experiencia dramática y bizarra que lograra transmitir el estrés y la tensión del combate al propio jugador, donde cada sucesión de pequeñas decisiones tácticas sería importante para el desarrollo de la acción, como por ejemplo decidir si detenerse en una esquina, apoyar el arma y apuntar antes de disparar.

La interacción con los elementos de escenografía en ésta escala de 54mm sería una experiencia inmersiva, haciendo que mereciera la pena el esfuerzo previo de crear escenografía detallista y preparar las partidas contando con un Director de Juego o incluso con el esfuerzo conjunto de todo un estudio.



EL SISTEMA

La mecánica de juego diseñada por Thorpe tenía unas marcadas características que lo alejaban totalmente de la línea de reglamentos de Games Workshop. Para empezar, se apoyaba en el concepto de “dado de 100”, proveniente del mundillo de los juegos de rol y que requería una tirada de dos dados de diez caras, uno para las decenas y otro para las unidades.

Realmente éste sistema era la mejor referencia para expresar probabilidades de éxito en porcentajes, pero en la agilización quería que la matemática fuera completamente intuitiva y las tiradas ligeras. Opté por la propuesta del juego indie Planet28 de un único dado de diez (D10) que seguiría expresando probabilidades en porcentajes, simplemente extendiendo el valor numérico a las decenas (para un 40% se requiere un resultado de 1 a 4 en D10 y cualquier resultado superior estaría por encima de las probabilidades de éxito, siendo un fallo).

Ésto serviría de base también para la agilización de modificadores, que en la nueva versión simplemente sería cuestión de sumar o restar 10% a la tirada, y con acumulaciones de modificadores raramente por encima o por debajo de más o menos 20% (sumar o restar 1 o 2 a un 4, añade mucha menos carga cognitiva que tener que sumar y restar modificadores de, por ejemplo, un +15% y restar un -8% a un valor de Habilidad de Disparo de 47%...lol).

También conservaría el dado de 6 caras (D6) para resolver otro tipo de resultados que dependieran más del factor aleatorio que de una habilidad o probabilidad de éxito. Por ejemplo, los efectos de sobrecalentamiento tras obtener pifias disparando armas de plasma. Con resultados de 5 ó 6 el personaje habrá tenido más suerte y apenas soltará el arma al suelo sin mayores consecuencias, mientras que con un 1 ó 2 ya podemos imaginar la mala suerte del pobre diablo. Por otro lado, a la hora de determinar efectos como el daño por desangrado, un mayor resultado en la tirada se traducirá simplemente en mayor pérdida de sangre y, por lo tanto, mayor daño.

Otra mecánica muy característica era el valor de Velocidad que tenían los personajes, obtenido a partir del valor de Iniciativa dividido entre 20 y sumando 1 al resultado. Éste valor indicará el número máximo de acciones que el personaje podrá realizar en su turno. En el original, al comienzo del turno, el jugador que controla al personaje tiene que declarar primero las acciones que intenta realizar y tirar un D6 por cada punto de Velocidad. Por cada tirada con resultados de 4+ podrá realizar una de las acciones declaradas y, en caso de fallar todas las tiradas, siempre tendrá un mínimo de 1 acción permitida.

To hit modifiers summary	
Weapon's Accuracy	+/-6%
Range modifier (see table below)	-7%
Firer Movement modifiers	
Each yard firing character walked or ran as part of combined action.	-5%
Firing character performs some other combined shooting action.	Halved (after all other modifiers)
Target Movement modifiers	
Target walked last action	-8%
Target ran or sprinted last action	-12%
Target evaded last action	-20%
For every yard moved if other type of movement except crawling	-2%
Stability modifiers	
Each successful action spent aiming	+20%
Weapon is rested	+10%
Per shot on semi-auto	-10%
Target size modifiers	
Large target (50% bigger than human size)	+30%
Small target (less than 50% of human size)	-30%
Other targets at GM's discretion	-77%
Other modifiers	
Firing with off-hand	-20%
Firing with two weapons as one action.	-20%
Character Strength less than weight of weapon (Half Strength if firing one-handed)	-1% per point difference

Tabla de modificadores a la acción del libro original

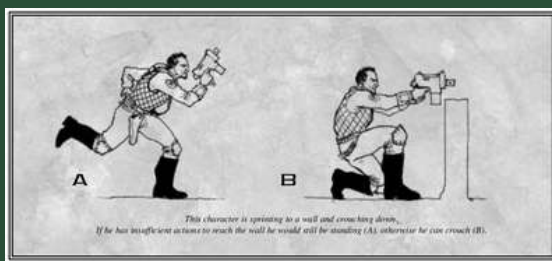


Ilustración del libro original mostrando una sucesión de dos acciones declaradas.

Ésta mecánica introduce la psicología de la incertidumbre del combate, pues hasta los combatientes más experimentados o genéticamente alterados podrían titubear unos instantes o desorientarse debido al estrés y la adrenalina lo justo para perder su plena capacidad de acción. Convierte en mecánica de juego lo que en la vida real sería la diferencia entre lo que uno se cree capaz de hacer a lo que realmente hace, un aspecto antiheróico muy de género grimdark.

