

El Inicio de los Tiempos

Autor AGRAMAR
lunes, 27 de abril de 2009

Se dice que el nacimiento de los dioses estelares tuvo lugar durante la creación del mismísimo universo, formado por desmedidas energías desatadas en una agitada masa de fuerza inimaginable. Durante este anárquico entretejido, el mar de estrellas comenzó a arremolinarse y a tomar forma; y, durante un tiempo, el universo no fue más que una mezcla de gas caliente y polvo gobernada por las incomprensibles fuerzas de billones de jóvenes soles. Mucho antes, los planetas se habían formado y enfriado y las primeras entidades conscientes de su propia existencia emergieron de los mares de plasma y de las colosales llamaradas de los propios soles.

En eras posteriores, estas criaturas llegarían a conocerse como los C’Tan, pero durante este periodo de su existencia en poco se parecían a las terroríficas entidades en que se convertirían tiempo después. Mamaron como monstruos parasitarios de los indiferentes padres que lo trajeron a la vida, con lo que acortaron la existencia de los soles en innumerables milenios. Con el tiempo, estos vampiros estelares aprendieron a volar con diáfanas alas de flujo magnético y abandonaron sus hogares natales para dirigirse en busca de nuevos lugares donde alimentarse, lugares en los que iniciar nuevamente el ciclo. No prestaron atención a los fragmentos de materia sólida junto a los que pasaron cuando viajaban por el vacío, puesto que los fuegos internos y el pulso electromagnético de estos planetas recién creados no constituían un alimento suficiente siquiera para despertar su ansia devoradora.

El Nacimiento de los Ancestrales

Al tiempo que las estrellas daban a luz a criaturas a su imagen y semejanza, en los planetas también dio comienzo la vida, que empezó su largo caminar hacia la adquisición de conciencia. Los primeros en cruzar el mar de estrellas fueron unos entes denominados los Ancestrales. Su sabiduría se basaba en el estudio de las estrellas, con lo que elevaron a categoría de ciencias arcanas la astrología y la astronomía. Su conocimiento de la pausada ciencia del universo les permitió manipular dimensiones alternativas y emprender impresionantes estudios de ingeniería psíquica. Gracias a su ciencia, atravesaban en un instante los inmensos golfos espaciales, lo que les permitió expandirse por muchos lugares. Los Ancestrales entendieron que toda vida era útil y allí por donde pasaban despertaban nuevas especies e impregnaban miles de mundos para hacerlos suyos.

Los Necrontyr

Mientras los Ancestrales se expandían por la galaxia, surgieron razas jóvenes (NdE: No las creadas por los Ancestrales) y belicosas que se interpusieron en su camino. Los Necrontyr eran una de esas razas, nacidas bajo una temible estrella que condujo su evolución con vientos atómicos y tormentas de plasma. La poca información recopilada de los Necrontyr menciona que sus vidas eran cortas e inciertas y que sus cuerpos quedaban cegados y consumidos por la abrasadora caricia de su cruel estrella. Eran seres mercuriales y malsanos, cuyos precarios periodos de vida, desde el nacimiento hasta la muerte, estaban marcados por la pérdida constante.

Los Necrontyr lograron hacerse con el control de su destino gracias a la ciencia, pero también entendieron que nunca podrían vencer la maldición que les había sido impuesta por el destino. Perseveraron y sus logros los tornaron malvados, perversos. Su estrella seguía reinando sobre ellos, como portadora de vida y diosa de la muerte al mismo tiempo. Construían sus ciudades como anticipo de su extinción, pues sus residentes eran temporales y en poco tiempo ocupaban los sepulcros y las enormes tumbas de sus ancestros.

