

SECTOR 28

MMXXVI / VOL. 2





MMXXV I/ vol. 2

ÍNDICE	2
BIENVENIDA	3
BRAWLARCANE28	4
BERNART G.L.	11
CARLOS BILIS	23
BUSHIDO	38
DRAMATIS PERSONAE	48
EL TALLER	84
LAST WAR	87
CASTILLA OSCURA	98
ZONA HERMÉTICA	109

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 se 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

Cuando lanzamos el primer número de Sector28, lo hicimos movidos por una mezcla de ilusión, curiosidad y esa chispa de locura que siempre acompaña a los proyectos nacidos del corazón. No sabíamos hasta dónde llegaría... pero sí teníamos claro que queríamos compartir nuestra pasión por el movimiento 28 y todo lo que representa: libertad creativa, narrativa visual y un amor sin etiquetas por el wargaming como forma de arte.

La respuesta ha sido abrumadora. Nos habéis leído, comentado, compartido vuestras obras, vuestras ideas y, sobre todo, vuestro entusiasmo.

Sector28 no es solo una revista: es una comunidad que crece, se inspira y se retroalimenta de la imaginación colectiva.

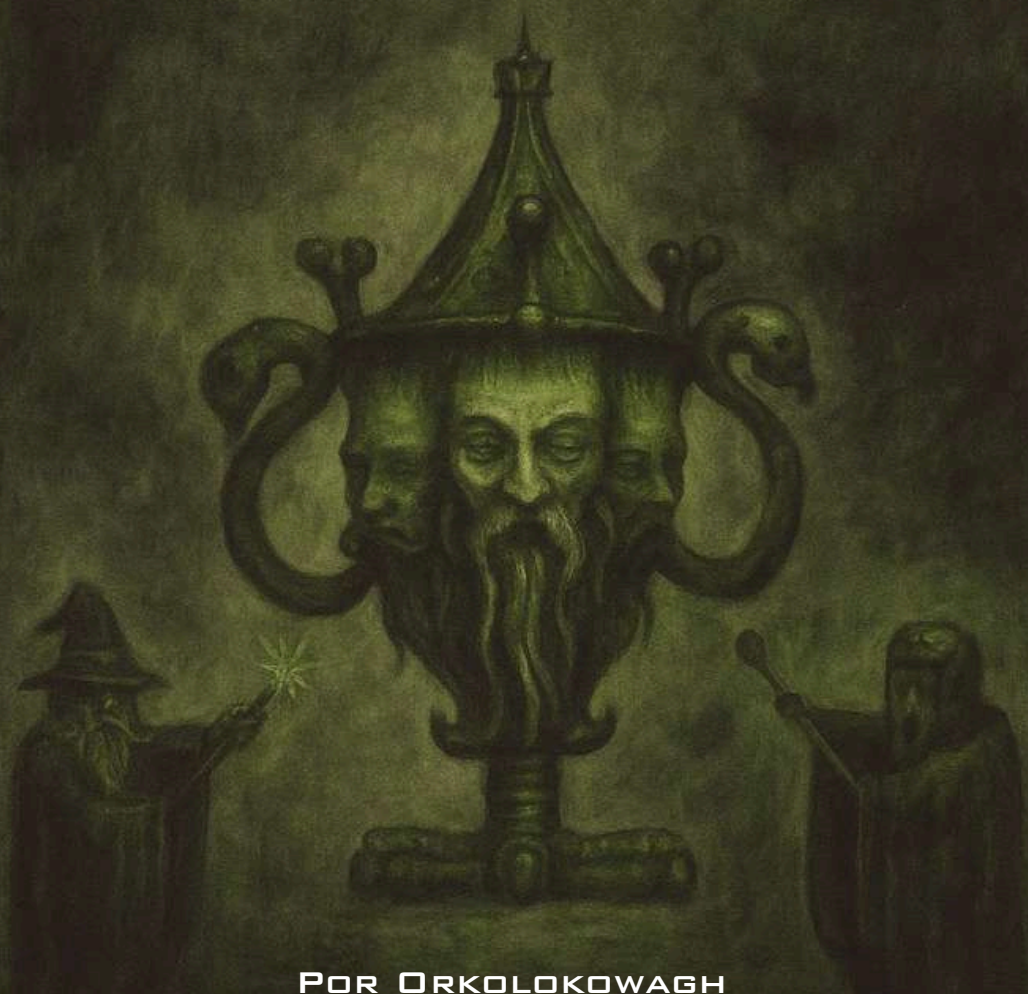
En este segundo número seguimos explorando ese territorio fronterizo entre el juego y la expresión artística. Encontraréis nuevos proyectos, entrevistas, reflexiones y mundos que desafían lo establecido. Porque, en el fondo, el movimiento 28 siempre ha tratado de eso: romper moldes, ensuciarse las manos y contar historias que no caben en los manuales.

Gracias por acompañarnos en este viaje. Seguimos hambrientos. Seguimos locos.

Imagen: Hidden Temple by [huleeb](#)

Brawl Arcane 28

A Wizard Duel Miniatures Game



POR ORKOLOKOWAGH

“Han pasado casi tres décadas desde que cayó el Meteorito y trajo magia al mundo. Poco después tuvo lugar la primera Brawl Arcane en la ciudad de Mirage. Originalmente fue pensado como una forma para que los Magos probasen su fuerza y mostrasen sus habilidades, pero ahora se ha convertido en un deporte mortal para espectadores.

Ahora los magos vienen de todas partes para ajustar viejas cuentas, humillar a sus rivales y luchar por la fama y la fortuna en sangrientos combates mágicos. Ahora en su 28º año, el torneo se perfila como el más mortífero hasta el momento. Se lanzarán hechizos. La multitud aplaudirá. Se derramará sangre. ¡Bienvenidos a Brawl Arcano 28!”

Lo que acabas de leer es la introducción al mundo de Brawlarcane28. Un pequeño y divertido juego creado por Brett Evans @quarantine_miniaturess en el año 2022.



TABLERO DE @IGNATIUSMINIATURES

El trasfondo propone que cada jugador encarne al hechicero de una disciplina mágica y combata con otro en una arena llena de público disfrutando del espectáculo. La magia en este mundo se divide en distintas clases: verde, nigromántica, astral, abisal, etc.

De este modo cada mago dispone de una serie de hechizos comunes y otros propios para ganar la batalla, y además puede invocar hasta tres esbirros para azuzar a su rival. ¡Solo necesitas cuatro minis para jugar!

Además de estas peleas entre magos que puedes convertir en auténticos torneos, el autor propone escenarios alternativos para jugar. Desde arenas cuya escenografía se mueve hasta alianzas entre magos para vencer a una monstruosa quimera.

Por último en 2023 Brett Evans nos trajo la primera expansión con “Beast Bash” (ataque de bestias) donde cada jugador encarna a una de esas quimeras y pelean entre si.

En BrawlArcane28 hay 12 tipos distintos de magia y están definidos en el reglamento con unas pocas frases muy generales que te ofrece una gran libertad a la hora de crear a tu mago y sus secuaces. ¿Quieres que tu mago nigromante sea la parca y sus criaturas unos esqueletos? Perfecto. ¿Prefieres un vampiro acompañado de unos ghouls? También bien. Tu imaginación es el único límite, y creo que este es uno de los grandes aciertos que hace que el juego haya triunfado en la comunidad.

Cuando el autor empezó a mostrar la idea y una beta del reglamento, comenzaron a salir en todas las redes un montón de modelos distintos y geniales según la visión de cada artista. Porque esa es la gracia del apellido 28, ¿No? La libertad de imaginar y crear.

Con estos requisitos tan sencillos puedes ver también una gran variedad de tableros: grandes, pequeños, modulares, de viaje y cada uno de ellos otra obra de arte en sí misma.



MAGO ASTRAL CON NACIDOS DEL VACÍO.

@ARTECNOALQUIMIA

MAGO METALÚRGICO
CON AUTÓMATAS.

@IGNATIUSMINIATURES



Brawlarcane28 se juega en un tablero formado por casillas donde se colocan de 3 a 8 elementos de escenografía. El autor propone un mínimo de 8x8 casillas, como un tablero de ajedrez, pero deja a elección del jugador hacer tableros más grandes



TABLERO DE VIAJE. 8X8 CASILLAS.

@ORKOLOKOWAGH

Con estos requisitos tan sencillos puedes ver también una gran variedad de tableros: grandes, pequeños, modulares, de viaje y cada uno de ellos otra obra de arte en sí misma.



TABLERO MODULAR DE
HASTA 12x12 CASILLAS.
@ARTECNOALQUIMIA



TABLERO DE 10x10.
LUISMARS



TABLERO DE 9x9.
@SELENITA_ERRANTE

Otro de sus aciertos, bajo mi punto de vista, es la mecánica sencilla del juego. Los magos y acompañantes tienen tan solo cuatro características: movimiento, ataque, defensa y puntos de vida.

Sus ataques se definen por dos rasgos: alcance y daño. Cada muñeco puede hacer estas dos acciones, mover y atacar, en el orden que quiera. Con estos sencillos conceptos conocidos por cualquier jugador y un tablero dividido en casillas tenemos un juego ágil, divertido y con una curva de aprendizaje tan rápida que lo hace ideal para jugadores que no han visto una miniatura en su vida.



MAGO TRASMUTADOR DE CARNE CON
MUTANTES. @WAAAGHTONIO

La elección de hechizo por parte del mago para cada ronda y la respuesta del público que asiste al combate son dos momentos de la ronda que, como el resto del juego, se resuelven con una simple tirada de dados de 6 caras.

Una partida suele durar entre 20 y 30min así que es una buena opción para una sobremesa o una tarde en la que no te apetece montar una gran mesa para ejércitos.



MAGO TRITÓN CON HABITANTES DEL MAR.

@ORKOLOKOWAGH

En resumen Brawlarcane28 es un juego honesto, pequeño pero tremendamente divertido. Una oportunidad de explotar tu imaginación creando al mago, sus esbirros y un tablero únicos. Además es una forma genial de jugar con muñecos sin muchas complicaciones.

Me despido sin mas, esperando que os haya picado el gusanillo de probar este juego y de ver vuestras creaciones en los siguientes números de la revista.



BERNAT G.L.
por
DANI TOMAHAWK

Para la portada del segundo número de Sector28 tenemos la suerte de contar con Bernat Gómez Lucas, también conocido profesionalmente como “Bernat G.L.”, el cual es un artista de Cataluña especializado en ilustración, la animatrónica y los efectos especiales para cine y televisión, para empresas como Netflix, HBO o Sky... ¡ahí es nada!

**Buenas Bernat, antes de nada, darte las gracias en nombre de todo el equipo de Sector28 por estar acompañándonos en este inicio con tu talento en la portada de nuestro nuevo número. Es un privilegio continuar esta andadura con una obra de arte como la tuya, y nos sentimos muy orgullosos de contar contigo desde el número 2.*
Antes de profundizar más, ¿quién es Bernat G.L.?

¡Gracias a vosotros, al equipo y la comunidad de esta revista por darme la oportunidad de realizar una portada! De pequeño devoraba las revistas como “Serra”, “White Dwarf”, “Dragón”... diciendo: ¡algún día terminaré haciendo portadas para alguna similar!

Y mira, aquí estamos, creando contenido para la comunidad del hobby.

Me llamo Bernat y aunque ahora la industria del cine se lleva casi todo mi tiempo, también soy ilustrador. Empecé dibujando desde bien pequeño criaturas fantásticas, como gnomos, goblins, esqueletos etc... hasta que gracias a unos fascículos de 5ª edición creo de Warhammer Fantasy, conocí el mundo del hobby y de los wargames, y ya cuando vi “El señor de los anillos” y “La guerra de las galaxias” dije: “yo quiero trabajar haciendo eso, creando y diseñando monstruos”.





3

*Tras saber un poco más de ti, ¿cómo definirías tu estilo artístico y cómo llegaste a él?

Mi estilo artístico lo englobaría dentro del cómic europeo, de esos "Tintin", "Astérix y Obélix", "Corto Maltés", "Arzach" etc... que con línea clara en sus trazos te contaban tantas historias y llegué a él básicamente por obstinación de decir "quiero dibujar", pero el dibujo más realista, dónde quería llegar, de las publicaciones americanas y anglosajonas de Games Workshop, Wizards of the Coast etc... se me cruzaba de una manera que a veces lo llegaba a odiar, con un quiero pero no llevo, quiero hacer lo que John Blanche hace.

Luego ya dije: "vale, ¿y si mezclamos el estilo de aquí con la estética oscura y de fantasía de allí?"

Y así surgió el estilo, que dicho así parece algo rápido, pero han sido (y serán) años de reinterpretar y reinterpretarse a uno mismo y a los artistas que nos han precedido que nos gustan.

Eso me llevó a estudiar en una escuela de arte en Badalona, donde hice escultura, ilustración, el bachillerato y toqué un poco de animación. Acabé un poco descontento con el contenido que allí se daba y eso me hizo empezar a buscar academias más especializadas y, de pura casualidad, encontré una llevada por un profesional de los efectos especiales de cine, que me acogió como aprendiz y de allí ya hice el salto más a una formación del mundo de la ilustración al mundo del cine.

Paralelamente trabajaba tanto como para editoriales nacionales, proyectos propios y algún que otro proyecto internacional. A nivel local, junto con unos amigos empezamos a desarrollar juegos de mesa de fiestas y tradiciones populares y junto a una editorial (Edicions SECC), a desarrollar todo un universo de SCIFI (novelas, cuentos y hasta un juego de rol) con todo de mitología de Cataluña, donde pude desarrollar gran parte de la imagen de este universo.

EDICIONS SECC PRESENTA:

URBÀS I ORG

LA SANG DELS DEUS

DAVID GÓMEZ SINÓ



"A L'ESPAI, NINGÚ POT SENTIR ELS
TEUS ORGASMES."



*Tal y como has dicho, tus obras se inspiran básicamente en dos grandes fuentes: el cómic europeo y el arte de John Blanche.

Empecemos por el primero: ¿qué es lo que más te gusta? ¿qué tiene de especial frente al americano?

Alguien más culto en el sector te sabría explicar qué los diferencia de una manera más precisa, y seguro que encontraría contradicciones a lo que diré, pero el cómic americano, sus dibujos se me hacían más serios y las historias demasiado superficiales (con algunas excepciones a gusto personal como "Batman" o "Conan") casi todo era blanco o negro, y el europeo al revés, historias con más profundidad, pero un dibujo más desenfadado.

*Dentro del cómic europeo, ¿qué artistas consideras tus referentes principales? ¿Existe alguna obra de este género que te haya marcado en particular?

Hergé, Goscinny, Tarquini... hay varios, no sabría decirte cuál es mi referente principal, pero sin duda alguna, una suma de todos ellos con una gran influencia de Moebius fue lo que me marco más al momento de crear mi estilo.