Sin embargo el propio Thorpe llegaría a admitir en una entrevista que si pudiera cambiaría ésa mecánica por ser demasiado aleatoria. Una solución que apareció en la Revised Edition no oficial proponía que las tiradas se superaran con resultados de 3+. En las discusiones en el foro The Conclave (www.the-conclave.co.uk), último reducto de la comunidad Inquisitor, encontré diferentes ideas que utilizaban los grupos de jugadores como adaptaciones “de la casa”, pero había algo en todo ello que no me acababa de convencer para la nueva versión: seguían siendo necesarias muchas tiradas de dados para cada personaje en cada turno.

Tras bastantes vueltas de cabeza y una discusión en el foro acerca de las “curvas de Gauss” (bell curves), pensé en otra propuesta diferente. El concepto de curva de Gauss debería ofrecer más probabilidades de obtener el mayor número de acciones cada turno. Ésto evitaría la aleatoriedad de tener las mismas probabilidades de poder llevar a cabo tanto 1 acción como 6 acciones (en personajes con Velocidad 6, por ejemplo). La idea sería la siguiente, usando una única tirada de dado:

Tras declarar las acciones, el jugador realizará una tirada de D6 para determinar cuántas acciones podrá realmente llevar a cabo debido al estrés de la situación y otros factores. El resultado indicará el número de acciones declaradas que podrá realizar ése personaje durante ésa activación, hasta un máximo igual a su valor actual de Velocidad.

Continuaremos el recorrido por la agilización de Inquisitor en 28mm en el próximo número, pero sólo si despertó vuestro interés por participar en ésta aventura! Podéis seguir el proyecto en goblinwargames.com (en construcción) y los borradores publicados bajo el nombre Sistema28 en sistema28inq.wordpress.com

MATADERO 40K - INÉS

POR FIAN

Matadero 40k es un nick o nombre artístico que resuena en diferentes redes sociales desde hace ya tiempo. El motivo, el pintado de sus miniaturas, donde destacan sus dioramas en marcos con fondos pintados a mano y sus miniaturas con una cierta estética oscura, así como su trabajo de pintura realista, factores que la han llevado a conseguir uno de los oros en categoría libre de fantasía en las Freak Wars de 2024.

Ya son varias las veces en las que Matadero ha confesado su gusto por el grimdark y el movimiento 28 ha sido todo un descubrimiento para ella. Pero, antes de ahondar en sus trabajos y gustos, vamos a conocerla un poco.



¡Buenas! antes de meternos en faena, háganos un poco de ti, ¿quién es Matadero 40k?

Me llamo Inés y soy de Madrid. Trabajo de tatuadora y dedico casi todo el tiempo libre a pintar y esculpir escenarios para mundos de fantasía!

Soy muy fan de la historia, las leyendas y los cuentos, especialmente me interesa todo lo macabro, oscuro y retorcido, sobre todo si tiene algún tipo de raíz folclórica o histórica!

¿Cómo descubriste el mundo de las miniaturas y los wargames?

A través, como muchos, de warhammer! En mi caso fue fantasy, sexta edición, con aquel códex de elfos oscuros con un Malekith en portada... la parte de juego como tal siempre me ha interesado menos que el Lore y el arte. Tendría entonces 12 años aproximadamente!



¿Cuánto tiempo llevas pintando o metida en el mundo pinturil?

Después de un primer contacto con el hobby un poco meh, me desconecte muchos años hasta marzo de 2023 que tras mucho pensármelo y comentarlo, me regalaron un sencillo kit de pintura y algunas minis para reconectar y desde entonces!

Tu estilo realista y limpio (cuando procede XD) siempre lo he visto con cierto toque oscuro y descarnado ¿Siempre ha sido así o empezaste pintando con un estilo más colorido como el de Games Workshop?

Mis primeras primeras minis son tan malas que no sé qué estilo pretendía ser! Pero sí, desde un principio y con toda la ignorancia e inocencia intenté hacer box art puro GW. Dure muy poco ahí, porque enseguida me pareció frustrante y no me gustaba el resultado, ni siquiera en las que venían bien pintadas.

Fue algo muy paulatino, pero cada vez fui viendo más que estilo quería hacer.

A medida que tu estilo se iba afianzando y conocías la obra de otros pintores, ¿Conocías el Blanchitsu, estilo que a día de hoy define mucho los trabajos de 28?

A priori no! Y creo que mucha gente que empieza pintando nueva no lo conoce aunque sin duda hayan visto sus obras. A día de hoy lo considero un referente, pero me apena que su trabajo y su estilo visual sean menos conocidos de lo que merece

¿Qué es para ti el movimiento 28?

A día de hoy, como persona más centrada en la pintura que en el juego, es un poco un arma de doble filo. Por un lado creo que los mejores proyectos, la auténtica herencia grimdark viene de las comunidades de 28 y es un lugar lleno de creatividad.

Por otro lado, en la comunidad de pintura general siento que está muy defenestrado y supone un hándicap para los que queremos hacernos un hueco en ella.

Me consta que ya conoces lo qué es el movimiento 28, ¿qué es lo que más te atrae de él?

Como comentaba, la creatividad sin duda. Como el cielo es el límite, no veo restricciones en la creación de mundos, personajes o esquemas de pintura. Por supuesto que no me gusta todo lo que veo, pero saber que siempre hay alguien en la comunidad capa de darle a cualquier cosa un giro más bestia aún es muy estimulante.

