

[W40K] Superpesados y voladores, una reflexión sobre el "desescalado"

Author : Raszak

Voy a proponer una reflexión a todos los jugadores de Warhammer 40000, en especial a todos aquellos que les revienta que las reglas de vehículos voladores y superpesados estén incluidas en el reglamento base de la nueva edición.

De hecho, las cosas que he oído casi parece que culpabilicen a GW del célebre "desescalado". Pero no, porque la culpa del desescalado la tengo yo, y hay que admitirlo.

[caption id="" align="aligncenter" width="320"]



Un titán ¿revenant? eldar y un titán Reaver Imperial, modelos de hace 20 años, junto a un dreadnought y un marine normal.[/caption]

Soy jugador de Warhammer 40000 desde que compré el manual de Rogue Trader. Y Rogue Trader me molaba, pero quería jugar con más miniaturas (y quienes lo hayan probado sabrán que jugar batallas muy grandes con RT era bastante tedioso, porque no estaba diseñado para ello). Después vino segunda edición y me molaba, porque llegó todo lo de los personajes especiales, la caracterización de cada tipo de ejército y el poder usar más miniaturas por bando: y me moló mucho.

En los tiempos de segunda edición un ejército de marines jugar con 30-35 miniaturas era algo habitual. A 300 puntos la unidad de diez tácticos, 350 una unidad de marines de asalto con retroreactores, 205 puntos un dreadnought armado con cañón de asalto y lanzamisiles (una combinación muy usada por entonces), 150 puntos un razorback o, la joya de la corona, 315 puntos por una escuadra de cinco exterminadores "a pelo". Los personajes no han cambiado tanto de coste. Si sumáis, veréis que hay 25 infantes, un transporte y un dread y suma más de

1300 puntos, dejando lo justito para meter un cuartel general, porque en aquella época el valor "canon" de los ejércitos era de 1500 puntos.

El caso es que jugar batallas más grandes era algo que por entonces todos queríamos. Y vino tercera, un cambio absoluto de paradigma que dio la oportunidad de jugar batallas más grandes: como que el doble de grandes y más rápido. Perdió profundidad, fue la edición con los psíquicos más patético penosos y se vio una reducción brutal de la potencia de combate de los personajes (cosa que, después de ver cómo un Asesino Eversor acababa por sí mismo una batalla en un segundo turno en 2ª edición, a mí no me parecía mal). Desde tercera el volumen de miniaturas en el tablero no ha cambiado tanto (sólo hay que coger los codex y comprobar los valores en puntos: ha habido cambios, sí, pero se mueven en el margen de un 10% a lo sumo). Se había alcanzado el "tope" en cuanto a volumen.

El resto de ediciones posteriores sobre todo han ido a enmendar todo lo que sí molaba mucho de W40K y se habían cargado en 3ª. Por cierto, que me parece la peor edición de la historia, en la mayor parte de los sentidos.

Pero saltemos a los universos "paralelos". Desde la época de RT [otras marcas estuvieron fabricando bajo licencia "miniaturas" de gran tamaño para Warhammer 40000](#), ya que GW no fabricaba la mayor parte de los vehículos que tenía en reglas. Yo de aquella época recuerdo, con mucho flipe, lo brutales que parecían los titanes de Armorcast. Esas cosas eran algo que uno miraba y alucinaba, pero que eran inalcanzables.

¿Y había reglas? Las había. Y la peña jugaba con ellos.

[caption id="" align="aligncenter" width="287"]



Un titán Reaver, modelo muy muy antiguo, al lado de un rhino y marines espaciales modernos.[/caption]

Luego, no estoy muy seguro de en qué fechas comenzaría pero yo fui consciente hacia el año 1999 o 2000, comenzó la era de [Forge World](#). ForgeWorld es una compañía subsidiaria de Games Workshop que se dedica a diseñar y fabricar modelos y modificaciones que por su escala o su poco mercado potencial, lo hace en otros materiales y con precios mayores aún (por lo general). Desde hace unos años han diversificado mucho, pero inicialmente se dedicaban precisamente a lo que hoy conocemos como vehículos super pesados y voladores.

Si querías un Banblade o una Thunderhawk te tocaba morir en FW por aquellos años. Y no les ha ido ni pizca de mal, eh? A día de hoy ForgeWorld "vende como churros" desde máquinas de guerra gigantescas hasta unidades perfectamente caracterizadas de la época de la Herejía de Horus (sin contar lo que venden de Warhammer Fantasy).

Bueno, hasta aquí es donde quería poner de trasfondo antes de hacer la reflexión.

¿Y qué pasa si una empresa pone a la venta "así, un poco de lado" algo y resulta que es un éxito? (Que es el equivalente para GW en que FW saque algo a la venta y se venda como churros.) Pues que se lo remoja un poco y se lo acaba pasando a primera línea de ventas.