*Dejando de lado el cómic europeo, hablemos del mundo de Warhammer y Magic y, en concreto, del grandísimo John Blanche. ¿Qué es lo que más te atrae de éste artista? ¿Cuál es tu obra favorita de él?





La estética Grimdark, esa estética oscura, marrana, de decadencia donde las cosas no son bonitas, si no puntiagudas y peligrosas. Un poco la perdida de “epicidad” y de “eh, somos los buenos porque somos guapos” en los personajes para enseñarnos un mundo cruel, donde no hay héroes ni malos, si no gente.

Una de mis obras favoritas es “Red Hawker”, donde se ve una mujer sentada en el suelo y lleva puesto un casco (de ese casco me he inspirado para mucha indumentaria en varias de mis ilustraciones)

*En cuanto este tipo de arte, además de Blanche, ¿qué otros artistas te inspiran o influncian?

Ralph McQuarrie, Rebecca Guay, John Howe, Karl Kopinsky, Tony DiTerlizzi, Greg Staples, Goya... Aquí sí que los autores son más anglosajones (no todos tienen la misma estética, eso sí) y bueno, mencionar Goya, porque sus obras tienes esa atmósfera mencionada anteriormente.

*Nuestros seguidores quizá hayan visto tu arte sin saberlo, así que, cuéntanos, ¿dónde hemos podido ver tu arte?, ¿puedes contarnos en qué estás trabajando actualmente?

Si son de la zona de Cataluña y se mueven por estos mundos del hobby más de fantasía, rol juegos de mesa etc. es probable que hayan visto algunos de los juegos de mesa donde he participado, tanto como ilustrador como diseñador. Y sin duda alguna, si juegan a rol, seguramente conozcan “Goblin, el planeta prohibit”, el juego de rol del universo que os mencionaba antes, donde tuve la suerte de poder influenciar un poco en la estética con mis ilustraciones y, por supuesto, diseñando su mecánica de juego.

*Además de ilustrador, también eres técnico de efectos especiales y animatrónica, ¿ahí es nada! ¿Cómo surgió trabajar en este mundo? ¿qué tipos de efectos especiales realizas? ¿cuáles son tu inspiración?

Aquí llegué de carambola, venía del mundo de la ilustración, quería ser artista conceptual como Ralph McQuarrie, John Howe, Alan Lee, etc. pero la formación que recibí en Badalona no me convencía para hacer lo que yo quería hacer e iba un poco perdido hasta que un día, en un festival de cine, conocí a Colin Arthur (responsable de películas como “La historia interminable”, “Furia de titanes”, etc.), el cual hablando con él me dijo: ¿y por qué no pruebas el mundo de los efectos especiales?

Total, acabé haciendo un curso de caracterización y efectos especiales, donde los dibujos de mis propias criaturas cobraron vida. Luego por casualidades del destino y a base de ir haciendo pequeños proyectos de caracterización y props (los objetos que se usan que tengan algún detalle especial o efecto) acabé trabajando en una serie, eso sí, ya como técnico de efectos prácticos: explosiones, lluvia, humo etc... haciendo que trabajara de esto durante algún tiempo como meritorio (becario) y, a base de moverme, y querer indagar más en el mundo de la animatrónica, conocí a uno de los “animatronics designers” de “Star Wars” episodios 7,8,9 y “Rogue One”, el cual hizo una formación sobre animatrónica.



7

La verdad que, aunque me gustaría estar en un departamento de criaturas (si se llaman así) creando animatrónicas de gnomos, orcos y extraterrestres, aquí en España no se lleva, así que actualmente trabajo como técnico de efectos especiales prácticos (explosiones, humo, fuego, lluvia artificial etc.) y realizando props para dobles de acción (espadas, botellas falsas, armas etc.)

BASARDA PRODUCCIONS PRESENTA:

- MONSTRES PENINSULARS -

- BERNAT G.L. -

LA GOMIA



"Que no s'espantin els nostres
lectors amb el que veuran..."

*Aparte, tengo que mencionar tus modelos de animatrónica, esa influencia tan bonita de Jim Henson que he visto en tu portfolio es muy reconocible, además de él, ¿qué otras influencias tienes?

¿En el mundo de la animatrónica? Colin Arthur sin duda y Emilio Pérez del Río, un técnico y maquetista de efectos especiales de España con un trabajo espectacular. De hecho, podéis ver un documental póstumo que se le hizo en YouTube, que se llama “Emilio Pérez del río, el último truco”.

*Por cerrar este ámbito profesional tuyo, has trabajado para las empresas audiovisuales más grandes del mundo como son HBO, Netflix o Sky, ¿cómo es trabajar con ellos? ¿Te dan libertad creativa o estás muy encorsetado?

Depende de la producción, la verdad que vamos un poco siempre bajo las directrices del efecto que se necesita para la secuencia, porque quieras o no, al ser efectos prácticos, conllevan un riesgo físico ya sea para los actores o para los dobles.

*Y como con tu parte de ilustración, ¿dónde hemos podido ver tus trabajos? ¿puedes contarnos qué tienes en las manos actualmente y dónde verlo próximamente?

A nivel de ilustraciones en varias novelas de fantasía y ciencia ficción, (edicions SECC tiene casi todo el catálogo de mi trabajo editorial “profesional”), juegos de mesa autoeditados de fiestas locales como “Piratas a la costa”, “1705” o “Dimonis & Micacos”.

Y próximamente pues con un juego de mesa, donde llevas tu propia bodega de vino, el juego se llama “Coupage” y es el primer proyecto editorial de unos amigos donde he tenido el placer de diseñar la imagen de este juego. Por no hablar del ya mencionado juego de rol Goblin, donde esperamos que haya una segunda edición próximamente.



*Tras esta introducción, vayamos a lo importante: ¡la portada exclusiva que has realizado para el segundo número de Sector28 está genial! ¿Cómo conseguimos sobornarte para que la realizaras?

Haha, esto se lo debo a un buen amigo de vuestra comunidad de Planet28, Aitor, que hace muchos años que nos conocemos y recuerdo que me lo dijo estando yo rodando una película en Polonia sobre la segunda guerra mundial y me dijo: “oye te interesaría realizar una portada para la revista de “Sector28”?”

Le dije que sí. Pero he de decir la verdad y en aquel momento no os conocía, de hecho, Planet28 lo conocía de las veces que Aitor me lo había mencionado, nunca le prestaba la atención adecuada... defensor yo de Gorkamorka hasta el final... Aunque luego he de decir (y disculparme con él) que viendo la comunidad y la jugabilidad de Planet28, he quedado maravillado.

Se puede ver la influencia sci-fi del juego Planet28, ¿cómo nació la idea? ¿Barajaste otras posibilidades o tenías claro desde el principio que querías seguir esa línea?



Al principio quedé un poco intimidado por el trabajo de Juan Gómez “Tahur” (ndr: portada del número 1 de Sector28), la ilustración del rey esqueleto con su corte es espectacular, y no sabía muy bien por donde tirar, así que dije, “bueno algo saldrá...” y sí, haciendo conversiones de minis, dije, “ésta mini será la portada”, y la ilustré.

*Para ir cerrando y no robarte más tiempo: ¿te consideras wargamer? ¿Qué aspecto del hobby disfrutas más: coleccionar, pintar, jugar, ¿inventar trasfondos...?

Ahora ya no tanto por la falta de tiempo, pero sí me gusta el hobby, sobre todo conversionar desde 0 con miniaturas de los 2000 de Games Workshop. Las de ahora no me permiten tanta fantasía a mi gusto, con miniaturas de wargames históricos.

Y la escenografía, me encanta realizar escenografía.

*¿Cómo fueron tus primeros pasos en este mundo? ¿A qué juegos dedicas más energía en la actualidad?

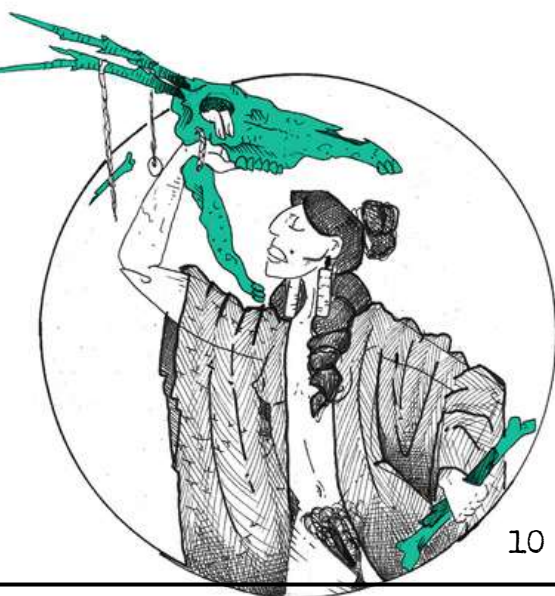
Con los fascículos de Altaya que venían dos arqueros bretonianos, un orco y un arquero orco. Actualmente de juegos Gorkamorka (me encanta ese juego) Mordheim un poco y sí... Planet28 estamos en proceso. Pero por lo poco que he visto/jugado, me está encantado y es de esas cosas que digo, por pereza a aprender reglas nuevas no lo he conocido antes.

* ¿Habías oído hablar anteriormente del género Grimdark? o del movimiento 28 en el mundo de las minis? ¿Cuáles son tus artistas del miniaturismo que te inspiran?

Si el termino Grimdark no me es desconocido, del movimiento 28 la verdad es que hasta hace poco no... y de artistas de miniaturas no sabría qué decirte, no estoy tan metido en el mundillo como para saberme el nombre exacto de los artistas que crean estas minis, pero sin duda una que me gustan bastante para conversionar y demás son Vae Victis, Games Workshop, Warp Miniatures.

* Y, para terminar, la gran cuestión: ¿qué significa para ti el movimiento 28?

Una libertad creativa para conversionar, crear y experimentar sin límites.



* Gracias por tu tiempo, Bernat. Esperamos seguir viendo tu obra en libros, películas y series. Si quieres añadir algo más, como dónde podemos seguir tu trabajo, este es el momento.

¡Un abrazo enorme!

Gracias a vosotros, mira me podéis seguir tanto en mi web como en Instagram, aunque no es que sea una persona muy activa por las redes sociales.

www.bernartillustration.com

www.instagram.com/bernat.gl_illustracio

www.instagram.com/bernat.gl_sfx



1. Els monjos vermells
2. Vampira D&D
3. Driada D&D
4. La sang dels deus
5. Paladin D&D
6. Apostata del concili fertiller
7. Diseño de personaje
8. La gomia
9. A la mazmorra
10. Chaman D&D
11. Astrugover lluitant

CARLOS CURSED BILIS

CARLOS CURSED BILIS

POR DANI TOMAHAWK



Antes de entrar en más detalles, ¿quién es Carlos Bilis?

Soy una persona que tuvo la gran suerte de nacer en una familia fenomenal, rodeado de personas maravillosas y en una tierra salvajemente hermosa, en el glorioso año 1985. Siempre vivimos más que bien; eso sí, trabajamos mucho, tal vez hasta demasiado.

En lo personal, soy un ser humano que ha hecho tantas cosas buenas como malas, y que poco a poco intenta que las buenas superen a las malas, aunque a veces siga equivocándome.

He demostrado ser, ante todo, una persona de pasión desmesurada e innata, que no siempre está donde se le espera. Soy obsesivo, radicalmente inconstante, y me considero realista y comprensivo. Amante de lo imperfecto y lo original, observador y estudioso de la filosofía de lo natural, lo cotidiano y su efecto en la vida de las personas. Me atrae lo humilde y lo simple; amo el camino del esfuerzo y valoro el error como parte del mérito. Odio la crítica y la hipocresía del "yo".

Aunque he comprendido la muerte y creo no temerle, me hubiera gustado ser más valiente y practicar esas actividades de riesgo que tanto admiro en quienes se atreven a realizarlas.

Pero, sobre todo —y desde siempre—, he sido un enfermo del universo Warhammer y de todo lo relacionado con él. Tal vez por eso nunca tuve dinero y, en consecuencia, sin querer, practico una especie de falsa humildad material.

Me encantan los personajes secundarios, las intrahistorias dentro de las historias, el café y los cigarrillos.



Tras saber algo más de ti, vamos al lío preguntando por cómo empezaste en esto de las miniaturas. ¿Empezaste de pequeño? ¿Le cogiste el cariño más de adulto? ¿Recuerdas cuál fue la primera miniatura que compraste y pintaste?

Desde niño, por supuesto.

La primera miniatura que tuve fueron los 20 gretchins y los 10 orkos de la caja de segunda edición de Warhammer 40,000, un regalo de mi primo Víctor —que para mí siempre ha sido como un hermano mayor. Era esa época de transición entre el plomo y el metal blanco, y toda esta historia no tendría sentido sin él.

Hasta el día de hoy, Víctor ha sido mi mentor en todo lo relacionado con Warhammer y su universo. A través de él vi mis primeras White Dwarf, mis primeros códex, mis primeras miniaturas. Empecé junto a mi hermano menor, Sisket. Éramos dos pequeños chacales devorando cada ilustración, cada trasfondo, cada miniatura con una mezcla de asombro y reverencia. Seguíamos al pie de la letra todo lo que Víctor nos enseñaba, como si fueran escrituras sagradas. Y lo más hermoso es que la esencia nunca cambió.

Todo esto sería incomprensible sin entender de dónde veníamos, porque desde críos ya hacíamos una especie de kitbash prematuro con Playmobils: destripábamos juguetes y los mezclábamos sin pudor. La visión, la creatividad y esa chispa de locura estaban allí desde el principio. Nacimos en Warhammer con la visión grimdark tatuada en la retina. Desde entonces, Warhammer ha estado siempre presente en nuestras vidas. Tuvimos épocas de fiebre absoluta, casi obsesiva, y también etapas de pausa.





Hoy puedo contar una historia larga, llena de historias más pequeñas: recuerdos que suenan a dados rebotando en la mesa, que saben a tardes y noches infinitas con los mismos locos de siempre.

Víctor, como Primarca, mentor y guía.

Mi hermano, como primer compañero y todo lo que significa un hermano.

David, conocido como “el Oráculo”, mi amigo más longevo y cercano; compartimos una obsesión común por *Warhammer* y una visión muy parecida. Es mi gran consejero.

Conrad —o , “Conrad el Traidor”— aporta una visión más competitiva del juego y un pintado exquisito, digno de *Heavy Metal*.

Miguel, también conocido como “Padre”, es un buen tipo experimentado que siempre aporta una mirada *oldhammer*, más relajada y enfocada en pasarlo bien.

Isma, con su visión de las intrahistorias, ejércitos personalizados y *kitbash* extremo; una mente transformista y creativa sin límites.