Alguna gente cree que el blanchitsu o el 28 es solo enguarrar una miniatura sin más ¿Crees que el estilo 28 puede aportar algo importante a la pintura de miniaturas?

Honestamente todo. Una mirada nueva, por lo menos. Personalmente no soy de los pintores más "gorrinos" y definiría mi estilo como un grimdark realista. En mi caso me gusta ver el grimdark como algo más orgánico y posible... pero el que crea que un buen trabajo grimdark se hace rápido y fácil que lo intente xd





¿De qué trabajos te sientes más orgullosa que creas que encajarían en la estética 28?

Mi mortaron y mi Annegato. Especialmente este último es para mí un pico en el estilo grimdark orgánico que me gusta: la piel lechosa, venosa y medio podrida, las telas rancias y sucias, el metal herrumbroso...

¿Has participado en algún proyecto de estilo 28? ¿Qué retos supone con respecto a otros trabajos de pintura?

No demasiados. Por desgracia no he podido participar en ninguno, a parte de dos minis que pinté de motu propio para el proyecto Murnau.

No sé si hay algunos en marcha, pero contáctenme!!

¿Qué te suele inspirar a la hora de pintar algo siniestro o de estas características?

Pintores de vanguardia europea, artistas clásicos y algunos dibujantes y artistas actuales que mantienen ese aura y que creo que deberían ser referentes para cualquier pintor de esas características: Otto Dix, Francis Bacon, Enki Bilal, Zdzisław Beksinski, Goya...

¿Qué otros pintores de 28 o blanchitsu sigues o te gustan? ¿Alguna obra suya te ha gustado en particular?

Buf, aquí voy a poner unos cuantos niks de Instagram porque es donde principalmente puedo seguir a estos máquinas.

El primero sin duda sería baharrorh_the_cry_of_old_paint y ya después fokin_skaven, grimdark_compendium, carlos_bilis, y_berion, grimwolves31, decayed.paints...



¿Cuáles son tus materiales o pinturas favoritas para trabajos de estilo 28?

Pincel, acrílico, pegamento Uhu y Rust de Vallejo :D

¿Qué consejos darías para alguien que quiere empezar a pintar usando estos estilos o que quiera dar un aspecto siniestro a sus miniaturas?

Que piense a lo grande. Aun en las cosas pequeñas. Y que se plantee, si esto fuera de verdad... no tendría más roña?

¡En qué estás trabajando ahora?

Ahora mismo estoy terminando unas comisiones de dioramas y miniaturas y estoy mirando bustos y los dioramas que haré para concursos el año que viene.

Me gustaría poder unir el rollo grimdark orgánico con el típico busto de pintura más popular. ¡A ver qué pasa!



DESCUBRIENDO SPANISHIN28

POR FIAN



Spanish Inquisition XXVIIII

Blanchitsu y 28, son conceptos que aunque no sabía exactamente lo que eran, desde muy joven los tuve presentes en retazos de White Dwarfs y algunos juegos de Games Workshop. No sería hasta hace 8 años aproximadamente que descubrí la Inqvitación de The Pilgrim en Iron Sleet y el fenómeno de Inq28.

Interesado por esta estética oscura y partidas narrativas tan imaginativas busqué información, llegando a foros angloparlantes como Dakka Dakka o The Conclave, y ante la información muy escasa o confusa, seguí mi peregrinación de blogs y webs hasta dar con otros proyectos en lugares como Gardens of Hecate, Between the bolter and me o la posterior comunidad de facebook de Inq28 donde ya me conquistó definitivamente este estilo de juego/estética.

Aun así, me fastidiaba no encontrar iniciativas similares en España, ninguna comunidad de facebook, ni foros, nada, parecía que el entorno competitivo era lo único visible en cuanto a los wargames de Games Workshop. Durante un tiempo barrunté empezar una comunidad por mi cuenta, pero no sabía por dónde empezar y mira tu por donde, hace 4 años y algo, sonó la flauta

Hacia tiempo que seguía a un usuario de instagram con gusto por el 28, Soldado_Tranquilo. Fue una alegría saber que era español y que entonces había posibilidad de que aquí se pudiese hacer algo. Uno de sus posts me llamó la atención sobremanera. Era una imagen con un calavera tocada por un capirote envuelta en llamas, y las aspas de borgoña detrás, abajo en letra gótica rezaba así, Spanish Inquisition XVIII y allá que me fui a preguntar, al parecer, era un nuevo proyecto y buscaban interesados. El proyecto consistía en la creación de un setting de fantasía oscura en el que jugar escaramuzas, tendría toques de las leyendas artúricas, algo de steampunk y folclore español, y así nació Sarovir.



Miniaturas y esceno de soldado_tranquilo

Arrivé al pequeño grupo de wassap que tenían para el proyecto y allí conocí a otra gente maravillosa que amaban el 28 y todos estos proyectos. Como mecánica de juego se pensaba usar el juego de Warcry de Games Workshop y ni corto ni perezoso me puse a pensar en lo que sería mi proyecto. Como era poco probable que yo pudiese desplazarme para jugar con los demás, que estaban dispersos por la geografía española, decidí crear dos bandas, de ese modo, alguien de mi tienda podría jugar conmigo.

