

[Walküre] Pensamientos en voz alta sobre posibles aventuras

Author : Raszak

Walküre es una ucronía que avanza desde la Segunda Guerra Mundial hasta el año 2075, evolucionando de forma paralela a la historia real e incluso compartiendo determinados aspectos posteriores de ella.

Por su propia naturaleza el manual básico tiene que centrarse mucho en los eventos que influyen a nivel mundial, como los descubrimientos científicos críticos, la política geoestratégica y los conflictos internacionales, dejando un poco de lado lo que es la vida a nivel de la calle.



Esto puede que haga que las aventuras vayan por el lado más militarista y soldadesco posible, que puede ser muy disfrutable. En este estilo de partidas no nos van a faltar las inspiraciones en películas bélicas como Doce del Patíbulo, Los cañones de Navarone, Los violentos de Kelly o series como Hermanos de Sangre.

Pero el concepto del juego y muchas de las ilustraciones nos dejan caer cómo es el mundo para el ciudadano de a pie. Walküre es un juego con un fuerte trasfondo cyberpunk y posthumanista, donde determinados aspectos de la tecnología han entrado con fuerza tanto en la sociedad como en las propias personas, que en demasiados casos viven hacinados y en ciudades que ya son subterráneas en buena parte. El mundo vive en un estado de guerra fría perenne, con la amenaza constante de un enemigo exterior, creando un ambiente orwelliano en que los gobiernos procuran que la población viva inmersa en el desconocimiento mientras los distraen con cachivaches de última tecnología.

Es un mundo en que tienen plena cabida muchos aspectos del género cyberpunk y se pueden desarrollar aventuras no tan militarizadas pero igual de interesantes. El espionaje industrial, el

robo de información, los abusos de poder, la contaminación, etc. son elementos propios y constituyentes del planeta Tierra (y la Luna, y Marte) de Walküre, así que podemos estar seguros de que hay y habrá lugar para historias como Bladerunner, Johnny Mnemonic, Cypher, Equilibrium y un largo etcétera. Hay una diferencia muy grande entre Walküre y la mayoría de los universos cyberpunk, pero no afecta en sí a los argumentos que se pueden aplicar en él, y es que, al contrario que aquellos, aquí los mayores poderes siguen siendo los estados soberanos y las grandes megacorporaciones van de la mano de los regímenes políticos y no al revés.



Por si fuera poco el monumental desarrollo tecnológico puede hacer factible que sea la propia tecnología la culpable de muchos argumentos, como el desdibujado entre ser humano y humanidad, o los horrores desconocidos que pueda provocar una invención de la que no se conoce en realidad cómo funciona como ocurre en algunos relatos de Asimov, en pequeñas historias contenidas en Ghost in the Shell o, por qué no, la oscuridad de Horizonte final.

Tal vez no parezca muy evidente en un principio pero el universo, casi apenas esbozado a pesar de la ingente cantidad de datos que puebla el manual, tiene una amplitud en la que caben muchas, pero muchas cosas.