Diego, el novato entusiasta, con sus tardes de cigarrillos, charlas y mesas de escenografía.

Frede, con su toque de categoría y limpieza, que entiende el hobby como un todo.

Y Dany “The Dog”, intenso, o todo o nada, extremo —como yo—, una compañía inigualable y un motor constante de crecimiento personal y convicción.

Juntos formamos El Búnker, un lugar de Warhammer, comida basura y locuras compartidas.

Estas son las personas que más han influido en mi camino. Pero también quiero mencionar a otros que han sido fundamentales.

El legendario Rafa, de la Games Workshop de Roger de Llúria. Pude compartir mucho con él durante mis años en Barcelona; me enseñó un nuevo nivel en *kitbash* y pintura. Juntos montamos dos *Armies on Parade* campeones en 2014 y 2015. Le tengo un enorme cariño, aunque por la distancia no lo vea tanto como me gustaría.

Tras estos inicios más comunes, ¿qué te llevó a dar el paso hacia la oscuridad tan característica que imprimes en tus proyectos? ¿Cuáles fueron tus primeros pasos en el pintado/conversionado de miniaturas en la dirección grimdark?

Siempre he sido un firme defensor de los estilos propios. Es evidente que todo lo que ves te influye de alguna manera: películas, imágenes, incluso situaciones. Hubo un tiempo en el que compraba la White Dwarf únicamente por esas tres o cuatro páginas dedicadas al apartado Blanchitsu.

Lo que sí tengo claro es que siempre hemos visto Warhammer a través de la visión conocida como Grimdark. Para mí, sin embargo, eso es lo normal. Nunca hemos pensado: "voy a hacer esto Grimdark". Simplemente es nuestro estilo natural. Después, que otros lo etiqueten como Grimdark o de otra forma es algo que no me preocupa. Mi mentor Víctor y yo tenemos esta manera de ver el hobby de forma innata. No es una elección ni una crítica a otros estilos, sino la manera en la que nos sale de forma espontánea, y creo que eso es lo valioso.

Siempre he valorado los estilos auténticos, mucho más que cualquier imitación. Eso me ha acompañado en muchos aspectos de la vida. Puede que a veces seas el raro o el innovador, pero a mí lo que me importa es que mis trabajos lleven mi firma. Y eso no nace de la competición, sino de la pasión. En este camino no buscas gustar a los demás: buscas que te guste a ti. Para lograrlo, debes confiar en ti mismo, atreverte y seguir tu visión. El estilo se va puliendo con el tiempo, y para ello es fundamental mantener la mente abierta: dejar que todo entre en tu cabeza, remezclarlo y traerlo a tu terreno.

En cuanto a las clásicas peanas verdes goblin... siempre las odié. Pero hoy en día les estoy cogiendo cierta nostalgia, al punto de pensar en volver a utilizarlas. Ahora me gustan más que antes, y esa sensación me hace darme cuenta de que ya soy un veterano en este mundo.



¿Quiénes te han inspirado artísticamente para seguir ésta senda? Tanto a nivel miniaturismo, como ilustradores, escultores...

La vida entera es inspiración. La música, el momento, tu estado de ánimo y tus experiencias influyen en tu estilo. Creo que el estilo de cada persona es un resumen de su vida, porque todo lo que vives deja una huella.

Cada paso, cada piedra en el camino y cada persona que te acompaña te aportan algo. En mi caso, todos mis amigos han influido de una u otra forma en mi manera de crear. Todo lo que he visto y vivido se refleja, a mi manera, en mis trabajos.

Tus composiciones son muy imponentes, barrocas, tétricas, con multitud de detalles...¿cuál es el proceso previo a ponerte con un proyecto? ¿lo diseñas sobre papel? ¿haces un collage digital? ¿o todo directamente fluye de tu cabeza?

Siempre estoy pensando en algo que construir. Me gusta imaginar mis proyectos como parte de algo más grande: visualizar el conjunto y, a partir de ahí, ir sacando personajes. Creo que la inspiración está en todas partes, solo hay que vivirla. Normalmente llevo la idea en mente y, a través de las situaciones del día a día, voy exprimiendo ese concepto mental, visualizándolo poco a poco.

Me gusta hablar con amigos —aunque no sean del hobby—, con compañeros de trabajo, con mi hija o con colegas de afición. Muchas veces, cuando conduzco, me encuentro pensando en estas cosas. Para que te hagas una idea: mientras hago algo cotidiano, una parte de mi mente siempre está generando proyectos e ideas. Siempre.

Es como pescar: estás ahí, esperando, y cuando pica el pez... ahí está la visión. Y cuando llega, tienes que sacarla, sea la hora que sea, sea el día que sea.

Lo veo como un collage digital pero mental: en mi cabeza guardo pedazos de todo tipo —palabras, escenas de películas, imágenes, recuerdos— y se van mezclando en un cóctel extraño. De ahí surge todo.

Eso sí, incluso cuando estoy inspirado, siempre hay un momento difícil: el primer día, cuando me siento a transformar el mapa mental en la miniatura. Ahí aparece un bloqueo, una especie de colapso creativo. En ese instante hay que ser tozudo y seguir, aunque te equivoques. Si consigo superar ese punto, después todo fluye con naturalidad. Aunque a veces las cosas pueden salir mal, y está bien. Los errores hacen que lo siguiente sea mejor. No debemos rechazar la imperfección, sino abrazarla y aprovecharla.



Muchas veces, uno de los problemas a los que se enfrentan a los artistas es saber cuándo parar con un proyecto... ¿cómo sabes cuándo tienes la figura terminada? ¿cuáles el límite, si lo tuvieras, en tus composiciones?

Muy buena pregunta. Para mí, el momento es infinito: nunca termino nada del todo, porque nada está realmente terminado.

He repintado y destruido muchísimas miniaturas, una y otra vez, y creo que no hay un límite. Me gusta verlo así, como un proceso infinito.

Cuando considero que una miniatura está "terminada", en realidad no tiene que ver con la pieza en sí, sino con el tiempo de acción. Doy algo por concluido cuando, por ejemplo, necesito pasar a otra cosa, estoy cansado y debo dormir, o simplemente quiero hacerle una foto para verla o mostrarla. En ese sentido, mis acabados no son de finalización absoluta, sino de un cierre temporal ligado al espacio-tiempo y a la inspiración. Para mí, una miniatura nunca está terminada de verdad.

Eso me lleva a pensar que el límite es, en efecto, infinito.

Dejo muchas cosas "inacabadas", y he deducido que me cuesta darles un cierre definitivo. Y no solo me pasa con las miniaturas también en otras cosas de la vida, en mi mente, ya lo vi terminado, y al no tener la necesidad de concluirlo físicamente, me aburre continuar y prefiero empezar algo nuevo.

Vivir así te coloca en un estado extraño, con muchos frentes abiertos... pero al mismo tiempo te da una visión más amplia y general de todo.

Siguiendo con la anterior pregunta, en este marco artístico que es el grimdark que está lleno de violencia, blasfemia, sangre, vísceras... ¿tienes alguna línea roja que no vas a cruzar en tus composiciones o crees que todo tiene cabida?

No pienso mucho en esas cosas. No me considero una persona sangrienta ni nada por el estilo, ni me atrae ese tipo de temas. Si hago algo así, casi siempre es sin querer. No me pongo límites ni me los planteo: me da igual, tanto hacia arriba como hacia abajo.

En ese sentido, no siento la necesidad de demostrar que estoy loco, ni tengo remordimiento por hacerlo.



Y bueno, aquí va una pregunta que todo el mundo está esperando seguro: ¿Cómo surgió la posibilidad de trabajar para Grimdark Compendium? ¡Menudo subidón sería cuando entraste a trabajar con semejantes artistas!

"Es una historia construida ladrillo a ladrillo, forjada con rabia, valentía, esfuerzo y voluntad."

Todo comenzó gracias a Víctor, que me inspiró a crear un perfil en Instagram dedicado a mis miniaturas. No buscaba seguidores, sino dar un nuevo sentido a mi hobby. Cada vídeo se convirtió en una ventana a mi trabajo, una forma de comprenderlo mejor. Instagram marcó un antes y un después: no por la fama, sino por disfrutar y valorar mi propio proceso creativo.

Empecé a pintar más, subir contenido a Instagram y dedicar cuatro horas diarias a Warhammer, como si fuera un segundo trabajo. Envié mis publicaciones a creadores y pintores famosos; nadie respondía, salvo Kendon y Dark Ages. Sus likes y comentarios me motivaron mucho. Compré las tintas Villainy Ink, me costó dominarlas, pero cuando lo logré, sentí que había subido un nuevo nivel en mi camino creativo.

Le envié una publicación a Kendon y él me propuso colaborar. No tenía ni idea de qué era ni cómo hacerlo, pero me esforcé hasta lograrlo.

Un día Dark Ages me hizo algunos vídeos explicándome cómo grabar. Aluciné: nunca había visto algo así, con una cámara enorme conectada a un ordenador y miniaturas pintadas sobre un pedestal. Siempre fueron muy amables conmigo.

Con lo que tenía y conocía, me atreví y creé mi canal de YouTube. Mi primer vídeo, Ripper Kelebra, lo grabé y edité solo con el móvil. Hoy aún me pregunto cómo lo conseguí. Fue lanzarme al vacío... y descubrir que me gustaba hacerlo.

Empecé a añadir voz a los reels, seguir mejorando con pocos recursos y, poco a poco, mi pintura también mejoró. Mi plan de dedicar cuatro horas diarias al hobby empezaba a dar frutos.

Durante este tiempo, a mi padre —que es mi mejor amigo— le diagnosticaron cáncer de páncreas y le dieron seis meses de vida. Aguantó un año y medio. Todo ese tiempo yo me mantuve firme con mi hobby; sentía que había algo más. Si no tenía que dormir, no dormía, y comencé a calibrar el mensaje:

—¿Por qué no? Has luchado por muchos sueños que en realidad eran de otros, no por los tuyos. ¿Qué es lo que realmente te apasiona? Preguntas más profundas empezaron a llenar mi mente. Entonces, el día que vi a mi amigo en su lecho de muerte, no derramé ni una lágrima. Vi cómo toda mi vida se derrumbaba ante mí, y se me clavó una visión:

¿Así acaba todo?

Sentí que, cuando llegara mi propio momento final, necesitaba morir satisfecho, morir tranquilo. Me replanteé la vida por completo. Sentía que no había conseguido nada para mí y que no moriría satisfecho.

Después de eso, me lancé a un frenesí de obsesión. No dejé espacio a la tristeza, sino solo a la lucha, a la inspiración. Estaba dispuesto a arrasar con todo lo que se interpusiera en mi camino. Tenía un mensaje claro en mi mente.

Mi padre murió el 13 de junio. El 28 de julio me echaron de ese trabajo tan mediocre. Y el 11 de septiembre recibí una llamada : Kendon y Dark Ages querían hablar conmigo. Unos días antes me pidieron instalar Discord. No tenía ni idea de qué era. Pedí ayuda a mi amiga Laura, quien se ofreció a traducirme.

Ese 11 de septiembre hicimos la llamada: Laura, Kendon, Dark Ages y yo. Lloré mucho. Había luchado, trabajado y visualizado tanto ese momento... Estaba feliz, emocionado. Entre lágrimas hablamos de cámaras, objetivos, programas de edición, Dropbox, Discord... Un nuevo mundo se abría ante mí y yo no tenía idea de dónde me metía.

Los días siguientes solo recuerdo contarle a amigos y familia, rompiendo las frases por la emoción. Después vino la búsqueda: cámara, trípode, ordenador... Todo era nuevo. Tuve que aprenderlo desde cero, y el tiempo apremiaba. Tiré de carácter, pedí un mini préstamo y empecé a equiparme.





La Montse de la tienda de cámaras me ayudó. Jordi, mi amigo, creó un PC a medida para que los vídeos fueran en 4K; lo instalamos juntos. Mi primo Víctor me dio consejos sobre el primer proyecto. Y mi esposa Noelia y mis hijas me apoyaron, aunque preocupadas por mi salud: me veían nervioso, sin dormir, fumando demasiado y tomando café sin parar. Y aprendí algo importante: cuando estás obsesionado con un sueño, las discusiones nacen del amor, pero no siempre lo ves así.

Los primeros días con la cámara en mis manos fueron una locura: solo verla me hacía sudar. Mi primer video estaba programado para el 24 de octubre, justo el cumpleaños de mi madre y el primer aniversario sin mi padre. Ella siempre creyó en mi talento artístico, desde pequeño, y eso lo quería honrar.

Fracasé. Fue un desastre. Pagué mi inexperiencia. Tras litros de café, muchos cigarrillos y ocho reediciones, tomé una decisión valiente: tirar todo y volver a empezar, contra toda opinión. Sabía que había aprendido de mis errores.

El proyecto era increíble: un ángel oscuro caído, diseñado con mi primo Víctor. Pero la edición era un laberinto de fallos. Mi primer video para Grimdark Compendium era una apuesta a todo o nada. Dejar el canal sin video fue duro, sentí que se me caía el mundo encima... pero me levanté de las cenizas y volví a empezar.

Mi nuevo proyecto, El Technobarbaro, nació de mis errores anteriores. Aprendí: no poner fecha límite, simplificar los pasos y planear antes de actuar. Grabé con calma, cuidando cada detalle. La edición fue fluida, pero grabar el audio fue un bloqueo total. Fue mi esposa quien me salvó: me escuchó, anotó mis ideas y reescribimos juntos. Grabamos, y al final lo logramos. Envié el video a Dark Ages: le encantó. Respiré aliviado. Ese día lo recuerdo especialmente: en Discord me escribieron en español, y por primera vez no necesité traductor.

Después de entregar el video, solo quedaba esperar. El día de su estreno fue brutal: nervios, felicidad... quizá el mejor día de mi vida después de ver nacer a mis hijas. Pero tras la euforia vino un vacío inmenso. Había alcanzado uno de mis mayores logros, y entendí que mi gran socio, mi amigo, no estaba allí para celebrarlo conmigo. Entonces me vino el duelo de mi padre: había vivido extasiado, alejándome de la realidad, hasta que comprendí que la persona con quien más quería compartir mis batallas ya no estaba. Solo me quedó pensar: "Padre, lo conseguimos", mientras me fumaba un cigarrillo de su último paquete de Ducados



¿Cómo se gestionan los proyectos para ellos? ¿Los propones tú o son ellos los que te dan las ideas?

Es una combinación: nace de charlas. No es que yo haga lo que quiera ni que ellos me digan qué debo hacer; más bien son pactos o conversaciones.