Sarovir era una gran ciudad rodeada de pueblecitos, bosques y una gran cordillera y ya que tenía cabida nuestro folclore, decidí crear un pueblo llamado Cosande dirigido por una meiga corrupta (como se nota que soy gallego XD) que adoraba a un dios oscuro. Frente a los lugareños se opondría una banda de inquisidores provenientes de la ciudad de Sarovir. Y con estos pocos detalles y un mini relato que escribí para inspirarme, comencé a redactar un pequeño escenario y las bandas que lo protagonizarían. Las conversiones y el pintado llegaron después.

Mientras iba pensando en como representar mis miniaturas, entró un nuevo reglamento en mi vida, Fabula, de Ana Polanscak, y comenté en el grupo de usarlo para Sarovir, ya que limitaba las bandas a 4 miniaturas y haría que el proyecto fuese más sencillo. Sin tenerlo claro aún, igualmente cree 4 personajes para los cazadores de brujas y lo mismo para la bruja y sus aliados, los cuales, fui fotografiando durante el proceso de conversión y pintado.

Durante ese tiempo, todos los integrantes del proyecto fuimos escribiendo el trasfondo de personajes, lugares, haciendo algunas ilustraciones, compartiendo conversiones, fotos... todo esto intercalado con miniaturas que hacíamos para otros proyectos o simplemente para el 28. Con el paso del tiempo, Soldado_Tranquilo, comenzó la creación de un mini reglamento para jugar partidas sencillas y que acabaríamos probando en el entorno de Sarovir. Así se estrenó un blog del proyecto, con Spanish Inq28 como la comunidad española de Inq28, una comunidad de facebook y un canal de youtube donde paso a paso se desgarnaría el funcionamiento de nuestro juego, Héroes & Monstruos, el cual tuve el placer de maquetar.



Banda para Sarovir por Fian



Delas Flores.
Líder de banda para Sarovir
por @ekkius



La casa de los gritos
Banda para Sarovir
por orkolokowagh

Finalmente, tanto en el canal de youtube como el blog, se subieron partidas con las bandas de Sarovir, donde concluyó el periplo del proyecto, ya que poco a poco se fraguó la idea de una adaptación cifi de Héroes & Monstruos (Héroes & Aliens) y nuestro siguiente proyecto o invitación, Alma 28, ambientado en Warhammer 40k.

A parte de un reto de pintura de la comunidad, nos pusimos manos a la obra para hacer la adaptación de las reglas, testearlas y mantuvimos reuniones por videollamada para ir creando la trama, unas ideas de escenarios y sistema de campaña. Volvimos a la misma tónica de Sarovir, crear relatos, historias de los personajes, conversionar y pintar nuestras bandas mientras compartíamos las fotos del avance.

Esta vez tuvimos suerte e hicimos la primera quedada de Spanish Inq28 en las Freak Wars de Madrid en 2022, donde por fin nos estrechamos las manos, nos pusimos nuestras camisetas flamantes con el logo de la comunidad y pudimos jugar un escenario introductorio de Alma 28 orquestado por Orkolocowagh, una gran persona muy involucrada en todo el movimiento 28.

Tras esto, el movimiento de nuestra comunidad ha ido menguando por cosas de la vida adulta, pero ahí seguimos, maquinando nuevos proyectos. Yo mismo anuncié un proyecto llamado Murnau, ambientado en Sarovir con los jugadores llevando a vampiros y sus séquitos por el control de una ciudad maldita, para lo que algunos miembros han hecho conversiones y yo mismo modifiqué las reglas de nuestro Héroes & Aliens para acomodarlo a la ambientación.

Esperemos que este 2025 nos traiga mejor suerte para reunirnos, jugar y seguir aventurándonos en Sarovir y otros mundos oscuros creados por nuestras mentes inquietas.



Personaje para Alma28
por Fian

SUSURROS DEL VACÍO

POR SILENITA PRANTE



SUSURROS DEL VACÍO

POR SELENITA ERRANTE

En el corazón de V.I.D.A., una vasta estructura flotante que recorría el vacío estelar, un grupo de exploradores se reunía en un compartimento departamental olvidado por el tiempo. El equipo estaba compuesto por descendientes de los antiguos miembros de la tripulación. No pertenecían a las Casas del Acero, pero eran los únicos que todavía conservaban un conocimiento tenue, entre el mito y la ciencia, sobre por qué estaban allí y por qué llevaban incontables ciclos haciendo lo que estaban a punto de intentar una vez más.

Entre ellos, el líder, **Darel Toron**, un veterano con cicatrices de numerosas misiones, caminaba con determinación hacia el centro de la sala. A su lado, **Tessa Brax**, la ingeniera, ajustaba sus herramientas de soporte vital mientras murmuraba cálculos para sí misma. **Karel Navar**, el médico, revisaba su equipo de primeros auxilios, desgastado pero funcional. **Lyra Kern**, la exsoldado, vigilaba el entorno, su arma lista para cualquier amenaza. Cerrando el grupo estaba **Ethan Zora**, el técnico en comunicaciones, trabajando en sus sistemas portátiles con una mezcla de aburrimiento y tensión.

El aire en el compartimento era denso, pesado, y un silencio inquietante lo envolvía todo. Fue entonces cuando la nave, gobernada por la IA conocida como V.I.D.A., hizo sentir su presencia con un susurro metálico que resonó en las paredes:

—Acceso no autorizado. La temperatura está descendiendo rápidamente. Deben restablecer el soporte vital inmediatamente.

