

## [Warhammer 40000] La dichosa Demonología

Author : Raszak

La nueva edición de Warhammer 40000 está a la vuelta de la esquina y por todos lados están surgiendo comentarios, críticas (lo que más he visto), aspavientos y rasgaduras de vestimentas. No pocos de los comentarios negativos tienen mucha razón, que para eso Games Workshop parece estar empeñada en mantener su volumen de negocio a base de hacerles la puñeta a sus clientes.



De todas las polémicas que he visto surgir de la aparición de esta nueva edición ha sido la nueva disciplina psíquica de Demonología, que parece ser utilizada por cualquier ejército con psíquicos en la lista. Lo curioso es que se suele hablar de demonología, pero en las fotografías filtradas de los manuales se ven dos: una destinada a lidiar con los demonios y otra destinada a utilizarlos en el propio provecho.

El personal se ha echado las manos a la cabeza con la idea de encontrarse ejércitos de marines sobre el tablero invocando demonios. Porque va contra el trasfondo. ¿No? Pues va a ser que no. Quizás es que durante mucho tiempo hemos estado acostumbrados a que los codex representan un tipo de ejército con una filiación concreta y exacta, cosa con la que los creadores de ejércitos “cuenta como...” no estarán muy de acuerdo.

A lo mejor también es que estamos confundiendo el trasfondo con las reglas y viceversa. ¿Seguro que ningún inquisidor ha invocado nunca un demonio? ¿Que un psíquico de la Guardia Imperial (de momento a mí eso de Astra Militarum no me ha calado) jamás ha caído ante los susurros del Caos? ¿Ningún marine espacial se ha dejado llevar por el poder rápido y ha acabado sucumbiendo ante las armas que supuestamente estaban bajo su control? ¿No existen alienígenas que, en la cima de su desarrollo, han acabado dando a luz demonios que arrasan su civilización? ¿En serio? Coño, si el trasfondo propio de Warhammer 40000 se asienta sobre historias de gente que era estupenda, leal y maravillosa hasta que comienza a trastear donde no debe.

Si no lo vemos claro tal vez debemos plantearnos si estamos pecando de aferrarnos demasiado a según qué cosas. ¿Por organizar un ejército con el codex Marines Espaciales es automáticamente un ejército de marines leales? ¿Seguro que no puede ser un grupo de renegados y traidores recientes?

Tal y como yo lo veo, la inclusión de una disciplina relacionada con el control de los demonios abre una nueva dimensión dentro de las partidas basadas en historias y el trasfondo. Es un punto más de libertad para quienes jugamos más por las historias épicas que por el delicado equilibrio de un torneo. Que sí, que a lo mejor resulta que la dichosa disciplina desequilibra el delicado status quo de los bandos y el metajuego (ja, como si alguna vez hubiera estado equilibrado) y que cuando se junta con el tema de los aliados es cuando ya el universo colapsa y se va al cuerno todo. Sinceramente, no lo veo.

Creo que mucha gente se está equivocando al entender que “estos codex son los buenos y no usan demonios”, más que la realidad del trasfondo que es “estos son los buenos hasta que usan demonios y entonces cambian”. A lo mejor resulta que un ejército no es de los buenos o de los malos por organizarse según esta lista de ejército o aquella otra, sino por sus objetivos o los medios que utiliza para ello. A lo mejor hemos estado mirando los codex y la lista de ejército de una manera un poco ingenua.

Y hablando de ingenuidad, tenemos también el tema de los ejércitos organizados sin seguir la tabla de organización de ejércitos y elegidos “a lo que tengas a la mano y quieras meter”. No han faltado los que dicen que eso va a acabar con el juego (como siempre), incluso sabiendo que los ejércitos “de tabla de organización” tienen unas grandes ventajas sobre los desorganizados. Pero ahora es cuando yo me planteo otra cosa. ¿Y los novatos que tienen cuatro cosillas que no cumplen con una organización de ejército convencional? ¿Esos no juegan? ¿Y las batallas históricas que no cumplen con la tabla de organización? ¿Los de trasfondo puro tampoco pueden jugar?

Recuerdo que hace mucho tiempo, cuando dicen que todo era mejor (que tampoco estoy de acuerdo, porque antes también metía la pata GW hasta el corvejón), que había incluso informes de batalla rarunos como ellos solos y la gente no se escandalizaba (recuerdo una batalla de caballeros a caballo contra marines espaciales, o un asalto continuado de hordas orkas contra un fortín medio improvisado lleno de GI y aventureros imperiales, o una defensa a ultranza de un santuario imperial en que sólo había dreadnoughts como ejército defensor). Para bien o para mal la afición antes, y siempre desde mi no siempre modesta opinión, era más permeable a estos detalles.

No creo que demonología y los ejércitos del “todo cabe” vayan a romper nada en W40K. Ni siquiera el “desescalado” actual con señores de la guerra y máquinas de guerras descomunales, que a poco que se analice son menos desescalado que el paso que hubo de Rogue Trader a W40K 2ª edición, o incluso el salvaje (y más desequilibrado que nunca) paso de 2ª a 3ª edición.

Lo que se va a cargar W40K (si se lo carga algo) no son nuevas disciplinas psíquicas ni esos cambios en las reglas (que igual que son una puñeta para unos son bendiciones para otros), lo que sí se lo puede cargar es la política de precios y desarrollos más que discutible que se trae Games Workshop desde hace ya bastante tiempo.