Por ejemplo, yo reviso qué videos hay en el canal y pienso en ideas que podrían gustar. Ellos, a su vez, me dicen qué les gustaría ver o hacer en su canal. Entonces vamos hablando sobre ello y el plan se va perfilando. En mi caso, me gusta crear sin ataduras, así que voy ajustando la idea sobre la marcha, sin planificar ni escribir nada. No me gusta sentirme condicionado, y aunque tenga una idea general, la voy adaptando según cómo vayan las cosas.

Al final, en mi cabeza siempre hay muchas más ideas de las que podría llevar a cabo en toda una vida.

Además, junto con Dark Ages siempre estamos hablando sobre cómo mejorar cada video. Revisamos la edición, ajustamos detalles... Dark Ages me ha enseñado mucho desde el primer video hasta el último. A veces, en broma, le digo: "estás creando a Dark Bilis junior". Solo puedo tener palabras de agradecimiento hacia ellos; son simplemente geniales.

¿Puedes contarme en qué proyecto estás trabajando ahora mismo? Prometo que no saldrá de ésta entrevista...jajaja

Ahora mismo estoy en un momento de bloqueo, y no me gusta estar así. Tengo varias ideas rondándome la cabeza, pero cuesta darles forma.

Estoy trabajando sobre Angron; me lo regaló mi madre por mi 40 cumpleaños, y me hizo muchísima ilusión. No creo que haya muchas madres que regalen Warhammer a sus hijos, así que ese gesto tiene un valor especial para mí. Estoy empezando a pintarlo, pero desde que hago los tutoriales todo va más despacio. Si no grabara, seguramente ya lo tendría terminado. Pero ahora tengo que pensar cada paso con más cuidado, planificar las tomas, el proceso... y eso, a veces, me frena un poco. Creo que esa lentitud es parte de lo que me bloquea.

Por otra parte, también tengo en mente un proyecto que unifique varios conceptos cercanos al Oldhammer. Estoy siguiendo el trabajo de Mercurius, y me encanta: tiene una forma muy profunda y completa de vivir el hobby. Hace poco vi una publicación suya donde mostraba un Khornate Genestealer, un concepto antiguo, de aquella época en la que todo estaba menos definido y más abierto a la imaginación. Me gustaría traer algo de eso a mi estilo: sumar algunos exterminadores con guiños oldhammer, en una especie de Space Hulk techno-feudal.

Y, como he dicho antes, recuperar esas clásicas peanas verde Goblin, tan cargadas de nostalgia. Por ahora todo está en mi coctelera mental, mezclándose poco a poco... pero sé que algo saldrá de ahí.



Para ir terminando con el apartado de tus proyectos: ¿cuál es tu trabajo favorito? ¿por qué? Y, ¿cuál sería “EL PROYECTO” que te haría inmensamente feliz realizarlo y aún no has hecho?

Mi proyecto favorito es el proyecto completo. Me hace muy feliz poder visualizar cómo aquel niño extraño, que siempre jugaba con Playmobils y dibujaba sin parar, ha evolucionado hasta lo que soy ahora. Darme cuenta de que cada segundo cuenta, de que cada momento es importante para ser quien eres, es algo que me llena profundamente.

El proyecto que realmente me haría feliz realizar es todo lo relacionado con las Guerras de Unificación: Tecno-Bárbaros vs. Guerreros Trueno. Desde las miniaturas hasta el juego completo. Y no partimos de cero. Junto con mi gran amigo de siempre —con quien he compartido mil batallas en el universo Warhammer y en muchas cosas más— tenemos ya algunos bocetos de códex de facciones, fragmentos del reglamento y la idea general muy visualizada.

Como siempre, no faltan pasión ni esfuerzo. Pero todo requiere tiempo... y en mentes tan dispersas como las nuestras, a veces cuesta ejecutar los planes hasta el final. Aun así, las Guerras de Unificación apasionan a mucha gente, y es algo que tanto a David como a mí nos encantaría ver terminado algún día.

Y bueno, como buen artista del grimdark, las herramientas y medios que usas para tus miniaturas no siempre son las más comunes, ¿cuáles son tus herramientas o productos favoritos? ¿cuál sería el número 1, tu favorito, el que no podrías trabajar sin él?

Mi producto favorito siempre será **la valentía**.

No tener miedo a equivocarte.

Todos los productos son buenos, todas las marcas tienen algo que ofrecer; la mejor herramienta siempre será tu mente. Mantén la mente abierta y atenta. Debes aprender a mirar donde nadie mira.





Para ir terminando, en tu cuenta de Instagram ofreces talleres, cuéntanos más sobre ellos, ¿qué ofreces en ellos? ¿qué vamos a aprender?

Bueno, la verdad es que todavía no tengo claro si los haré o si realmente quiero hacerlos. Pero, si llegan a realizarse, tengo claro que serán talleres de mucha inspiración y poca técnica.

De eso sí estoy seguro.

Más que enseñar pasos concretos, me gustaría juntar gente que comparta esta pasión, pasar un gran día haciendo lo que nos gusta y compartiendo experiencias.

Por último, pero no por ello menos importante, LA PREGUNTA: ¿qué es para ti el movimiento 28?

Bueno al final es mi forma natural de entender mi hobby, este precioso hobby que me encanta, y casi puedo decir que mi vida girado en torno a él, y ver qué hay una comunidad tan grande que piensa como yo, y que además tiene hasta un nombre, pues me parece genial, así que perfecto...

Ahora sí que sí, muchas gracias por tu tiempo Carlos, y espero poder deleitarme y seguir flipando con tus trabajos durante muchos años...si quieres decir algo más, como por ejemplo dónde podemos ver más sobre ti y tus obras, es el momento. ¡Un abrazote!

Pues justo me coges en un tiempo de reflexión, durante casi dos años he estado cien por cien focalizado, en conseguir ésta meta, vivir de mi pasión, y puedo marcar esta casilla en verde. Así que una vez más, contento de ver que si me propongo algo lo consigo.

Pero todo tiene una cara B , un precio, y éste ha sido alto. Así que ahora quiero recuperar un poco de salud, estar más pendiente de mis dos hijas y pasar más buen tiempo con mi esposa, trabajar y construirnos una humilde y bonita casa.

Me monte la película de vivir de mi pasión como algo idílico, y bueno ahora ya sé lo que significa. Ahora quizás es tiempo de empezar de 0, y disfrutar de mi hobby, como a mí me gusta, al completo y con mi cuadrilla, que éste último año los he visto demasiado poco.

Le estoy dando vueltas, tenía muchas cosas en la cabeza, pero la pregunta de, qué es lo que realmente quieres, siempre seguirá rondando mi inquieta e inestable cabeza. Así que nos vemos en redes, tal vez menos, pero tal vez mejor, lo que tengo claro que a mi manera.

Así que, gracias a vosotros, porque ver mis pensamientos escritos, me ayuda a comprenderme a mí.

"Lo día 6 de desembre del 2024, anquell día, huy anquell día Anquell día van yaure garrotades..."



LA ARAÑA Y EL PÁJARO

ESCRITO POR ANDY PALMER Y JASON ENOS - TRADUCIDO POR NAYRA

En el camino fue donde el rey tengü se encontró con El Señor Sapo. Y, por supuesto, llovía. Sojobo no necesitaba mirar a los cielos para saber que Raijin lo observaba, aguardando, aunque impaciente.

Un campesino mortal permanecía estoico junto al monarca tengü. Sojobo lo había encontrado rezando en un santuario al borde de la carretera. Había perdido sus campos de arroz, arrasados por el tsunami. Después tuvo que huir de su casa, pues miles de arañas la usaron para escapar de las aguas y quedó cubierta de telarañas.



SOJOBO POR GAV MILES



SEÑOR SAPO POR HEDLEY

El aldeano sostenía en alto un paraguas. Pero estaba condenado a la inutilidad frente a la ira incommensurable de Raijin. Sus varillas apenas se mantenían unidas a la tela. Cuando el cielo estallaba con los relámpagos, el cielo parecía desgarrarse con tal furia que la tela desaparecía y solo quedaban a la vista las varillas contra el resplandor blanco. No obstante, el gesto tenía su propia significación.

En el camino no había nada digno de mención, salvo un pequeño santuario en forma de zorro. Sojobo acarició con afecto su cabeza mientras veía al Sapo avanzar hacia él. El Sapo caminaba con confianza, con la certeza de que el mundo se ajustaba a su alrededor y no al contrario. Que El Sapo caminara era un signo de respeto mutuo entre el rey tengü y él. Los tres –Sojobo, El Sapo y el campesino– ignoraban deliberadamente la mirada airada de Raijin desde lo alto, pues no era la estación de la venganza.

El Sapo se detuvo a una distancia respetuosa, permitiendo a Sojobo la cortesía de la observación. Sojobo le correspondió con el mismo gesto. Para el mortal, parecía como si ambos se hubieran inclinado con respeto. El monarca tengü era un monje de nariz larga, mientras que El Sapo era un hombre rechoncho de piernas arqueadas. El campesino no podía percibir a Raijin, solo las consecuencias de su presencia.

–Os saludo, Señor Sapo, e imploro que descanséis un momento en el santuario de Inari.

–Escucharé vuestras palabras, Sojobo –respondió El Sapo con voz grave y ronca. Se acucilló junto a la estatua del zorro. La estatua parecía divertirse al presenciar semejante encuentro.

–Este humilde rey no puede evitar notar que los cielos sobre mi reino han perdido su equilibrio. –Sojobo agitó una mano hacia lo alto, ignorando de nuevo a Raijin.

El Sapo croó, lo más parecido a una risa que podía emitir. Extendió los brazos con amplitud.

–No te corresponde dictar el destino de los cielos, amigo mío. ¿Acaso no disfrutas de los frutos de mi ciclo?

–Este Cielo Lloroso ha sido en verdad muy generoso, Señor Sapo –replicó cortésmente Sojobo. No era mentira, pero tampoco toda la verdad. El campesino seguía estoico bajo la lluvia.

–¿No es maravilloso? ¿Crees acaso que El murciélago nos ofrecería algo semejante con su Luna Sangrienta? ¡Claro que no! –exclamó El Sapo indignado.

Sojobo sabía que El Murciélago ya andaría vagando por el mundo.

—Yo diría que la Luna Sangrienta de El Murciélago trae equilibrio después de la gran fortuna que vos otorgáis. Señor Sapo. Que hayáis descendido de los cielos ha sido un gran honor, pero ahora los cielos permanecen vacíos.

—¿Qué necesidad hay de equilibrio. Sojobo? Mis hermanos y hermanas han descendido, y todos son unos necios. ¡Crean que sus ciclos son mejores que el mío!



MURCIÉLAGO POR GAV MILES

Era un pensamiento imprudente desafiar al Sapo en su propia estación. Sojobo debía elegir con cuidado sus palabras para evitar la ofensa.

—Mi señor, todas las cosas cambian, incluso nosotros. No sois el primero en creer que vuestro ciclo es el mejor, ni en reclamar primacía en el apogeo de vuestro poder. —Sojobo mantuvo el tono cuidadosamente neutral, un recordatorio sutil y, a la vez, una amenaza menos sutil.

—El mío es un ciclo de nacimiento, no de ruina. Sojobo. ¿Acaso no se benefician los mortales bajo mi reinado? Fue un ciclo de destrucción el que nos unió a ti, a mí y a todos mis hermanos.

Sojobo podía recordar aquellos días lejanos, de sangre y fuego. No eran recuerdos gratos.

—Y juntos hicimos grandes cosas. Señor Sapo. Os suplico que regreséis, que instéis a vuestros hermanos y hermanas a volver con vos. El reino mortal no puede permanecer sujeto a un solo ciclo. Vuestro ciclo ya empieza a tornarse de abundancia en calamidad —imploró el rey tengü.

El Sapo emitió un croar decepcionado.

—Esperaba que estuvieras por encima de tales necesidades. Sojobo. La grandeza del Cielo Llорoso apenas comienza. Deja los asuntos de los cielos a tus superiores y regresa a tus montañas.

—Como decís, Señor Sapo. Me beneficio de vuestra sabiduría en este asunto.

Con ello, Sojobo se inclinó ante El Sapo. Había sido despedido. El rey tengu prosiguió su camino, confinado a la tierra: su viaje sería largo. Arrastrando con su voluntad férrea al miserable campesino empapado, Sojobo continuó hacia el sol naciente, hasta el fin del horizonte. Si El Sapo no escuchaba la razón, habría de recurrir a medidas más desesperadas.

El bosque era oscuro y opresivo. La Dama Amaterasu no derramaba luz en aquel lugar. No era una noche reconfortante bajo aquellos árboles. Habían pasado los mojones fronterizos que, para un transeúnte desprevenido podían parecer simples señales de camino. Sin embargo, las intrincadas tallas en su superficie y las telarañas que los cubrían revelaban la verdad oculta: eran los marcadores de la prisión de un Celestial.

El campesino se aproximó a Sojobo cuanto pudo sin parecer inoportuno. La maleza se aferraba a su ropa y luchaba por liberarse. Cuanto más forcejeaba, más quedaba atrapado. Resultaba ser algo cotidiano, pero en aquel crepúsculo, en aquel lugar extraño, desembocaba en un estado de pánico. La luz de su linterna parecía apagada, y solo servía para revelar ojos brillantes en la oscuridad. Muchos ojos.

Todos los esfuerzos de Sojobo lo habían conducido hasta allí. A ese bosque ominoso y maldito. Podía sentir los antiguos sellos y oraciones extendidos sobre la cascada, conteniendo al prisionero ancestral. El monarca tengu se situó al borde y posó la mano sobre un sello tan viejo que se había petrificado. Fue recibido por una sensación semejante a ahogarse, cuando el prisionero rozó la barrera más cercana.

“¿Has venido a regodearte, oh gran rey?” La pregunta era a la vez burlona y cargada de peso. Un velo para un significado más profundo. Sojobo respondió con respeto cauteloso: lo que realmente había preguntado era: ¿Por qué estás aquí?

Sojobo no podía decirselo. El pergamino de Kiyohara se agitaba y retorcía en su mano. Era un agujero en el mundo, preñado de posibilidades, pero también peligrosísimo. Se preguntaba cómo un mortal había podido crear semejante cosa, y qué significaba usarla.

—Tú nos gobernaste una vez. Llenaste nuestros estómagos de miedo y lo llamaste alimento. ¿Pensabas que no aprenderíamos de ello? —dijo Sojobo, negando con la cabeza.

“Has vuelto a este lugar, rey tengü. Tú me expulsaste de los cielos. Yo gobernaba. Yo hice el orden celestial, no vosotros, cobardes llorones. Y ahora vienes como un mendigo.”



—Es verdad —forzó Sojobo, palabras que desgarraban su esencia y mancillaban su manto real—. Vengo ante ti como suplicante. ¿Escucharás mi ruego?

Solo el silencio respondió. Sojobo prosiguió con su súplica.