Incapaces de encontrar la paz en su propio mundo, los Necrontyr se dirigieron hacia otras estrellas, ciegos. Mediante criptas de estasis y naves que ardían lentamente como antorchas, vestidos con metal orgánico para resistir la larga duración de los viajes por el vacío y la disformidad, así empezaron a colonizar distantes planetas. En algún momento de su lenta expansión, los Necrontyr se encontraron con los Ancestrales. La expansión de estos místicos increíblemente inteligentes había sido mucho más rápida que la de los Necrontyr. Eso, junto con su longevidad (rozando la inmortalidad), despertó un encendido odio en los Necrontyr que les reconcomía el espíritu tanto como el amenazante cáncer les consumía físicamente. ¿Porqué aquella raza gozaba del privilegio de una vida tan larga cuando sus vidas eran tan cruelmente cortas? Los celos sembraron el odio y, cuando el grano maduró, los Necrontyr concentraron toda la energía de su civilización en la destrucción de los Ancestrales y en la siega de toda su descendencia.

La Guerra en el Cielo

Las crónicas de las terribles guerras que siguieron llenarían de libros una biblioteca, pero los Necrontyr nunca podrían obtener la victoria. Su avanzada tecnología era constantemente superada por la maestría de los Ancestrales en el manejo de los portales temporales. Los Necrontyr fueron apartados de escena hasta que se convirtieron en una insignificante molestia para los Ancestrales, un peligro inerte en la oscuridad exterior, entre los halos de las estrellas,

exiliados y olvidados. La furia de los Necrontyr se había enfriado tras milenios de encierro y se había convertido en un odio hacia toda forma de vida y en una determinación implacable de vengarse de sus invencibles enemigos.

Desde el inicio de los tiempos, los Necrontyr habían estudiado los soles con el propósito de entender sus siniestras energías. Después de muchos y amargos siglos buscando algún tipo de energía que desplegar sobre los Ancestrales, los Necrontyr percibieron anomalías en la más antigua de las estrellas agonizantes. Entre las complejas marañas de energía etérea, los Necrontyr descubrieron una consciencia más antigua que cualquier otra forma de vida en toda la creación: unos seres compuestos de pura energía que habían contribuido a la creación de las mismísimas estrellas. Estas entidades apenas tenían conciencia de qué era el universo cuando los Necrontyr los descubrieron; se alimentaban de llamas solares y de las tormentas magnéticas que se producían en los hinchados gigantes rojos. Esta era el arma que los Necrontyr durante tanto tiempo habían anhelado encontrar, los hijos de las estrellas, la progenie de su dios-muerte para derrotar a los Ancestrales.

El poder de estas criaturas era formidable la energía más pura de las estrellas hecha carne. Los Necrontyr las llamaron C’Tan, que significa ‘dioses estelares’ en su idioma natal. Las entidades se dispersaron por áreas muchísimo mayores que planetas; su sabiduría y su entendimiento eran demasiado grandes como para poder comprenderlos. Resulta un misterio cómo los Necrontyr lograron comunicarse con ellos. Entender unas mentes tan difusas no es posible en el mundo material si no se manifiestan y, por esta razón, los Necrontyr forjaron armaduras con cuerpos metálicos con el metal orgánico de sus naves. Fragmentos de leyendas hablan de translúcidas corrientes de fuerza que cambian de forma a través del espacio de igual manera que los vampiros estelares se enroscan en el reino material mediante un puente incorpóreo de luz estelar.

La Encarnación de los C’Tan

El primero de los C’Tan en manifestarse a través de este puente estelar fue el Portador de la Noche, que trajo consigo la maldición que había perseguido a la raza Necrontyr desde su nacimiento. Después de tanto tiempo alimentándose del nutritivo pero insípido poder de las estrellas, el Portador de la Noche encontró mucho más de su agrado las delicias epicúreas de la ira y el miedo de los Necrontyr, así que destruyó a aquellos que le habían dado la vida alimentándose de la esencia de su terror y su sufrimiento. Su apetito no tenía límite y solo mediante plegarias desesperadas, los Necrontyr pudieron convencer a la criatura que habían convocado de que existían otras razas más allá de su mundo de las que podría alimentarse, innumerables especies que destruir.