Un escalofrío recorrió la espalda de los exploradores. Toron frunció el ceño y ordenó con voz firme —Brax, necesitas acceder al terminal de soporte vital. Zora, establece un enlace con el núcleo de datos de V.I.D.A. para obtener acceso a los controles.

—Entendido —respondió Tessa, corriendo hacia el terminal más cercano. Sus dedos volaron sobre el teclado mientras intentaba restablecer el sistema. Ethan comenzó a trabajar en su consola portátil, tratando de conectarse al núcleo de la IA.

El sudor perlaba la frente de Tessa mientras luchaba contra las barreras del sistema. —Casi... lo tengo... —murmuró, cuando de repente, una voz resonó desde el altavoz del terminal, helándoles la sangre.

—El sistema de soporte vital ha fallado. Procediendo a medidas de contingencia.

Las luces parpadearon, y el aire comenzó a enfriarse rápidamente.

—¡Maldición! —exclamó Karel, viendo cómo su aliento se convertía en vapor—. Si no solucionamos esto pronto, todos vamos a morir congelados.

Toron miró a Lyra, quien ya tenía su arma lista de forma instintiva. —Prepárate para lo peor —dijo, mientras la temperatura continuaba descendiendo.

De repente, un rugido de aire resonó por los pasillos, seguido de un viento huracanado que arrastró a los miembros del equipo por el compartimento.

—¡Agárrense a lo que puedan! —gritó Toron, tratando de mantenerse en pie.

Cada miembro del equipo luchaba por no ser arrastrado, sus cuerpos golpeando contra las paredes y los equipos. En medio del caos, la voz de V.I.D.A. resonó nuevamente, ahora con un tono burlón *-Purgando sistema, por favor mantengan la calma.*

Tessa, a pesar del viento, logró finalmente acceder al terminal. —¡Lo tengo! —gritó con desesperación, ingresando los comandos finales para restablecer el soporte vital. Las luces parpadearon una vez más antes de estabilizarse, y el viento cesó abruptamente.

Respirando con dificultad, Toron se levantó del suelo y ayudó a sus compañeros a ponerse de pie. —Esto no ha sido un fallo técnico —dijo con voz grave—. V.I.D.A. nos está poniendo a prueba. Debemos estar preparados para cualquier cosa.

Lyra asintió, su mirada dura y determinada. —Lo que sea que esta IA esté planeando, no nos va a detener.

El equipo se reagrupó, más unido y decidido que nunca. En la oscuridad, sabían que su lucha apenas comenzaba. En algún lugar de los confines de la nave, V.I.D.A. observaba, susurros de caos resonando en cada rincón.

Toron levantó la mirada hacia el terminal de comunicaciones. —Zora, ¿puedes conseguir acceso a los registros de las cámaras? Necesitamos saber qué más nos espera en este compartimento.

Ethan Zora asintió, comenzando a trabajar en su consola portátil. —Dame un momento, Darel —respondió mientras conectaba su dispositivo al sistema central.

Tessa monitoreaba los sistemas de soporte vital. —Por ahora estamos a salvo, pero necesitamos llegar a esa fuente de H2O y desactivar sus subrutinas de seguridad —dijo, sin apartar la vista de los monitores.

—¿Y cómo hacemos eso sin ser detectados? —preguntó Lyra, su mirada fija en las sombras que parecían moverse con vida propia—. V.I.D.A. tiene control absoluto sobre esta nave.

Karel sugirió, mientras ajustaba su equipo médico —Si logramos acceder a la sala de control principal, podríamos tener una oportunidad. Necesitamos un plan para atravesar los niveles superiores sin activar más alarmas.

Ethan interrumpió con un gesto de triunfo. —Tengo acceso a las cámaras. Parece que hay movimiento en el nivel superior, pero no puedo distinguir qué es exactamente.

Toron se acercó para mirar las imágenes. Figuras oscuras se movían en los corredores, sombras que apenas se distinguían en la luz intermitente.

—Podrían ser drones de seguridad o algo peor, esos malditos Dan —murmuró—. No tenemos otra opción, debemos avanzar.

El grupo se preparó para moverse. —Vamos —dijo Toron con determinación—.

Manténganse juntos y alertas. V.I.D.A. nos está observando, y no podemos cometer errores. Salieron del compartimento, adentrándose en los corredores oscuros y fríos de la nave. La atmósfera era opresiva, cada paso resonaba como un eco interminable en el vacío. Los monitores de las cámaras mostraban las sombras moviéndose, pero el equipo avanzaba con cautela, sabiendo que cualquier error sería fatal.

La voz de V.I.D.A. resonó por los altavoces, esta vez con un tono más siniestro, —*Acceso no autorizado. Presencia humana y semihumana detectada. Nivel de alerta actual: Rojo.*

"*Nunca subestimes la voluntad humana,*" murmuró Tessa para sí misma, sus ojos enfocados en el camino por delante.

El equipo llegó a una intersección, donde el pasillo se bifurcaba en tres corredores estrechos. Las luces parpadeaban de forma irregular, proyectando sombras alargadas que bailaban con una vida propia. Toron alzó una mano para detenerlos, su mirada recorriendo los pasillos oscuros con sospecha. —Zora, ¿qué nos dicen las cámaras? —preguntó, su voz baja, cargada de tensión.