—Tus hermanos y hermanas han descendido de los cielos. Han olvidado el orden que trae el zodiaco y sus sagradas obligaciones. Te pido que devuelvas las estrellas al firmamento y restaures el orden celestial.

Una presión crecía en el aire. Los ojos brillantes se acercaban. El campesino gimió y se acurrucó aún más junto a Sojobo. Algo que podía pasar por risa emanó desde el otro lado del sello. Duró largo rato.

“¿Me pedirías luchar contra mis semejantes por la misma razón que ellos se volvieron contra mí? Solo tienes que romper tu parte del sello, pajarillo, y los haré pedazos. Tu precioso equilibrio será restaurado.”

—Ese camino solo lleva a la destrucción. Tu hambre devoraría el mundo. Sería un ciclo interminable de miedo.

“Entonces, ¿para qué vienes aquí, rey, tengo? Pides lo imposible. Oh, cómo me deleitaría quebrar sus huesos y sorber su dulce tuétano. ¿Acaso pretendes traer a cada uno hasta aquí para encerrarlo conmigo?”

Tenía una lógica simple. Cada uno podría ser doblegado y aprisionado allí. Ese lugar había sido creado para tal propósito. Sin embargo, la jaula tenía muchas cerraduras, y cada una había sido forjada por la encarnación de un ciclo. No tardaría en llegar alguno que liberase su propio sello, deshaciendo eones de esfuerzo. Eso, si el prisionero no se los comía antes.

—¿Aceptarías estar atada a una sola tarea? Libertad para cumplir solo esta misión y nada más.

Hubo una larga pausa. El espíritu ya contemplaba cómo abusar de los límites de aquella propuesta. Sojobo lo sabía: él mismo habría hecho lo mismo. No podía, no quería, rechazar la oferta. Lo que viniera después sería delicadísimo. Un error significaría el desastre para todos.

“Acepto tu generosa oferta.”

–Este es el reino de lo físico. ¿Qué forma tomarás para entrar en este mundo?

“Rompe el sello, que pueda saborear lo físico y escoger un cuerpo. Rómpele ahora. Sojobo, no seré encarcelada de nuevo.”

Cualquiera tendría que enfrentarse a la voluntad de doce celestiales para abrir el sello. Cada uno había puesto en él parte de su poder, astucia y esencia. Pero Sojobo estuvo allí cuando el ser fue encerrado: su sello real fue el que inició el proceso. De este modo, el manto de realeza entreabrió la puerta, apenas un pequeño resquicio.

El prisionero extendió un tentáculo de sí mismo al otro lado, tanteando traición. Era la clave del plan. Si Sojobo fallaba allí, todo estaría perdido. La antigua prisionera tocó la creación. Incluso Sojobo sintió miedo ante su presencia. Debía esperar el momento exacto.

Sojobo apretó el puño tras la espalda. Dio medio paso alejándose del campesino, retirando la protección espiritual que le ofrecía. El efecto fue inmediato: los ojos brillantes se acercaron. El pánico salvaje llenó al mortal. Sus experiencias recientes invadieron su mente: el paraguas como ocho patas delgadas, la maleza como telarañas, su casa, los ojos, tantos ojos...

“¡Arañas! Su miedo hacia ellas es instintivo. Ni siquiera soportarán contemplar mi gloriosa forma. ¡Y matan. Sojobo, matan! ¡Asesinan de mil formas, cada una peor que la anterior!”

La voz del prisionero sonaba extasiada. Comenzó a verter su esencia desde la irrealidad hacia una nueva forma. Como una vieja bruja, pero con patas y un gran bulboso abdomen. Su cuerpo seguía moviéndose al encontrar la combinación perfecta de anciana y arácnido para inspirar el mayor terror en quienes la mirasen.

Entonces actuó Sojobo, mientras solo una fracción del ser estaba en su carcasa física. Tras el campesino petrificado, desplegó el Último Pergamino de Kiyohara.

Si la lluvia constante del Señor Sapo y las tormentas perpetuas de Raijin no bastaban, vientos arcanos soplaron de la nada. Luces extrañas brillaron, la lluvia hirviente caía de lado y al revés, los cielos ya no estaban arriba ni los mil infiernos abajo, y las figuras quedaban perpendiculares a la realidad. La forma cambiante del nuevo espíritu fue engullida por energías hechiceras.

“¿Qué es esto? ¿Traición? ¡Los reyes deben honrar sus pactos!”

—¡El pacto será honrado! —tronó Sojobo. Aquella proclamación impediría que algún agente del destino lo acusara de actuar contra su dharma.

El campesino vio al monarca tengú pronunciar las abrasadoras palabras del pergamino. La prisionera lo vio manipular el vacío en la realidad. Para Sojobo mismo, aquello fue una lucha de voluntad infinita contra la nada en sus manos, y ante él surgieron dos brujas arácnidas.



CHINATSU POR NAYRA

Inmediatamente se lanzaron una contra otra. Como sucediera con la hija de Raijin, las mitades escindidas no toleraban la existencia de la otra. Elevándose apenas, su derecho divino como monarca imponiendo su voluntad, Sojobo empujó a una de ellas de vuelta al umbral, para reunirse con la mayor parte del ser. Desde bajo su ala, Sojobo mostró el sello en sus manos, abierto pero no roto. Con él cerró de nuevo el umbral. La prisionera se agitó contra los límites de la jaula, pero la realidad se doblaba contra ella: la prisión estaba sellada.

La nueva criatura afuera avanzó hacia Sojobo, dispuesta a un golpe mortal. Se congeló justo antes de cometer su primer asesinato. Forcejeó contra su propia esencia y no pudo completar el acto.

—Estamos de acuerdo. Un pacto ha sido hecho —sonrió Sojobo. Para aquellos seres, las promesas significaban algo y estaban atados a ellas—. Matarme no adelanta tu única tarea.

“¿Crees que has ganado? ¿Crees que he sido derrotada otra vez?”

Ella sonrió, un gesto extraño, pero era la primera vez, y Sojobo podía perdonarlo. Le concedió ese instante.

“Esta forma me sienta bien. La araña pone muchos huevos y tiene innumerables tretas y métodos de asesinato. Quizá esté atada, pero me convertiré en la Abuela Araña, en el centro de la telaraña. Mis hijos e hijas, y los hijos de mis hijos, serán libres de obrar mi voluntad por toda la creación. ¡Mi ciclo regresará, pájaro!”

—Entonces me retiro —Sojobo nunca había parecido menos digno que en ese momento—. Muchos sufrirán tras esta noche. Pediría que no sucumbas a tus deseos más bajos, pero es tu naturaleza y tal ruego me rebajaría.

Sojobo se giró para marcharse. Hizo una leve inclinación, no hacia la Abuela, sino hacia la Prisionera, aún en su celda. La Prisionera devolvió el gesto, inadvertido por su gemela. El tengu miró al campesino, cuya mente jamás se recuperaría de haber presenciado el poder absoluto de aquellas criaturas. Fue lamentable.

Comenzó otra larga caminata. Su labor distaba de haber concluido. Pero al llegar al límite de la Sima de Jorogumo, se volvió y se dirigió una última vez al fragmento.

—Recordadlo bien. “Abuela” —Sojobo cargó la palabra de todo el desprecio posible—: los pájaros comen arañas...



DRAMATIS PERSONAE

la sección donde nuestros personajes y sus historias cobran vida

“Mis personajes no provienen de alemania, sino del alma. Nacen de la necesidad de dar forma a la melancolía y al terror que el pensamiento propio a veces nos inflige”

Edgar Allan Poe

“Mis personajes no son nunca lo que yo quiero que sean, sino lo que ellos mismos deciden ser. Yo solo trato de seguirlos con la pluma”

C.S. Lewis

Los personajes aparecen en mi vida como fantasmas. Al principio son vagos, pero a medida que escribo se van volviendo sólidos. Yo no los invento, ellos se me revelan. A veces tardan meses en decirme su nombre.

Isabel Allende

XI Cuerpo de Voluntarios Polaco-lituanos

Cpt. Goblin



Bajo la llovizna sucia de la rasputitsa, cuando el barro se mete hasta los dientes, los últimos del XI Cuerpo de Voluntarios Polaco-lituanos avanzan cantando un antiguo himno: "Si Dios está con nosotros, ¿quién contra nosotros?".



Los húsares alados –carne mutilada anclada a esqueletos mecánicos de plata y oro– resuenan con un zumbido metálico que provoca escalofríos incluso entre los engendros infernales que rondan los bosques de Kalvarija.

El francotirador-sacerdote, con los ojos automutilados, sostiene su rifle reliquia; no necesita visión para cada disparo certero, sólo Fe y Destino.





*El clérigo de batalla,
cuya cruz sagrada
arroja destellos de
luz divina sobre el
fango, como si
intentara abrirse
paso a través de la
noche perpetua*



El noble teniente avanza en silencio, hundiendo la pesada armadura en el lodazal; su pavisca muestra la efigie del patrón San Estanislao, llorando sangre fresca, lamentando sin voz por la compasión que ya no puede ofrecer a los perdidos.



*Juntos merodean por
la tierra de nadie. Ya
no son un ejército,
son la última luz en
Europa de Este que la
herejía aún no ha
logrado enterrar.*



SARGENTO VEC

ORKOLOKOWAGH



Vectorio Dasslem nació en el mundo civilizado de Helenis. Un mundo perteneciente a las Estrellas Corintias del sector Última Segmentum.

Vec, como le conoce todo el mundo, es la típica representación de un sargento de la guardia imperial: disciplinado, recto y sin ningún tipo de sentido del humor. Y sin embargo sus hombres le acompañarían al Ojo del Terror si se lo pidiera.

El 111º de Los Gloriosos de Helenis ya se enorgullecía de tenerle entre sus filas en tiempos de paz. Y cuando la guerra contra los pieles verdes llegó, se convirtió en un héroe.



Fue durante este conflicto cuando le asignaron como enlace entre los mandos de la Guardia Imperial y el Inquisidor Tobías.

En la Batalla de Tebis, luchando junto al Inquisidor y los Templarios Negros, un proyectil orko le destrozó las piernas. A pesar de ello, durante dos horas siguió disparando y dando órdenes desde su posición. No se permitió el lujo de desmayarse hasta que llegaron los refuerzos. Aquella acción le otorgó el reconocimiento de Tolfec, un Templario Negro que le entregó su cuchillo de combate.

Tras la muerte del Inquisidor Tobías, Dementus se convirtió en Inquisidor y procuró que a Vec se le implantaran las mejores piernas auméticas del sector. Cuando el sargento Vec salió de la enfermería le incorporó a su séquito inquisitorial.



Cuando empecé a leer a cerca de Inquisitor28, inquisimunda y el 28 en general, mi primer proyecto fue un inquisidor y su séquito. Siendo Dementus un inquisidor del Ordo Militarium, un guardia imperial me parecía perfecto. Las piernas auméticas de skitarii y la cabeza le dan el aire de veterano que pedía el personaje.

Vec fue la segunda conversión que hacía en mi vida y no quería complicarme mucho. Con todo mi entusiasmo y mis pocas habiliades este es el resultado y la verdad es que quedé contento. El trabajo de pintura también es muy sencillo. Creo que he aprendido mucho desde entonces, pero jamás se me ocurriría repintarlo. Todos tenemos un comienzo y es importante no olvidarlo.

*"¡¡Por el Trono Dorado, deja de mirarme así y pásame un cargador!!"
primeras palabras de Vec tras la explosión que le voló las piernas.*

LOS EXILIADOS DEL SANTO POLLO

ENDY



Todo empezó en un pequeño convento habitado por unos pocos sacerdotes y monjas, acompañados de un par de encargados de la cuadra, el gallinero y el huerto.

Uno de los porqueros, Paolo, sobresaltó a todos al mostrar que uno de los pollos del corral había empezado a hablar lenguas muertas y a recitar versos extraños. Tres de las monjas del convento: Ursulína, que poseía algún don para la curación, Adela, la encargada de dar los santos oleos a los símbolos sagrados y Grandía, monja encargada de la cocina, vieron en el pollo al salvador de los últimos días, ya que pensaron que la jerigonza que hablaba era el Salmo Prohibido.



El abad del convento hizo llamar a un miembro de la inquisición para comprobar si todo aquello era una blasfemia. Solo acudió un interrogador de bajo nivel, un tal Kalan, que perplejo oyó al pollo recitar versos. Convencido de que proteger a esa ave era crucial, habló con las monjas y con el cuidador del corral para que huyeran a un sitio más seguro ya que el resto del convento, a su parecer, no estaba por la labor de creer semejantes majaderías.

Fue una buena decisión ya que el abad avisó a la inquisición de que su enviado había caído víctima de la herejía y estaba a punto de huir con el resto de blasfemos adoradores del pollo.

Desde entonces el variopinto grupo huye de la inquisición del Basilisco Tuerto, vagando por los agónicos bosques del Wastland, bajo un sol moribundo, buscando un refugio donde poder cuidar y profesar devoción a su santa ave. Pero eso es otra historia que algún día se contará...





La inspiración para esta banda fue uno de los seres del bestiario del juego Forbidden Psalm: el Pollo Mutante de Kalkoroh. Un pollo de corral que tira láseres por los ojos. Pensando en la loca ambientación de Mork Borg, veía fácil que otro bicho fuera el que recitara el Salmo Prohibido y que un grupo de gente lo siguiera como a un santo.



Busqué alguna mini de mi colección de Bestiarium que fuera apropiada para ese tipo de grupo. Al ser un grupo de monjas con algún acompañante masculino, elegí 3 miniaturas femeninas que parecieran sacadas de un convento, un cazador de brujas/inquisidor renegado y por supuesto alguien con pinta de cuidar un corral y con un pollo.

Los pinté en colores apagados y con paleta limitada, un color hueso sepia como color principal y grises y marrones como secundarios. Algo más bien blanchitsu mas que puramente grimdark, con un toque de suciedad y desgaste, conseguido con un lavado de óleo y el uso de pigmentos para darle un aspecto sucio, terroso y polvoriento a la ropa.

Inquisidor Cuthroat y acólitos

POR @BIGOTESDESASTRE.BSKY.SOCIAL



Edrorus. Que podemos decir de ese planeta en el Segmentum Ultima... mientras escribo estas notas, solo hago que pensar cuando llegamos por primera vez. Edrorus no deja de ser otro agujero que estaba lejos de la luz del Dios Emperador, un planeta feudal, salvaje y sobre todo oscuro. El ciclo diurno de Edrorus hace que la mayoría del tiempo sea de noche, el frío cala los huesos y sus habitantes una panda de salvajes.

Cuando el planeta fue descubierto por una expedición de la Ecclesiarquia no tardaron en doblegar a los señores feudales que tenían a sus siervos bajo mano de hierro, les dimos algo mejor a su régimen, servir al imperio de la humanidad.