Los Necrontyr se sobrecogieron ante su descubrimiento y los C’Tan se hicieron rápidamente con el control. Los poderes de estos C’Tan eran los de unos dioses y no pasó mucho tiempo hasta que fueron adorados como tales. Quizá fueron corrompidos por el mundo material del que habían pasado a formar parte o quizá sus manifestaciones eran fieles a la existencia vinculada al sol de la que habían disfrutado anteriormente, pero eran tan crueles y caprichosos como las estrellas que les habían dado vida. Se deleitaron con la adulación y los placeres epicúreos de incontables esclavos mortales.

Como el resto de dioses estelares, el Portador de la Noche buscó adoradores y esclavos, aunque muchos de sus seguidores pronto descendieron al abismo de la locura, pues eran incapaces de soportar las terribles y sangrientas visiones que comportaba su simple presencia. Acostumbrado como estaba a una dieta de masacres, nada más podía satisfacer su hambre, así que el Portador de la Noche pronto se embarcó en la guerra contra los Ancestrales sembrando la destrucción en regiones enteras del espacio en nombre de su monstruoso apetito.

De todos los dioses estelares, el conocido como el Embaucador es el más astuto y caprichoso. Lo poco que se conoce de él indica que incluso los Necrontyr sabían muy poco sobre esta entidad cuando la descubrieron y pronunciaron las palabras de duración eónica que su disipada forma podía percibir. Se dice que su manifestación fue causa de una gran alegría entre los Necrontyr, impactados por su transición fluida a una forma terrenal y la facilidad con la que se había adaptado al reino material. Primero le llamaron Mephet’ran, el Mensajero, pues creyeron que era un puente entre su raza y el resto de dioses estelares.

Mientras los C’Tan empezaban a reunir seguidores y adeptos, el Mensajero pronto superó al resto. Los dioses estelares parecían demasiado distantes e inspiraban miedo a muchos Necrontyr, pero Mephet’ran se aparecía con formas que ellos conocían y podían entender. Quizá se debía a que nunca había llegado a ser tan poderoso como los otros C’Tan y utilizaba su astucia y habilidad para asegurarse el futuro. Existen indicios de que muchos Necrontyr se convirtieron en sus esclavos por pura voluntad, pero el Mensajero los envió a servir a otros dioses, quizá temeroso de la envidia que podía provocar su poder cada vez mayor. El Mensajero alimentó el odio de los Necrontyr por los Ancestrales y los condujo a una guerra que devastaría la galaxia.

La Caída de los Necrontyr

Por todos es sabido que, mientras se preparaban las líneas de batalla, el increíble poder de los C’Tan significó un gran regalo para los Necrontyr. La corta vida de su raza, enferma de una existencia incierta, obtendría la inmortalidad, pero a un exorbitante precio.

Consagrándose a los dioses estelares, los Necrontyr serían consumidos y luego resurgirían. Sus mentes serían introducidas en máquinas de metal orgánico, como las de sus propios dioses, y así, liberados de su baja esperanza de vida, podrían llevar a cabo su venganza contra los Ancestrales durante milenios sin miedo ni dudas.

Así lo proclamó el Mensajero; pero, a pesar de sus palabras melifluas, los Necrontyr mostraron sus dudas ante esta perspectiva. Los que aún no se habían rendido a los dioses fueron sometidos por los que sí lo habían hecho, pero no pudieron ser persuadidos para cometer tal acto de fe. Fue en este momento cuando el Embaucador mostró su verdadero rostro para sumir a los incrédulos en el camino de la fe mediante promesas de reflexión y compromiso. Se vieron superados por los creyentes y forzados a aceptar su destino final. Entonces, los creyentes se sumaron a las relucientes de máquinas no vivas y la raza Necrontyr fue purgada y se convirtió en los actuales Necrones, condenados a servir eternamente.