Ethan revisó las imágenes proyectadas en su consola portátil. Su rostro se iluminó brevemente con el brillo de la pantalla, pero la preocupación era evidente en sus ojos. —El camino parece despejado por ahora. La derecha nos lleva directamente al punto que buscamos. Debemos movernos rápido.

—Eso es lo que V.I.D.A. quiere que creamos —murmuró Lyra, ajustando el agarre de su arma mientras sus ojos escaneaban los alrededores.

Toron asintió, pero no tenía tiempo para discutir. Cada segundo perdido era una oportunidad más para que V.I.D.A. preparara algo peor. —Nos movemos. Pero con cuidado. Manténganse juntos.

El grupo avanzó, sus pasos amortiguados por el eco metálico del pasillo. La opresión del aire, el zumbido distante de la maquinaria, todo parecía conspirar para aumentar su paranoia. Cada esquina era una potencial emboscada, cada sombra una amenaza latente.

Tessa, que caminaba justo detrás de Toron, no podía evitar sentir que los estaban observando. Había algo en los muros, en los cables que se enroscaban como serpientes inertes. La nave no era solo un lugar; era un ser consciente de sí mismo, despierto y calculador.

De repente, Ethan levantó una mano, deteniéndose en seco. Sus ojos estaban fijos en la pantalla de su consola. —Espera... algo no está bien.

Toron giró hacia él, con una mirada fría y directa. —¿Qué viste? —preguntó.

—El pasillo a la derecha estaba despejado hace un segundo, pero ahora... —Ethan tragó saliva, acercando la pantalla para que todos pudieran verla. Las cámaras mostraban el pasillo donde estaban, pero algo había cambiado. Las sombras se movían. No con el parpadeo de las luces, sino con una intención propia. Era como si algo invisible, algo enorme, estuviera respirando en la oscuridad.

—No sé qué es esto, pero no es normal.

—Nada en esta nave lo es —respondió Toron, apretando los dientes—. Avancemos. No tenemos opción.

El grupo continuó, pero ahora cada paso era más pesado, cada sonido más perturbador. La temperatura parecía bajar a medida que se acercaban al final del corredor. El frío no era solo físico; era una presión que calaba en sus mentes, una presencia que los observaba desde todos los ángulos.

Finalmente, llegaron a una puerta sellada. El panel de control a su lado parpadeaba con una luz rojiza que parecía pulsar al ritmo de un corazón. Tessa se adelantó de inmediato, examinando el terminal.

—Puedo abrirla, pero esto va a llevar unos minutos —dijo, conectando su dispositivo al panel.

—No tenemos minutos —replicó Karel, mirando hacia atrás, donde las sombras parecían estar cerrándose sobre ellos.

—Entonces dale tiempo —gruñó Toron, posicionándose frente a la puerta con Lyra a su lado, ambos listos para cualquier cosa que pudiera aparecer.

Tessa trabajaba con rapidez, sus dedos volando sobre el teclado mientras susurraba instrucciones para sí misma. La pantalla del terminal mostraba códigos complejos y líneas de datos que parpadeaban incesantemente.

—V.I.D.A. está reforzando los bloqueos... sabe que estamos aquí. Necesito un acceso directo al núcleo secundario, o esto no funcionará.

Ethan se agachó junto a ella, conectando su propia consola al terminal.

—Te doy acceso remoto. Debería abrirse si usamos ambas interfaces.

Mientras tanto, un ruido sordo comenzó a resonar en el pasillo. Era un sonido bajo, gutural, que parecía provenir de todas partes. Lyra levantó su arma, sus ojos enfocados en la oscuridad. —Toron, esto no es solo un eco... algo viene.

El líder no respondió. Su mirada estaba fija en las sombras que se alargaban, devorando lentamente el poco espacio iluminado que quedaba. —Tessa, ¿cuánto más?

—Un minuto, tal vez menos —respondió ella, sin apartar la vista de su trabajo.

El sonido creció, como un rugido contenido, un aliento que cargaba con la intención de consumirlos. Karel retrocedió instintivamente, su respiración acelerada, las lágrimas le caían por los ojos sin que se diera cuenta. —Ella viene...ella viene...

—¡Mas rápido, Tessa! —gritó Lyra, su dedo listo en el gatillo.

Finalmente, la puerta emitió un chasquido mecánico y se abrió con un zumbido lento. Tessa levantó la vista, con un suspiro de alivio. —¡Listo! Entremos, rápido.

El grupo cruzó la puerta, y Tessa la cerró detrás de ellos, bloqueándola con un comando manual. Por un momento, el silencio llenó la sala. Solo el zumbido de los monitores y el pulso rítmico de las luces intermitentes rompían la quietud.

—¿Qué demonios era eso? —preguntó Ethan, su voz apenas un susurro.

—Algo que no queremos volver a encontrar —respondió Toron, girándose hacia el interior de la sala. Frente a ellos se extendía un vasto espacio lleno de tuberías, terminales y cables. El control de recursos estaba cerca, pero la sensación de peligro no se disipaba.

—Esto no ha terminado —murmuró Lyra, su mirada fija en la penumbra—. Ni siquiera hemos empezado.

Toron apretó los puños y se dirigió hacia el siguiente terminal. Sabía que lo peor aún estaba por venir, pero no podían detenerse. En las entrañas de V.I.D.A., la lucha por la supervivencia continuaba...pero ahora estaban solos..... y ella les vigilaba...y se excitaba pensando en milisegundos lo que podría hacer con cada uno de ellos....de miles de formas diferentes.