En esos momentos tenía 300 años, 270 al servicio en la Inquisición. Allí fue donde conocí a Cuthroat. Era un simple ratero, detenido por robar unas migajas de fécula, que fue ahorcado en la plaza del pueblo. Por la gracia del Emperador, mientras balbuceaba sin aire, no se moría. Había algo en él, una oscuridad igual de grande que su fe en el Emperador. Fue mi acólito durante años hasta que un día se ganó su sitio en la Inquisición. Se que vaga por los mundos de la humanidad, ahorcando a aquellos que considera herejes.

En su séquito se encuentran varios sujetos que son interesantes y a tener en cuenta

El Padre Thobbias, un misionero del Ministorum que ha decidido voluntariamente vivir en la pobreza, su única posesión real es su escopeta.



Jarr, un antiguo bandido arrepentido que fue perdonado por Cuthroat cuando lo iba a ejecutar. Es quién hace el trabajo sucio.

Liz, bruja psíquica que vivía en el bosque como ermitaña hasta que Cuthroat la sacó de su cabaña a rastras y le puso unos grilletes. No voy a comentar que le hizo, pues hasta este Inquisidor no puede describir las acciones inhumanas que hizo su secuestrador.



Dum Dum, el ogrete. Era un marginado social y tratado como el tonto del pueblo, Cuthroat vió una oportunidad para usarlo a su favor engañándolo con una posible reencarnación postmorten.



Hermana Rott, una adepta sororitas de la Orden de la Espina Roja, una persona que disfruta quemando a los herejes con su rifle de plasma hasta que quedan convertidos en materia quemada.



Lessner y la guardia feudal, hombres de armas que antiguamente servían a los señores feudales y que ahora sirven a Cuthroat como su tropa personal, equipados con el mínimo equipo para el combate. Lessner es su comandante.

MALACHIUS

DANI TOMAHAWK



BITÁCORA DE CAMPO Nº 1703 — SECTOR VALENTIA NOVA ###
SELLO CRONOLÓGICO: SIGUE SIENDO IMPOSIBLE DE PRECISAR.

LLUEVE OTRA VEZ. EN ESTE MALDITO PLANETA SIEMPRE LLUEVE. NO ES AGUA, OJALÁ LO FUERA, ES UNA MEZCLA DE COMPUESTOS BIOLÓGICOS SUSPENDIDOS EN UNA DENSA NEBLINA DE NITRÓGENO. CAE EN SILENCIO, PERO LO CORROE TODO.

COMO LAS PALABRAS QUE NO SE DICEN, COMO LAS ÓRDENES QUE SE CUMPLEN SIN PENSAR, COMO LA SENSACIÓN DE HABER LLEGADO DEMASIADO TARDE A TODO.

HE PASADO LAS ÚLTIMAS HORAS ESCANEANDO LOS CRISTALES DEL TERRENO.

UN DÍA MÁS.

PERO HOY HA SIDO DISTINTO: HAN REACCIONADO AL CAMPO NEURAL COMO SI TUVIERAN MEMORIA. LAS SOMBRAS DE FRECUENCIA COINCIDEN CON LOS FRAGMENTOS QUE ENCONTRÉ EN KANTABR PRIME Y ESO NO DEBERÍA SER POSIBLE. ESE PLANETA SE DESINTEGRÓ HACE 39 AÑOS. YO LO VI. DESGRACIADAMENTE LO RECUERDO A LA PERFECCIÓN.



VUELVO A "CASA".

LA MOCHILA DE DATOS ESTÁ AL 13% Y EL NÚCLEO SE ESTÁ SOBRECALENTANDO. TENDRÉ QUE REPARARLO A MANO. OTRA VEZ.

ME PREGUNTO SI EN ALGÚN MOMENTO FUI TÉCNICO. ME GUSTA DESMONTAR COSAS, TRASTEAR CON ELLAS, PERO NO ESTOY SEGURO DE SI ALGUNA VEZ FUI BUENO EN ELLO O SI ES QUE SIMPLEMENTE NO ME HA QUEDADO OTRA OPCIÓN.



TROPECÉ CON LA CALAVERA DE UN MORFOGÉNITO TOTALMENTE DESCONOCIDO POR MÍ. NO ERA HUMANA, DE ESO ESTOY COMPLETAMENTE SEGURO. TENÍA IMPLANTADAS UN PAR DE RETINAS NEGRAS. AÚN PARPADEABAN TENUEMENTE, COMO SI REGISTRARAN ALGO QUE YO NO VEÍA.

ME LAS GUARDÉ SIN PENSARLO. NUNCA SE SABE CUÁNDO VAS A NECESITAR VER ALGO QUE DEBERÍA ESTAR OCULTO. Y EN EL BLOQUE OMEGA ESTO SE CAMBIA POR COSAS QUE NO DEBERÍAN EXISTIR.

MIENTRAS TANTO SIGO PENSANDO EN SI ESTOY MÁS CERCA DEL NOMOS. PUEDE QUE NI EXISTA. PUEDE QUE SÍ. CADA VEZ QUE DUDO ME ACUERDO DE LA PROYECCIÓN MENTAL QUE TUVE EN EL ARCHIVO NEGRO DE EMDERII: LA IMAGEN DE UNAS PALABRAS INDESCIFRABLES QUEMANDO UNA CIUDAD SIN TOCARLA.

NO ERAN ARMAS: ERAN PRINCIPIOS. MUCHO MÁS PELIGROSOS.

SIGO BUSCANDO. NO POR FE. NO POR VENGANZA. NO POR REDENCIÓN.

¿OBSESIÓN? ¿MIEDO? SÓLO SÉ QUE, SI DEJO DE BUSCAR, ENTONCES ME ENCONTRARÁ ÉL.

Y NO SÉ SI ÉL ES EL NOMOS. O SI EL NOMOS LO ESTÁ USANDO A ÉL. O A MÍ.

SOLO SÉ QUE EL SILENCIO DETRÁS DEL UNIVERSO YA NO ESTÁ VACÍO.



PURGANDUS POPULUS

40_PALOS_Y_UN_MARTILLO





¿Sabéis que en Necromunda también hay semana santa? Pues sí, sí. Lo que ocurre es que aquí la gente no va a ver las procesiones, huye de ellas. Y es que los cofrades de estas siniestras compañías están completamente tarados y recorren los páramos y desiertos de ceniza pegando berridos y salvando pobres pecadores, que son todos los demás, mediante la redención de sus almas, a saber: Pégales fuego y que el Emperador elija a los suyos.

Así que todo pueblo de la subcolmena cierra sus puertas a cal y canto en cuanto se escuchan por la lejanía los cánticos de los autoproclamados cofrades, que no lo son porque salieron todos de un frenopático.

Estos pirados pirómanos con una histeria religiosa como un piano de gorda ahora son desterrados y no hacen cuaresma porque a veces se comen a algún pobre finado pecador después de churrascarlo que ahí fuera en los desiertos de la subcolmena lo del yantar escasea y los salmos no se comen.





Y hete aquí que vienen, llenos de fé y furiosa furia homicida, el primer atajo de estos cabrones: Encabezados por el páter Regulus con su "Quemaherejes" están el zelote Fulgencius, quien ha soldado un lanzallamas a una motosierra enorme (plan sin fisuras), y los hermanos Philipus y Tiburcius con escopeta y rifle automático ambos con semejante apaño piromaníaco/coaxial. Cierra la comitiva itinerante el nefando pistolero de la cofradía, fráter Coltus.



¡Corred a vuestras casas! Cerrad puertas y ventanas y esconded al gato porque... éstos no han venido a decir misa.

SÉQUITO DE TEÓFILUS

FIAN



El Conservador Teófilus Locke, perteneciente al Archivo Históricus del Administratum se dirige en estos momentos a los subniveles de San Giordanus con la intención de catalogar, datar y recoger el descubrimiento de la cámara del santo. Dada lo peligrosa que se ha vuelto la tarea, se hace acompañar del Prefecto Gregore del Oficio medicae y varios mercenarios contratados en la colmena.





GUNTHER SCHAEFFER

@aitor.romero25



En el cuadragésimo primer milenio las inmensas filas de la guardia imperial del Emperador de la Humanidad son el primer y muchas veces único bastión de defensa ante los incontables horrores que pueblan la galaxia.

Se preparan, luchan y mueren a millones en lugares apartados contra miríadas de amenazas y enemigos, a cada cual peor.

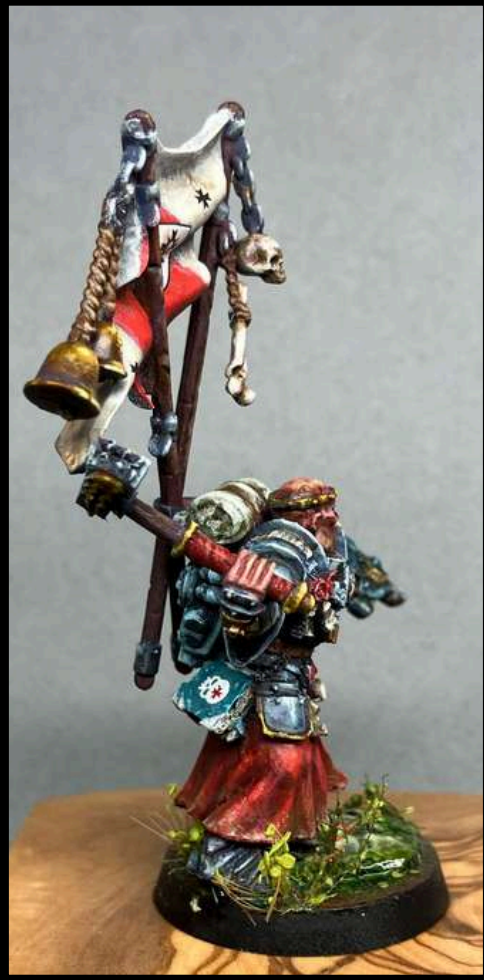
Y apoyando las tropas están los sacerdotes cedidos por la Ecclesiarquía, quienes proporcionan apoyo y guía espiritual a los soldados impartiendo las enseñanzas del Dios-Emperador.

Dentro y fuera de los campos de batalla, con el ejemplo y la oración, luchan junto a los soldados para que la victoria sea ganada no sólo con las armas sino con la fe.

Junto con los misioneros, quienes deben expandir la fe en el Emperador en aislados y peligrosos mundos, los sacerdotes son los que se ven más inmersos en los conflictos, abrazándolo todo con estoicidad y determinación justa. Su martirio en ensangrentados campos de batalla es su última obra de fe, su última súplica al Dios-Emperador.

Gunther Schaeffer es el sacerdote encargado de la mejora de la fe de la soldadesca del regimiento al cual está cedido: el XIXº de Guardias Rojos de Red Scope.





Con ellos lleva ya varios meses de traslado y ha estado conociéndolos y adaptándose a los valores del regimiento, que todo sea dicho, no es muy distinto a su manera de ser.

Gunther no se anda con chiquitas, es decidido, claro, sin ambigüedades y cuando se compromete a hacer alguna tarea, la cumple. Su palabra es su honor.

Alguien en quien los soldados confían, quien les habla palabras de fe cuidadosamente seleccionadas para animar espiritualmente a su regimiento, a su rebaño. Su máxima:

“Si Dios-Emperador está conmigo, quién contra mí?”



La miniatura como tal es un sacerdote sigmarita de games-workshop de la época finecast. Llevaba ya un tiempo queriendo hacer una conversión sencilla pero digna para adecuar la miniatura a los campos de batalla del lejano futuro. Tras tapar agujeros con masilla y rehacer la nariz (gracias por tanta precisión finecast XD) me decidí por añadirle una pistola láser en la mano izquierda y un estandarte de las matrices de los flagelantes. Huesos de mártires y campanas que anuncian la Verdad Imperial fueron añadidos luego para acentuar la sensación de movimiento. Una conversión sencilla pero que ya adecuaba a la figura a la nueva ambientación. Siempre va bien tener piezas sueltas para reaprovecharlas más adelante.

Pinté la miniatura con los nuevos colores acrílicos de Vallejo MODEL COLOR que me han sorprendido mucho por la mejora de su calidad, pigmento y cobertura respecto a sus gama anterior. Y su nuevo olor me encanta!.

He buscado dotar a la miniatura de cierto valor pero aderezado con pátinas suaves de mugre y suciedad para adecuarlo al campo de batalla. No soy experto en NMM pero intenté hacérselo lo mejor que pude y supe.

Me lo pasé en grande conversionando y pintando esta miniatura.



TRENCH CRUSADE™

El Anacoreta del Santuario by @aitor.romero25

Desde siempre me ha gustado ambientar las figuras. Y el hobby de pintar y conversionar miniaturas, sea para lucirlas en el expositor o para jugar partidas (o ambas cosas) es un aliciente para tematizar una banda o ejército.

Trench Crusade es un novedoso juego, bastante reciente y en expansión, que abarca una distopía bélica con una marcada estética brutal y visceral. Sus escenarios se ambientan en tierras fangosas, polvorientas y sangrientas. Que es ideal para tamaña ambientación. Sin embargo, tras publicarse el mapa del Viejo Continente entendí que no todos los lugares de confrontación tenían que ser áridos.

Con el concurso online de CARGAD! en el mes de Abril de este año 2025 me decidí a pintar una figura dándole un toque ligeramente distinto al habitual pero sin perder la esencia tan grimdark que transmite el juego.





Para la pintura utilicé contrastes de colores acrílicos de la marca AK interactive (3GEN) cálidos y fríos para darle mayor relevancia: abusé de los metalizados muy aderezados con mugre, óxido, verdigris y mucho desgaste. Y cantidades cuidadosamente exageradas de sangre seca y recién derramada.

Todo para darle el merecido carácter que se espera de un behemot guerrero

Elegí la miniatura más vistosa posible de la banda de los Peregrinos: el Anacoreta del Santuario.

Para mí era una elección obvia: un constructo tripulado con cúpula de catedral gótica que rezuma santidad y una brutal hostilidad a partes iguales. Mejor dicho: más de lo segundo que de lo primero.

Añadí detalles de mi caja de restos tales como calaveras, lanzas y cruces repartidas estratégicamente. Tenían que añadir detalle y complementar la temática sin quitar protagonismo a la figura. Ambienté la figura simulando las construcciones religiosas más centroeuropeas y creo que fue un acierto pues le da mayor relevancia y cohesión a la ambientación general que buscaba lograr. .





Detalles de la grandiosa miniatura de Aitor



Para cerrar el entorno, decidí ambientar la peana con efecto de estar en una zona de guerra dentro de un vergel húmedo, de clima continental. Por ello utilicé diversos tonos mezclados de verdes y ocre para transmitir esta sensación. Añadí efectos naturales como musgo, óleos y enamels de la marca AMMO para reforzar el efecto.