En algunos aspectos ForgeWorld ha funcionado como laboratorio de experimentación de GW, y si FW sacaba algún tipo de unidad y resultaba ser bastante exitosa ésta acababa entrando como parte del codex canon de la facción afectada. Ahí tenéis, por poner ejemplos rápidos, las pirañas y drones grandes de los Tau.

ForgeWorld ha desarrollado miniaturas espectaculares de tamaño muy grande (yo, que soy más pobre que las ratas, me compré la tripulación del titán warhound para consolarme con no poder comprar el titán en sí) y las ha vendido muy bien. Si las ha vendido muy bien es porque había mucha gente interesada y capaz de pagarlas, eso es indiscutible.

Y si hay gente interesada y capaz de pagarlas era cuestión de tiempo que la empresa madre los pusiera como algo canónico. Hace ya mucho tiempo que los Imperial Armour (los libros de reglas que saca ForgeWorld para los modelos que producen) se consideraban como codex válidos por parte de la propia GW, así que los siguientes pasos se veían venir.

[caption id="" align="aligncenter" width="965"]



Modelos modernos: un Caballero Imperial y un Wraithknight eldar, junto a un marine espacial y un guardián eldar.[/caption]

A día de hoy muchas cosas que empezaron en FW y se vendieron muy bien han pasado a ser caballos de batalla de GW. Y van a venir más, ¿eh?. Eso ha traído como problema lo que se ha dado en llamar "desescalado", primero como parte de aquel suplemento llamado [Apocalypse](#), que daba cabida dentro del juego a muchas cosas de FW "ya sin duda alguna", aunque fuera un modo de juego diferente, y que ha tenido en algunos círculos un éxito (a mi parecer) desorbitado (incluso he llegado a leer de algunos que es un modo de juego más equilibrado que el básico de W40K), después con Escalation, que permitía algunas de las cosas de Apocalypse en el juego convencional de W40K.

Y el juego se desescala. O no. O sí. Pero la culpa es de GW.

¿En serio? Si una empresa saca algo y no vende una mierda se olvida de ello (ahí están los [HDDVD](#), por poner un ejemplo), pero si sale algo a la venta y se vende muy bien lo normal es potenciarlo. Ahora vamos a ver qué ha ocurrido con el desescalado de W40K en pocas palabras:

ForgeWorld pone a la venta bicharracos enormes. ForgeWorld vende bicharracos enormes en cantidades indecentes (porque, recordemos, hay gente que los quiere y se los puede permitir). Games Workshop ve que hay gente que los bicharracos están solicitados y decide incluirlos en el reglamento base. La gente compra bicharracos como churros a Games Workshop cuando

antes los compraba a ForgeWorld (a mayor precio y en menor volumen).

[caption id="" align="center" width="1427"]



Escalada de terror, de menor a mayor: marine espacial, exterminador, centurión, dreadnought de hierro, dreadnought contemptor, servoterror de los Caballeros Grises y Caballero Imperial.[/caption]

Pero la culpa del desescalado es de Games Workshop porque mete en las reglas a las máquinas de masacrar que buena parte de la afición lleva tiempo comprando de ForgeWorld y por tanto demostrando que quiere tenerlas en el tablero.

Y ahora la reflexión tal cual: ¿y si los culpables somos los aficionados? A lo mejor no somos tú ni yo (tú no sé, pero a mí la economía no me permite colaborar en el desescalado), pero es indudable que hay una masa de jugadores muy grande que sí quiere que haya esos bichos tan brutales (o no se venderían, y aquí no está la excusa de "toma la primera gratis y luego ya me buscas", que ya sabemos de sobra que GW no regala nada). Cuando sólo un mes después de la salida de los [Caballeros Imperiales](#) ya estaban pisando los tableros de torneo, yo ya supe la respuesta a la cuestión.

¿Es culpable la empresa de las consecuencias de algo que le ha pedido una parte importante de los aficionados? Pues tal vez tienen la culpa de no preguntarle a quienes no lo quieren, pero a poco que se piense está claro que han dado lo que se ha pedido.

¿Hay solución? Sí, claro, aunque no lo parezca la economía de mercado tiene un componente democrático muy grande: cuando los clientes no quieren algo no lo compran y la empresa se ve obligada a cambiar de camino.

Pero es que yo no compro de eso y aún así está.

Pues recuerda que, a pesar de tus intereses, el camino está marcado por el de la mayoría y si una mayoría quiere bestialidades en el tablero pues habrá bestialidades. Tal vez sea el momento de plantarte y decir "no sigo actualizándome" y regresar a alguna edición anterior en la que te sintieras más cómodo (o cambiar de juego, que a día de hoy hay un montón en el mercado).

Los voladores y los superpesados son como Sálvame o votar al PP: nadie admite verlos ni votarlos, pero siguen estando en la delantera.