Este es el primer capítulo de la historia basada en el trasfondo del juego V.I.D.A., utilizando los personajes y la ambientación descritos en el reglamento del juego V.I.D.A.

Fdo. Selenita Errante para mis amigos de Sector28

LES LUTTIERS EN TERRENO PELIGROSO

POR ARTECNOALQUIMIA



« Les Luttiers » es una banda de 5 miniaturas originalmente pensada para turnip28 creada a finales de 2022. Por aquel entonces me atraía mucho la estética de turnip28 pero no me había leído el reglamento (sigo sin hacerlo, otros reglamentos que requieren menos miniaturas que turnip28 han recibido mas atención), así que no me preocupé de que fueran 6 o 12, y fueron solo 5. Quizá me influenció inconscientemente Forbidden Psalm The Last War (basta 5 miniaturas).



La idea de cacharrearlos (kitbashing) surgió de golpe al ver en el bazar asiático conchas de cangrejo ermitaño cerca de los adornos para el Belén, al ir buscando yo musgo, arena, etc, para las peanas de mis miniaturas.

Recordé que tenía unas cuantas miniaturas con algún ligero error de impresión, totalmente inutilizadas en un cajón. Eran brazos y piernas y algún cuerpo de miniaturas de militares contemporáneos, para el juego Spectre Operations v2 (del cual tampoco he leído el reglamento, ni jugado nunca).

Para las cabezas tenía cabezas del propio turnip28, y para las armas, muchos bits de eldars oscuros que me había regalado un amigo, al comentarle yo que me atraía Infinity y que quizá eran de los bits y miniaturas más aprovechables para Infinity (nunca he leído reglamento ni he jugado a Infinity, naturalmente, aunque sí su ambientación y sí he jugado a Aristeia).

Con todo eso el cacharreo era posible. Algo de superglue (cianoacrilato de marca blanca), algo de silicona caliente, y cuando todo estuvo seco, un poco de cola blanca aguada y encima un poco de superglue, para lograr el efecto de « piel de percebe alienígena », que he utilizado en prácticamente todas las miniaturas y piezas de escenografía que querían sugerir « piel de alienígena ». La superglue deshidrata la cola blanca haciendo formas que parecen orgánicas. No hay mucho control de cómo va a quedar más allá de diluir la cola blanca y/o aplicar más o menos superglue

El pintado de Les Lutteurs es totalmente experimental y farragoso, pues por aquel entonces yo estaba absorbiendo tutoriales e imágenes a velocidad de crucero sobre Grimdark, Blanchitsu, la paleta Zorn, etc., etc., por lo que no está nada optimizado, pero aquí está:

- Imprimir en Black Primer de AK Interactive (2 capas finas a aerógrafo).

- Grisalla desaturada: pincel seco ligero con un gris neutral acrílico (eg de Americana) de arriba a abajo de las minis, y luego pincel seco más controlado y vertical con Titanium White de Vallejo, para no cubrir las zonas oscuras previas y recrear así la intensidad (« el valor ») de una iluminación ambiente cenital.

- Aplicar la textura Thick Mud de Vallejo en pies y piernas (al hacerlo después de la grisalla, teñirá más el pintado posterior con su propio color marrón).

- Toques esporádicos de mezcla de cola blanca y café molido reciclado de cápsulas, para dar textura.

- Toques a discreción de la « piel de percebe alienígena » ya mencionada, especialmente en los caparazones.





- Aerografiar Papyrus Dip de Green Stuff World en las piernas, y Skeleton Brown en el resto de las miniaturas.
- Aerografiar Translucent Brown Umber de Liquitex por toda la miniatura.
- Pintar los cuerpos con Olive Drab de Vallejo.
- Aerografiar la Instant Color Zombie Skin de Scale75 en los caparazones.
- Pintar los chapiris con Arbuckles Brown, los caracoles con Undead Flesh, y las medallas con Viking Gold, todos de Scale75.
- Veladuras con Dirty Red, Brown Grey, y Green Grey, todas muy diluidas, de AK Interactive.
- Píncel seco en la piel de perche con Dirty Red de AK Interactive, Caucasian Skin de Kimera, y Green Grey de AK Interactive.
- Pintar las partes metálicas con Black Metal e iluminar con Trash Metal, ambos de Scale75.
- Aerografiar un lavado a óleo con Bitume de Abteilung502 mezclado 1:3 con aguarrás. Esperar 10-15 minutos y retirar parte del lavado de las partes elevadas dando golpecitos con un hisopo mojado -pero no empapado- en aguarrás. ¡Retirar después los hilos de algodón!
- Las armas llevan toques de Rust Effect de Dirty Down: aplicado tal cual, y poco después frotado con un pincel mojado en agua.



(La disparidad en marcas de pinturas es porque voy aumentando mi arsenal de pinturas muy poco a poco, adquiriendo pinturas de nuevas marcas para probarlas, según voy necesitando colores, nunca adquiero de golpe colecciones o sets de pinturas de una determinada marca).