Quedé muy contento con el resultado final y más teniendo en cuenta que lo realicé en tiempo exprés según mis estándares de pintura :P

¡Espero que os guste!



SANGRE, BARRO Y D20

POR ENDY

FORBIDDEN PSALM
THE LAST WAR

*La Gran Guerra, la Guerra Mundial, la Guerra para Acabar con Todas las Guerras.
Pero el verdadero nombre que tuvo es La Última Guerra.
El mundo no acabó con un estallido, sino con una tos y un gemido, la enfermedad se extendió
por todas partes.....
.....Pocos sobrevivieron a la fiebre y la inmundicia.*

*Supervivientes dispersos cazan en las trincheras de La Última Guerra en busca de restos,
objetos y armas.*



*Nadie sabe porqué pero una gran Niebla cubre todo el paisaje, y entre susurros se habla de
los espantosos horrores que anidan en ella.*

Banda por @ARTECNOALQUIMIA

**BESTIAS, SOLDADOS QUE NO SE HAN DADO CUENTA DE QUE LA
GUERRA HA TERMINADO, DEMONIOS DE MITOS Y
PESADILLAS, Y LOS POCOS QUE QUEDAN QUE SE ESFUERZAN POR
AGUANTAR Y LUCHAN EN LAS DESIERTAS TIERRAS DE
NADIE.**

**¿QUEDA ALGUNA ESPERANZA DESPUÉS DE LA ULTIMA GUERRA?.
SOLO HAY DECADENCIA, MUERTE Y MISERIA.**

Bienvenidos niños y niñas al cubil de Endy, acomodaos donde podáis entre trastos y mugre para contaros la historia de La Última Guerra.

La última vez que nos vimos hablamos del juego ese de locos llamado Forbidden Psalm, y hoy te voy a hablar de su hijo mas conocido y oscuro.



Banda de @bigotesdesastre.bsky.social



*Soldado con garrote de trinchera y escudo por @selenita_errante.
(knucklebones Miniatures)*

Por mucho que nos gusten estas ambientaciones oscuras y tétricas, como dicen por ahí, la vida real siempre supera a la ficción. La guerra real no es algo emocionante, épico o valeroso. Es miedo, es dolor, es horror y muerte sin sentido para la gente al pie del cañón. Y de entre todas las guerras una de las mas atroces fue la 1a guerra mundial. Pruebas de armas horribles sin ninguna moral que impidiera su uso indiscriminado. Centenares de kilómetros de trincheras insalubres en las que la tropa esperaba días un ataque enemigo sin saber cuándo ni porqué.

La guerra de verdad no es algo bonito ni agradable, pero aquí estamos para ver como representarla con unos muñequitos y unos trozos de corcho en forma de trinchera.

The Last War es el 2o manual basado en las reglas de Forbidden Psalm, editado en 2022. En esa época hubo 3 o 4 manuales con una ambientación similar basada en la Gran Guerra -si, niñ@s, entre ellos estaba el embrión de ese tal Trench Crusade del que todos hablan-.

A diferencia de otros, The Last War toma el tono oscuro e irónico de su hermano medieval y del juego de rol del que vienen. Desde la creación de tu banda de supervivientes hasta los enemigos que te encuentras, todo tiene un tono de aleatorio y siniestro, pero con un toque de humor negro.



LOS ÚLTIMOS DEL 42º

Escena de la campaña @orkolokowagh

LAS REGLAS SON LIGERAS, COMO EN TODO MANUAL DE FORBIDDEN PSALM, PERO TIENEN VARIAS MEJORAS Y AÑADIDOS SOBRE LAS DEL MEDIEVAL. LA BASE ES LA MISMA, 4 ESTADÍSTICAS CON UN VALOR ENTRE -3 Y +3, QUE SE SUMAN A LO QUE SAQUES EN UN DADO DE 20 Y DEBES SUPERAR 12.

Aquí puedes elegir de una lista a un especialista para que sea un miembro de tu escuadra. Puedes elegir además de la típica Bruja/hechicero de todos los Forbidden, gente como artilleros, francotiradores, médicos o incluso civiles, dando mas variedad a las bandas. Todos con sus defectos y virtudes para hacerlos interesantes e impredecibles. Puedes incluso pagar o conseguir mascotas para la banda, con diferentes habilidades.

-Llevarte a tu pobre perrito a una trinchera inmundia ¡Que cruel!-

Las armas de fuego tienen obviamente mucha importancia, haciendo el juego mas letal que su contrapartida medieval, ya sabéis, aquí no hace falta acercarse a alguien para dejarlo KO.

El bestiario del libro está lleno de seres basados en rumores que corrían entre las tropas de trinchera de la época: gusanos enormes comedores de carne, fantasmas de la tierra de nadie o muertos vivientes rodeados de alambre de espino. Todo muy lleno de mugre, barro y sangre que es lo que toca.



Serge el decoroso por @selenita_errante
(knucklebones Miniatures)



Soldado Vladimir con un rifle oxidado por
@selenita_errante .
(knucklebones Miniatures)

Un gran añadido del modo campaña -para mí la gracia de estos juegos- es que tienes un búnker que puedes mejorar a lo largo de las partidas, y que da bonificaciones a tu banda. E incluso en partidas mas avanzadas puedes tener un tanque!, con reglas y todo para jugarlo. La campaña en sí no es muy larga pero muy temática, y además tienes un modo para crear partidas sueltas.



Ah, y casi se me olvidaba, el jueguito este tiene un modo solitario bien majo, os curráis un tablerito de 60 x 60, así lleno de barro, restos y cosas así, vuestros 5 pringaos y un montón de bichetes o soldaditos y con unas reglas sencillas para mover los enemigos (ya sabéis, una tabla para ver que hacen si te ven o no y cosas así) y os podéis montar una aventura entre el barro vosotros solitos si os da alergia la compañía humana, o vivís en una cueva solitaria como yo.

Otra excusa menos para no jugar, ni gente te hace falta.

Fotos de Archivo, En algun lugar del frente Austriaco; Biblioteca nacional austriaca



Sargento Blackblood
@orkolokogagh

The Last War fue muy bien recibido por la comunidad de juegos indie, siendo elegido como mejor juego indie del año por algún streamer famosillo de esos y habiendo series de videos jugando toda la campaña. Si queréis ver una campaña bien chula en vez de tanta red social de esas, podéis usar esos chismes con pantallita que tenéis en el bolsillo y echar un ojo a la que hizo el compañero Orkolokowagh en <https://subnivel28.blogspot.com/>

Además es el único juego de la serie Forbidden Psalm que tiene una caja de inicio física con el libro, marcadores, miniaturas y demás, de la mano de Wargames Atlantic. Así que no tenéis la excusa de que no tenéis soldaditos de la 1a guerra mundial.

The Last war tiene un par de expansiones de campaña, Trench 71 por el autor, y The Last March por el creador Rynoch, y en un futuro próximo se espera una mas llena de zombis. Porque ya sabéis, lo que sea con zombis es mejor.

No os voy a soltar mas la chapa chavales y chavalas, pero para mi este manual es de los mejores que han salido derivados de Forbidden Psalm.

Probadlo que solo son 5 muñequitos y os lo pasareis bien (o mal).



*Fotos de Archivo, En algun lugar del frente occidental
soldados de la BEF; Fotos de archivo de la Biblioteca
Britanica*

LA VOISIN

por orkolokowagh



Os traemos una pequeña campaña narrativa de tres escenarios para Last War.

Está pensada para jugarla en modo solitario o ente dos personas donde una lleve la narracion y los NPCs, y otra persona la banda de supervivientes.

La Voisin es un personaje histórico folclórico frances. Una mujer del siglo XXVII acusada de adivina, bruja y envenenadora profesional que acabó siendo ejecutada..... o no.

Reglas de campaña:

Crea una banda de supervivientes según el reglamento de Last War. La campaña narra el viaje del grupo por lo que no tendrá un bunker donde descansar, ni oportunidad para comprar o vender recursos. Entre partida y partida los personajes ganarán experiencia para invertir como indica el reglamento. La duración de cada partida, la activación de las amenazas, etc. respeta las reglas del juego.

CAP. 1 TIERRA DE NADIE

Leer antes del escenario:

Parece que la niebla se ha abierto al norte dejándonos ver la pobalción en ruinas de Bezonvaux. El grupo de Renè partió hace ya una semana hacia allí pero no sabemos nada desde entonces. El Intendente nos pide que vayamos a investigar ya que los restos de Bezonvaux pueden guardar valiosos recursos.

Objetivo:

Investiga el campamento en tierra de nadie por si hay alguna pista sobre Renè

Configuración y botín:

La banda despliega en una esquina del tablero.

Coloca 3 cajas de recursos en la esquina opuesta detrás de alguna cobertura.

- Al abrir la primera caja de recursos tira 1D4, con un 1 ó 2 aparece un gouhl de fango. Luego tira en la tabla de botín.
- Al abrir la segunda caja de recursos lee la “nota de Renè”
- Al abrir la tercera caja de recursos aparece un gouhl de fango, luego tira en la tabla de botín.

Amenazas:

Coloca 2 patéticos, cada uno en el medio de un lado del tablero al azar.

NOTA:

Este campamento pertenece a Renè. Seguimos cruzando la tierra de nadie camino de Bezonvaux. Fdo: Renè

Leer al final del escenario:

Parece que el grupo de Renè pasó por aquí. Ojalá, pensais, le encontremos sentado en un café de Bezonvaux bebiendo vino...



CAP. 2 RENÈ

Leer antes del escenario:

Tras varias horas caminando por fin veis en el horizonte los restos de la localidad de Bezonvaux. De repente un grito os pone los pelos de punta.

Objetivo:

Salva a Renè y averigua que le ha ocurrido a su banda

Configuración y botín:

La banda despliega en un borde del tablero.

Coloca 2 cajas de recursos a 4' del lado opuesto del despliegue, con una separación entre ellas de mínimo 10'.

Coloca un marcador que represente a René en el centro del tablero.

Amenazas:

Coloca una ratas de trinchera a 3' de Renè.

Despliega 3 monstruos de alambre en lado opuesto del despliegue del jugador.

Al comienzo de la ronda 3 coloca un fantasma en una esquina opuesta al despliegue del jugador. Este fantasma se mantendrá quieto en su posición el resto de la partida. Si es atacado, se moverá a lo largo del tablero para alejarse de los personajes.

René:

Movimiento: 4'

-2 a todas sus tiradas. Se activa como miembro de la banda del jugador

Leer al final del escenario:

Mientras mirais el cadaver de Renè resuenan en vuestra cabeza las ultimas palabras que entre borbotones de sangre y lágrimas pronunció: La Voisin, la Voisin ha robado sus almas, tenéis que liberarlos.....



CAP. 3 LA VOISIN

Leer antes del escenario:

Los esqueletos de las primeras casas de Bezanvoux se levantan a vuestro alrededor ya. Os sentís vigilados. La Voisin, sea lo que sea eso, está cerca.

Objetivo:

Acabar con La Voisin para liberar las almas que tiene esclavizadas.

Configuración y botín:

La banda despliega en un borde del tablero.

Amenazas:

Coloca a La Voisin en a 4' del lado opuesto de la banda, tras alguna cobertura. Coloca 2 fantasmas en el centro del tablero con una separación de 6' entre ellos. Si algún superviviente ha caído durante la campaña, uno de los fantasmas será su esíritu. Para atacarle se deberá superar un chequeo de Presencia.

La Voisin:

Movimiento: 5' Puntos de Vida: 8

La Voisin se mantendrá a cubierto a menos que algun personaje este en el alcance de alguno de sus salmos.

Arma: Báculo: Daño 1D4. Caulquier herido por el arma debe superar una prueba de Resistencia o quedará Envenenado.

Salmos de La Voisin:

Invocar Alma: Coloca un fantasma a 3' de ella hasta un máximo de 4. Por cada PJ muerto durante la campaña puede invocar un fantasma mas.

Absorver Alma: Rango 6'. Si el objetivo falla una prueba de presencia pierde 1D4 que gana La Voisin. Este daño ignora armaduras.

Mal de Ojo: Rango 12'. Si el objetivo falla una tirada de presencia adquiere -1 a todas sus tiradas.



ISRAEL DELGADO LABORDA

Castilla Oscura

◆ EL JUEGO DE MINIATURAS ◆



ISRAEL DELGADO LABORDA

por FIAN

Puede que en algún momento de vuestros cotilleos por Kickstarter o Myminifactory, os hayáis topado con el juego Castilla Oscura o la marca de "Miniaturas Ezipion". Unas minis asombrosamente detalladas ambientadas en la España medieval pero con un toque siniestro, grimdark incluso, donde se representaban caballeros, muertos y otras criaturas de nuestras leyendas, incluso proxis para Mordheim o Warhammer Fantasy. Pues bien, la persona que hay detrás de esas minis es el escultor sevillano Israel Delgado Laborda y hoy lo vamos a conocer, tanto a él, como a sus proyectos.

1. ¿Cómo empezaste en el mundillo friki y como acabaste conociendo el mundillo de las miniaturas?

Muy buenas, José, todo bien ahora que tengo un cafelito en la mano y no he empezado a pelearme con el día.

Con respecto a tu primera pregunta. Era un crío, creo que debía tener en torno a 10 años, estaba en un campamento de verano con los scouts y uno de los chicos de la rama de los "rangers" (mayores que nosotros) me habló de El Hobbit, la novela, y de Warhammer Fantasy, cuya 5ª edición acababa de salir. Recuerdo que a medida que me hablaba de aquello no me lo podía creer ya que adoraba la fantasía, la edad media y los "muñecos" en general desde que apenas tuve uso de razón.

Estuve el resto del campamento haciéndole preguntas recreando en mi mente cuán maravilloso iba a ser ese nuevo mundo que apenas se acababa de abrir ante mí. Tras el campamento comencé a buscar mi primera caja miniaturas y convencer a mi mejor amigo de comenzar a jugar.

Mi primera caja fue la de 8 guerreros elfos oscuros de 4ª/5ª edición; creo que estuve jugando con 13 ó 14 miniaturas más un año y rellenando lo que desconocíamos de las reglas cómo podíamos. Creo que estuvimos muy cerca de diseñar Mordheim cuando teníamos 11 años, entre bocatas de mortadela y zumos de piña.