Los Necrones no se preocuparon lo más mínimo: vivirían por siempre, tal y como sus dioses les habían prometido. Sólo quedó un vestigio de su raza, un enraizado odio por todo lo vivo. Legiones de inmortales guerreros de metal zarparon en naves tumba y la galaxia ardió. La maestría de los Ancestrales a la hora de dominar la disformidad se vio contrarrestada por la imponente supremacía de los C’Tan sobre el universo material y los enemigos de los Necrones sufrieron la carnicería que siguió a continuación.

La Guerra entre los Dioses

Ahora, los C’Tan dominaban la galaxia. Los últimos bastiones de los Ancestrales estaban siendo asediados y las razas que habían criado se convirtieron en simple ganado para el ansia obscena de los C’Tan. Para las razas jóvenes, los Necrones y sus dioses eran amos crueles que, sin piedad, se dedicaban a cosechar sus poblaciones a voluntad y eran símbolos de terror que demandaban ser adorados y temidos en igual proporción. El Embaucador fue el primero en disponer a unos C’Tan contra otros, puesto que las cosechas de las poblaciones crecían poco y sin fuerza. Conducidos primero por la valentía y después por la desesperación, los C’Tan lucharon con una total indiferencia hacia sus esclavos, que perecieron a millones, y consumieron sistemas estelares enteros. En una vorágine de pactos y traiciones, el Embaucador engañó y consumió a varios de sus seguidores, a los que declaró el mejor de todos los festines. Pero el Embaucador continuaba siendo el más débil de los C’Tan y siempre debía tener cuidado de evitar a los más poderosos.

Al final, el Embaucador llevó la perdición al Portador de la Noche cuando lo convenció de que los festines más succulentos eran las energías vivas de sus compañeros C’Tan (NdE: según la WD 87, fue el Dios Arlequín quien confundió a los C’Tan). Así, empezó un reinado de asesinatos en el que el Portador de la Noche reunía todos sus poderes para destinarlos a cazar y consumir a sus compañeros dioses. Mientras los C’Tan luchaban entre ellos, otros siguieron el ejemplo del Portador de la Noche y empezaron a devorarse entre sí, pero ninguno pudo igualar la magnitud de sus masacres.

Incluso los Ancestrales, conocidos por su paciencia y tenacidad, se desesperaron. Manipularon la vida para crear nuevas formas con vínculos aún más fuertes con la disformidad, servidores con la capacidad de canalizar la energía psíquica para defenderse a sí mismos (NdE: los Eldar entre otros). Pasaron milenios antes de que sus creaciones dieran fruto; para cuando los Ancestrales estuvieron preparados para contraatacar con eficacia, sólo quedaban cuatro deidades C’Tan y la vida casi se había extinguido en toda la galaxia.

Los Eldar

La raza Eldar nació como hijos mortales de Isha, la diosa de la fertilidad, y Kurnous, el dios de la caza. Lileath, la Doncella, otra diosa Eldar que representa los sueños y la muerte, soñó que Khaine, el dios Eldar de la guerra, sería despedazado en cientos de pedazos por un gran ejército mortal. Khaine, al enterarse de esto, decidió destruir a los Eldar. Les persiguió por el universo, atrapando y matando a muchos antes de que Asuryan, el Rey Fénix, principal y más viejo de todos los dioses Eldar, escuchara las lágrimas de Isha y tuviera conocimiento del sueño de Lileath y los planes de Khaine. Para salvar a los pocos Eldar que quedaban, Asuryan colocó una gran barrera entre los mortales y los dioses, dividiéndolos eternamente, e impidiendo cualquier contacto con ellos.