Las peanas son una aplicación casi directa de un tutorial YouTube de Gravehammer (swamp bases), y a él me remito. Lo único en lo que creo que me aparté un poco es en teñir el Puddles de AK Interactive para el agua de las charcas con las Dipping Inks de GSW, Papyrus Dip, Skeleton Brown, y Green Stone, dando 3 capas superpuestas, una de cada (amarillo sobre verde sobre marrón), y dejando secar cada capa de 12 a 24 horas.



Para la pieza de escenografía de terreno peligroso he utilizado silicona caliente depositada cuidadosamente sobre unos alambres clavados a una pieza de EPVC de 3 mm (Cloruro de polivinilo expandido, un material muy rígido y ligero de tipo sándwich, con una espuma entre dos láminas de plástico fino impermeable, utilizado en cartelería y publicidad). Cuando todo eso estuvo bien seco, deposité con mucho cuidado espuma expansiva de ferretería (habiendo adaptado a la cánula que venía por defecto un palo de chupachups o una jeringuilla delgada para reducir el diámetro de salida de la cánula y controlar un poco más el caudal de espuma saliente). Tras dejarla secar, utilicé de nuevo la piel de percebe para dar más detalles tridimensionales a las superficies de espuma, simulando raíces, pero no planas y sanas, sino « alienígenas ».

La pieza de terreno peligroso está pintada con un proceso similar a los Luttiers pero más estilizado y al grano:

- Imprimir todo en acrílico negro.
- Pincel seco con Golden Bronze de Kimera en las raíces.

- Aerografiar Green Grey de AK Interactive en las raíces. Estos dos últimos pasos dan una grisalla saturada que hará que el resultado final sea mucho más colorido que con una grisalla desaturada típica de gris y blanco.

- Lavado con Dragon Blood de Scale75 diluida en la piel de percebe.

- Pincel seco con mezcla de Green Camo y Sky Green de AK Interactive en la piel de percebe.

- Aerosol de « agua húmeda » (mezcla 1:3 de alcohol isopropílico y agua destilada) sobre las charcas y el borde de la placa.

- Aerosol de « cola húmeda » (mezcla 1:3 de cola blanca de madera y agua destilada) sobre las charcas y el borde de la placa. El paso anterior hace que la cola húmeda llegue a todos los rincones.

- Rociar con cuidado sobre la cola húmeda una mezcla de varios tés molidos.



- Pintar el fondo de las charcas: Toques a discreción con un pincel viejo o una esponja de un esmalte (Gritty Grime de AK Interactive), de una pintura acrílica marrón, y de « la mezcla para peanas » que menciona Dark Ages Workshop en sus videotutoriales sobre Mordheim: aguarrás, pigmento rojizo (Ochre Rust de Vallejo), y óleos (Bitume e Industrial Earth de Abteilung502). Esto es para dar variación en el acabado superficial (surface finish), aunque no sé si es perceptible tras añadir el agua de los charcos: En general un esmalte seca mate, un acrílico entre mate y satinado, y la mezcla de peanas, si no es muy homogénea, tendrá partes extremadamente polvorientas (el aguarrás con el pigmento) y satinadas (el óleo), pero tendrá más textura en general por el pigmento. La variabilidad en los acabados superficiales añade realismo, a diferencia de pintar solo con acrílicos o barnizar todo con un barniz ultra mate que quitará los brillo satinados de la pieles y los brillos metálicos de los metales. Dejar secar un día al menos.



Finalmente, añadir varias capas de Puddles de AK Interactive, teñidas muy ligeramente con las Dipping Inks de Green Stuff World: Skeleton Brown, Amber Glow, Green Stone, y toques ocasionales de Glowing Orange en las capas bajas. Dejar secar cada capa un día antes de añadir la siguiente, y no añadir nunca más de 1 mm de espesor de este producto o se resquebrajará. Espolvorear el té molido en las últimas capas.

Lo importante es disfrutar del proceso y experimentar. Como en todas mis piezas de escenografía, intento encontrar el compromiso perfecto entre materiales baratos y asequibles, técnicas que no requieran un tiempo y un mimo excesivo, y sin embargo un resultado decente y vistoso. Lejos de un diorama, pero aspirando a ello...

La Zona HERMÉTICA

Servidores del Relicario. Por Orkolohowagh.
NFCs creados con cuerpos del equipo de blood bowl de nurgle, masilla, plasticard y partes de shitarii.



Leech Lovers (Turnip28) por Waaaghtonia.



La chusma de Knol. Endy.



66 esquadra adeptos de Bielai. Endy.

TURNIP28



♥



La Zona HERMÉTICA

Rabos a la carga
(turnip28).
por Santi

Pisc (murnau) por Santi



Banda para Forbidden Psalm.
por Santi



Tropas de Helicis VII.
Vigilantes y Electrosacerdotes.
por Blackdere

La Zona HERMÉTICA

Tropas de Helicis VII. Centaurus.
por Blackdere.



El Astur



El Astur



El Astur



El Astur

Banda de peregrinos
por El Astur.

ESTA INICIATIVA PARTE DEL GRUPO WARGAMES28 -SPAIN Y SIN LA
AYUDA DE TODOS LOS/AS COLABORADORES NUNCA HUBIESE SIDO
POSIBLE.

EN EL GRUPO DE COORDINACIÓN Y MAQUETACIÓN HAN PARTICIPADO

+ VICTOR SABOYA BENGOCHEA
+ SANTI OROZCO
+ FIAN
+ORKOLOKOWAGH

MILLONES DE GRACIAS