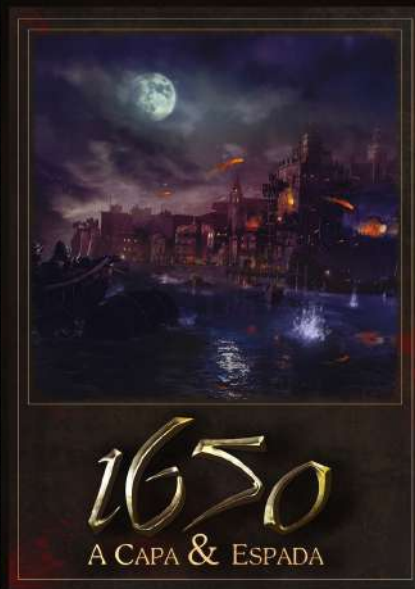


2- *¿Cuándo fue que decidiste convertirte en escultor de miniaturas?
¿Estudiaste algo concreto?*

Me crie devorando White Dwarf's y eso me hizo soñar con estar en el estudio alguna vez. Ese anhelo se quedó ahí hasta que la adolescencia se hizo trizas y, pese a haber sido genial, me dejó un poco desubicado. Di tumbos académicos y laborales continuamente y no fue hasta que en torno a los 19 años esculpí un modelo que supuso, por puro azar, acabar en contacto con una empresa local de miniaturas. No tengo ninguna formación artística completa... Todo lo que empezaba lo abandonaba, menos la propia escultura.

3- *¿Cómo fueron tus primeros trabajos? ¿Empezaste ya trabajando en Games Workshop o eso vino después?*

Mis primeros trabajos fueron en una empresa local que pretendía sacar un wargame de batallas, que luego pasó a ser un wargame de escaramuzas y que al final fue nada porque se quedaron sin fondos. Un compañero y yo rescatamos aquellas ideas y formamos nuestro propio proyecto que acabó llamándose "1650, a capa y espada". Pero para eso hacía falta dinero y en aquel entonces creo que ni siquiera existían las páginas de crowdfunding, por lo que tocaba foguearse esculpiendo para terceros. Bombardeando empresas con e-mail con fotos de mis primeras miniaturas conseguí mis primeros encargos a empresas pequeñas de aquí y de allá. Esto duró 6 ó 7 años hasta que apliqué para Games Workshop.



4- Creo que trabajar en Games Workshop era el sueño de muchos de nosotros cuando leíamos la White Dwarf o íbamos por las tiendas frikis, ¿Cómo fue la experiencia? ¿Qué esculpiste?

Claro, cómo muchos, yo soñé con ese momento desde niño. Lo que encontré fue una experiencia desafiante tanto en lo profesional como en lo lingüístico. No fui buen estudiante y mi inglés era inexistente (a la entrevista de trabajo me acompañó mi novia de entonces para traducirme) y aunque en GW se portaron muy bien conmigo a los pocos meses lo que fue la ilusión de mi vida se tornó en una pesadilla en la que yo quería comunicarme y disfrutar de todo aquello y no podía. Eso acabó pasando factura y tras esculpir algunos modelos para El Hobbit al año siguiente ya estaba de nuevo en España trabajando en otros proyectos.



5- ¿Conociste o trabajaste con diseñadores y escultores de la vieja guardia de Workshop? ¿Puedes contarnos alguna anécdota que tenga que ver con ellos o tu periodo en Workshop?

Claro, allí estaban la mayoría de mis “heróes” de la infancia... Aquello fue para mí algo sobrecogedor (en el mejor de los sentidos), ya que esculpir a unos metros de los hermanos Perry, Jes Godwin, Trish Carden, Ally Morryson, Seb Perbet, Dave Thomas, etc... es absolutamente la cumbre para un friki warhammero noventero cómo yo.

Tengo muy buenos recuerdos de la taberna de Bugman (no creo que sea una sorpresa), beber allí las pintas de cerveza después del trabajo con compañeros y que aparezca John Blanche por la taberna a toda prisa mostrando un puñado de miniaturas increíblemente pintadas y se vaya tan rápido cómo vino con sus pequeñas obras de arte era casi cómo encontrarte con Tom Bombadil en el Bosque Viejo; porque él es el que manda en los ilustradores y en todo lo concerniente en el arte de GW (al menos en ese entonces y durante décadas según tengo entendido) e iba de acá para allá con un saco invisible de fantasía grim y una actitud que iba de lo jovial a lo acalorado cuando raramente el termómetro rozaba los 30 graditos de nada.

Acabo de recordar también caminar por el estudio de diseño después del trabajo de noche, con un compañero y el grandísimo Juan Díaz (que estaba unos días por allí) con una pinta de cerveza en la mano (traídas directamente desde la taberna de Bugman que está a poca distancia), hablando del hobby y del trabajo en general, mirando los trabajos de los otros compañeros en sus mesas, tanto de los escultores, cómo de pintores (sin nadie; pudiendo detenerte relajadamente a ver su trabajo en proceso)

... Creo que en ese momento cerré un círculo; marqué la casilla de “hecho” y supe que ese pico de felicidad sería difícil de superar. Departir relajadamente con una cerveza en la mano con un maestro al que admiras desde hace años, en una bonita noche invernal en el interior del estudio de diseño de Games Workshop y todo 100% en español...

6- Una vez te fuiste de Workshop (espero que en buenos términos), en que proyectos estuviste metido? Algún juego o nuevas compañías?

Regresé a seguir trabajando en Tercio Creativo y su "1650, a capa y espada" con mucha fuerza, fueron buenos años tras volver de GW. Realmente hacer algo que es tuyo 100%, en tu país, en tu lengua materna, sin despedirte de tu vida, familia y amigos... Es insuperable por más anhelos o ilusiones que hayas podido urdir en tu infancia o adolescencia leyendo revistas. Al menos en mi caso.

7- Una vez decidiste que querías ir por tu cuenta, ¿cómo se te ocurrió el nombre de Miniaturas Ezipion y cuáles fueron tus primeros trabajos en solitario?

Por no poner mi nombre propio cogí el del correo electrónico, que es el nombre del general romano "Escipión" mal escrito, lo cual debo agradecerse a mi profesor de historia de la ESO al que le pregunté cómo se escribía y me lo dijo mal... El mismo día que cree mi primera cuenta de Hotmail. Todo absolutamente casual y anodino.

Mis primeros trabajos en solitario creo fueron unos (no)Cylon que esculpí aún en masilla verde y que no llegaron a buen puerto en Indiegogo. Un tiempo después me inicié con la escultura digital y comencé a adentrarme en el tema de Castilla Oscura con la Santa Compañía, luego vinieron los romanos no muertos, los halflings cazadores de brujas...



9- Castilla Oscura tuvo minis de metal, un kickstarter con una caja básica y expansiones producidas totalmente por ti, pero sin embargo, a día de hoy, permanece en forma de stls en tu myminifactory. ¿Por qué crees que no terminó de despegar? ¿Crees que a día de hoy lo enfocarías de otra forma? Y la pregunta del millón ¿Volverá Castilla Oscura de nuevo a editarse en físico o a verse en tiendas?

Creo que no terminó de despegar en aquel momento por que quise abarcar demasiados aspectos técnicos por mí mismo; y si bien es difícil hacerlo prácticamente todo, hacerlo bien es casi imposible. Tratar de hacer la producción con impresión 3D por mi cuenta me pasó factura en la salud... En aquel entonces las impresoras 3D fallaban muchísimo, hasta con el más leve cambio de temperatura o humedad. La presencia en redes quita mucho tiempo de la escultura, de la escritura, de todo...

De todos modos, el primer intento de poner esto en marcha fue muy ecléctico; los nuevos tiempos se estaban imponiendo en el sector y si no tenías el proyecto asentado debías adaptarlo rápidamente. Hoy día es más sencillo ejecutar la puesta en marcha del proyecto, ahora que se ha terminado de consolidar el mercado del STL o el concepto "print&play" desde el punto de vista comercial.

El volumen en el que trabajamos los escultores de miniaturas hoy día con las Tribes o Patreons nos ha colocado en un dilema ¿Cómo producir un catálogo inmenso para llevarlo a las tiendas? Hay que mirar esto con detenimiento y escuchar a los distribuidores y a los aficionados antes de mover ficha nuevamente.



10. Ahora centrándonos en el Grimdark y la comunidad indi del 28. Imagino que como persona que ha trabajado en Workshop conocerás tanto el trabajo de John Blanche (el Blanchitsu) y el juego Inquisitor. Tiempo después surgiría un movimiento artístico y lúdico de jugar partidas narrativas de bandas con minis conversionadas y pintadas muy oscuras, a esto le llamaron Inq28. A día de hoy, a todo este movimiento se le llama a secas 28, pero ha pasado de ser algo únicamente basado en 40k a cubrir toda clase de juegos indis con tono grimdark y narrativo. ¿Estás al corriente de estos nuevos juegos o su comunidad y sus eventos?

Lo poco que he oído ha sido gracias a ti, pero no estoy muy familiarizado con Inquisitor o el resto de juegos y no tengo el gusto de tratar con su comunidad. Aunque si me he cruzado con trabajos de dicha comunidad y he de decir que es algo inspirador.

11- Crees qué Castilla Oscura encajaría tal cual está concebido dentro de esta corriente? Al menos por mi parte, las bandas, la narrativa y la estética oscura están, aunque no haya conversiones jejeje.

No puedo responderte con total honestidad debido a que no conozco el ecosistema conceptual en su conjunto, pero lo primero que habría que preguntarse es si definitivamente Castilla Oscura debe viajar de los 34mm a los 28mm, o si debe gestarse en primer lugar en nuestra lengua común y encontrar su propio camino.



12- Si alguien quiere saber más sobre Castilla Oscura dónde debería buscar o cómo podría probar el juego a día de hoy?

Yo le recomendaría que estuviese con las antenas desplegadas, aunque en mi tribu "Ezipion Digital Store" de My Mini Factory podrán encontrar de forma gratuita los PDF de los documentos impresos que se publicaron en las cajas.

13- Aunque esculpes muchas minis históricas y algunas de fantasía más clásicas, haces muchos no muertos, ¿hay algún motivo por el que te fascine tanto hacer muertos o cosas macabras?

Los no muertos sirven para casi cualquier juego que se te ocurra de fantasía, por otro lado, en Castilla Oscura los que no han sido apropiadamente enterrados se levantan para resetearlo todo con ayuda de los cuatro ángeles desatados. Pero bueno ¿A quién no le va a gustar un romano no muerto del siglo I? ¿A quién no le va a gustar?

14- ¿Cómo ves el futuro de la escultura de minis? Hay mucha demanda?

Me has pillado con esa pregunta. Hace unos años acerté más o menos con el futuro del sector, que es el que estamos viviendo ahora, pero el futuro a partir de ahora... Fíjate que ahora mismo la IA es barata, accesible y capaz de ahorrar tiempo y costes que pueden precipitar al sector a un destino cercano que es poco más que incierto. Yo estoy fuera de la escultura por encargo ya que esculpo únicamente para mí y los que me siguen, pero supongo que esto debería tocar techo si no lo ha hecho ya. Todo mercado tiene sus límites y la escultura digital ha sido muy rentable hasta que su accesibilidad ha permitido que no se requiera demasiado para hacer tus pinitos en la materia. Con la IA, un poco de astucia y algo de hambre me parece que cualquier estudiante "espabilao" te puede hacer algo relativamente sencillo con una calidad asombrosa y en poquísimo tiempo.



15- ¿Tienes algún consejo para alguien que quiera meterse en el mundo de la escultura de manera profesional?

¿Quién en su sano juicio querría hacer eso? Pero si hay alguien que quiere hacerlo le recomiendo que abra su mente a especializarse en múltiples tareas y programas y no deje de actualizarse y se apoye a diario en las redes sociales (en todas las que pueda). Actualmente con la IA no sabemos dónde acabará el sector, pero mucho me temo que la edad dorada de la escultura de miniaturas ya pasó. No obstante, al que venga de nuevas que se prepare para echar más horas que un reloj y pasar cierta necesidad cómo cualquier disciplina artística o artesana.

16- A día de hoy, esculpes para tu patreon, pero, ¿aceptas encargos? Si es así, ¿Cómo podría ponerse la gente en contacto contigo?

Sí, a día de hoy esculpo exclusivamente para mis tribers en My Mini Factory (Patreon lo abandoné porque me suponía un poco más de estrés innecesario) y no acepto encargos salvo en muy rara ocasión. He esculpido lo suficiente para otras empresas y proyectos que he llegado a la conclusión de que prefiero ser pobre por cuenta propia que por cuenta ajena. De todos modos, en Facebook pueden encontrarme si buscan Miniaturas Ezipion y en Instagram por Castilla Oscura. Bienvenidos sean todos los nuevos visitantes, seguidores y nuevos amigos.



17- ¿Tienes algún proyecto o proyectos futuros que nos puedas adelantar?

Un artista, o artesano, siempre tiene proyectos futuros o sencillamente moriría. En el horizonte está el siempre loable cometido de reflotar Castilla Oscura, al menos con mini juegos accesibles de forma más casual y también, cómo cada mes, están las raciones de medievo en mi Tribu. Ocasionalmente hago pequeñas campañas de lo que se me va ocurriendo, aunque en un futuro cercano quiero aumentar las colecciones de los Halflings, así como de la Compañía de Reinhardt o sacar una nueva línea del siglo XVI en las Américas, pero eso aún no sé si lo articularé cómo un pequeño proyecto de escaramuzas, una línea independiente de figuras sin más o mini juegos print & play para que haya un poco más de vínculo emocional con las miniaturas. Porque algo ha quedado claro en los días que nos ha tocado vivir y es que cada vez tenemos más y MÁS de todo, pero disfrutamos mucho menos con las pequeñas cosas o, sencillamente, le damos un valor pasajero a cada elemento producido para hacernos felices.

En este caso, creo que podemos dar por terminada la entrevista, ha sido un placer traerte por nuestro e-zine de Sector 28, y esperamos que tu marca y tu buen hacer sigan llevando la oscuridad y los muertos a nuestras mesas de juego.

¡Ha sido un placer, compañero!





Endy (@endyr666)



Die wölfe von Metz - Orkolokowagh



Didac (@ddpaints)





Didac
(@ddpaints)





Forbidden Psalm



@bigotesdesastre.bsky.social



Endy (@endyr666)



@bigotesdesastre.bsky.social



Daniel



@RamirezDungeon



@bigotesdesastre.bsky.social



Nayra





Pastor de la Plana (@Goat_painting)



Pastor de la Plana
(@Goat_painting)

Muchas gracias por llegar hasta aquí.

¡Esperamos que lo hayas disfrutado!

Si quieres ponerte en contacto con nosotros para participar en futuros números de SECTOR28 o simplemente dar tu opinión sobre esta publicación no dudes en pasarte por el grupo de telegram o escribirnos

a:

sector28fanzine@gmail.com

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

+ AITOR ROMERO

+SELENITA ERRANTE

+ SANTI OROZCO

+ FIAN

+ORKOLOKOWAGH

MILLONES DE GRACIAS