

## Mecenazgos a cascoporro: Espada Negra y Walhalla

Author : Raszak

La semana pasada se abrieron los mecenazgos de dos nuevos juegos de rol que se van a hacer un hueco en el mercado nacional (ojo, que no he dicho que vayan a intentarlo, sino que se lo van a hacer, si es que consideramos que no se lo han hecho ya): [Espada Negra](#) y [Walhalla](#).



[Espada Negra](#) se presenta como un juego de espada y brujería que toma la crudeza por bandera. Nada de bellas torres de ámbar llenas de piedras preciosas, sino lucha por la supervivencia en un mundo hostil y sucio. En lo personal me lo imagino un poco como la visión medieval que daba Verhoeven en [Los señores del acero](#): violento, sucio y cruel. Algo no muy común en el género, donde prima lo heroico, y que puede suponer un cambio muy interesante entre todos esos universos de fantasía cortados con el mismo patrón. ¡Además se juega con runas!



[Walhalla](#) es un juego sobre vikingos. Pero sobre vikingos de verdad, no sobre gente que dice que son vikingos pero parecen guerreros del caos con sangre en los esteroides. Con un claro enfoque en la alta edad media y con una documentación muy cuidada, Walhalla opta por meteros en el pellejo de lo que de verdad eran los vikingos, que eran mucho más (y mucho menos) que bestias sanguinarias que sólo se dedicaban a saquear y matar. No es que deje de lado cierto componente fantástico, puesto que tiene magia, pero creo que es, hasta la fecha, el juego completo que más realismo histórico ha puesto en esa ambientación.

Dos proyectos con una pinta estupenda que o han cruzado ya la línea de aportaciones necesaria para tener edición física, o están a un paso corto de conseguirlo, y que van a quedar de maravilla en muchas mesas de juego.

Viendo estos ejemplos y muchos otros yo no sé (ni me importa, la verdad) si vivimos en la edad de oro del rol patrio, en la edad de plata, la segunda edad dorada o lo que sea, pero que jamás antes habíamos tenido tanta creatividad a la vista me parece algo claro. Y eso siempre mola.