

Wälkure, primeras impresiones

Author : Raszak

Ahora que [Wälkure](#), el juego de ciencia ficción de la historia alternativa de la Europa de la WWII y un tanto distópico, va camino de la imprenta tras pasar una semana con los mecenas para ponernos los dientes largos y poder detectar posibles erratas (mil ojos ven más que diez), voy a comentar lo que me ha parecido.



Tremendo, en todos los sentidos.

El aspecto del PDF (a falta de tener en las manos el libro) es el de un AAA que pudiera venir de la industria americana (que, para bien o para mal, es la principal referencia en la edición de rol). No llega al preciosismo de la última edición española de La Llamada de Cthulhu pero el aspecto es magnífico, con unas ilustraciones que te llenan la cabeza de ideas que quieres ver en partidas y que apoyan realmente el ambiente del mundo al que te pretende meter el trasfondo.

El trasfondo, del que ya teníamos muchas pinceladas por las entradas que han ido dejando en la web oficial, está cuajado de una abundante documentación y la historia alternativa y futura hilada con mucho mimo y gran coherencia. La Segunda Guerra Mundial no quedó "en tablas" y se convirtió en una (mucho más negra que la real) guerra fría (y no tan fría) "porque sí"; ocurrió

esto y fue la causa de eso que dio lugar a aquello y lo de más allá. Hay lugares comunes con otras distopías en las que el Tercer Reich sigue existiendo más allá de la WWII de alguna manera, por supuesto, cosa imposible de evitar teniendo en cuenta que es algo con que tanta gente ha fantaseado (sin ir más lejos, mucho hay de eso en el último juego [Wolfenstein](#)), pero ni recorre exactamente el mismo camino que los otros hayan tomado antes ni se queda, como ha solido pasar, en la superficie, sino que Walküre se mete hasta el fondo en la historia real y desde ahí emerge su universo.



El sistema de reglas del juego es sencillo y potente, pero de verdad. Todo se resuelve con una tirada de 2d6 más bonos, y ni tiradas de daño ni flores. Una cosa que me ha gustado en especial es el sistema de acciones de combate e iniciativa, ya que yo tenía en mente un método parecido pero en Walküre está resuelto de una manera que jamás se me ocurrió. Cada personaje tiene una iniciativa que es el punto en que empieza a actuar, pero cada acción "consume" un valor determinado de tiempo que va haciendo que el resto de sus maniobras se vayan produciendo en momentos posteriores, con lo que el personaje más rápido puede verse disparando antes que otro, y después del ataque de respuesta volviendo a atacar... O poniéndose a cubierto antes de que le lluevan las balas y después atacando con más seguridad.

Difícil hacer las reglas más rápidas, incluso teniendo en cuenta que mantiene potencia suficiente para que un juego con un ambiente tan militarizado como éste tenga un millón de posibilidades y encima no entorpezca en absoluto las partidas más interpretativas. Porque ojo aquí, lo más evidente de Walküre es la guerra solapada que sigue existiendo entre las diferentes facciones pero eso no significa que todo sean disparos y cañonazos (que ahora

incidiré en ello) sino que hay muchísima cabida a partidas de intriga política, espionaje sutil e investigación pura y dura.



Y eso es algo que se ve en la creación de personaje: que se hace de forma muy sencilla eligiendo plantillas acordes al nivel de poder del personaje y eligiendo unas características adicionales con que personalizarlo, o incluso haciéndolo desde cero. La creación de personaje puede desde muy rápida hasta bastante lenta, ya que la cantidad de habilidades, dones y demás es absolutamente masiva: no creo que nadie eche en falta nada.

Hablando de masivo no es de recibo olvidarse del capítulo de equipo. Todo el que me haya leído alguna vez sabe que soy un apasionado de las listas de armas kilométricas y de cantidades ingentes de equipo, y de todo eso Walküre tiene para dar y tomar. Las armas se cuentan por cientos, los elementos de equipo no le van a la zaga y cuando llegas al capítulo de vehículos puede morir de felicidad. Hay de todo y para todos, desde material en servicio de la WWII hasta lo último de lo último de la tecnología del año 2075. ¿Alguien da más?

Por ponerle alguna pega (que, de todas formas, ya he hablado con testers y el creador del sistema de juego, [Zonk-PJ](#)), me pareció que el sistema de juego y el daño de las armas era poco letal. Después de hablarlo me quedó claro que se trata de una necesidad por el tema del

equilibrio del juego y no convertirlo en una matanza (cosa factible, cuando hablamos de un universo en que existen armas de efecto gauss y lanzadores de plasma), y eso es algo que se agradecerá en las partidas donde prime la acción (que a nadie le gusta llevar un soldado de élite y que lo tumben al primer disparo).



PD: Yo, por mi parte, que sigo empeñado en aumentar la mortalidad, he comenzado a rehacer

las tablas de armas para que cometer un error cuando se juega con juguetes de mayores sea letal de verdad. Pero eso no es un defecto del juego: es que a mí me gusta ser sádico con mis jugadores. Ya tendréis noticias de esto, que he dado en llamar Walküre Overkill.