Esto fue muy duro para Isha, que lloraba aún más porque sus hijos mortales habían sido separados de ella. Isha y Kurnous suplicaron a Vaul el herrero que los ayudara. Vaul sabía que Asuryan nunca cambiaría de idea, pero su corazón sintió compasión ante las súplicas de Isha y prometió ayudarla en lo que pudiera. Construyó piedras rúnicas con las lágrimas de Isha, por medio de las cuales ésta podía comunicarse con sus hijos, los Eldar. Isha enseñó muchas cosas a los Eldar, les enseñó, por ejemplo, a cultivar la tierra, y Kurnous les enseñó a cazar para comer.

Un día, Khaine oyó a Isha mientras hablaba con sus hijos, y se lo contó inmediatamente a Asuryan. El Rey Fénix estaba muy enfadado porque sus órdenes habían sido desobedecidas. Dijo a Khaine que Isha y Kurnous le habían traicionado y que ya no les consideraba dignos de estar bajo su protección, por lo que Khaine podía hacer con ellos lo que quisiera. Khaine aprovechó esta oportunidad, ya que todavía temía que la profecía de Lileath acabara cumpliéndose. Capturó al dios

y a la diosa, y aunque no podía matarles, hizo que sufrieran una tortura constante y quedaran confinados en sus mazmorras.

El Contraataque de los Ancestrales

Hubo un tiempo en que los Eldar no tenían a nada y no vivían pendientes del oscuro destino que les aguardaba después de morir. Un guerrero podía enfrentarse a sus enemigos sin miedo a perder la vida, pues su alma continuaría viva: renacería como un ave fénix lo hace de sus cenizas.

Fue por esto por lo que los Eldar se unieron a sus dioses para presentar batalla a los Yngir (NdE: C’Tan en lengua Eldar), los inmortales engendros estelares que se extendían por el universo como una plaga, dando rienda suelta a su sed eterna, apoyados por sus soldados imperecederos. Sus secuaces, los integrantes de la horda plateada, partieron frente a la ira de Khaine como un océano y sus seguidores, los más curtidos en batalla, dibujaron un camino de fuego por toda la galaxia.

Ulthanash y Eldanesh, nobles reyes de sus casas, lucharon junto a Khaine. Lanthriq el Veloz y Jaeriela la Tres Veces Bendita comandaron sus pueblos y nadie pudo oponerse a ellos. Entonces llegó Kaelis Ra, el Portador de la Noche. Su furia manchó las estrellas de sangre y nadie fue capaz de detenerlo, puesto que su poder era el de la mismísima muerte. Poblaciones enteras cayeron bajo su guadaña e incluso los más grandes héroes Eldar perecieron bajo su mirada. Aquellos que murieron, lo perdieron todo, incluso el alma.

Mientras el Portador de la Noche encontraba más y más siniestras maneras de acabar con su profunda sed, Khaine no se quedó sin hacer nada. Hizo un trato con Vaul a cambio de liberar a Kurnous y a Isha de sus mazmorras. Vaul forjaría para él un centenar de espadas con las que pudiera afrontar una guerra contra los Yngir. Así nacieron los Filos Espectrales.

Cuando llegó el momento de la entrega, Vaul solo había terminado noventa y nueve espadas, pero sustituyó la que faltaba con una espada ordinaria de los mortales. De esta forma engañó a Khaine el tiempo suficiente para liberar al dios y la diosa cautivos y huir con ellos a un lugar seguro. Ese fue el inicio de la guerra entre los dioses Eldar y los Yngir.

Los dioses tomaban partido por un bando y después cambiaban de bando, o hacían tratos de apoyo mutuo y los rompían. Los cielos se estremecían con el retumbar de las batallas. Asuryan no quiso tomar parte en la guerra porque empezó a arrepentirse de su precipitada furia contra Isha, y a desesperar por esta guerra que destruiría a los dioses. Khaine volvió a llevar a su gente a la guerra. Su rabia permanecía incandescente; los supervivientes de su ejército parecían estar en llamas, tal era su sed de venganza. Un centenar de Eldar, cada uno de ellos armado con un Filo Espectral, se enfrentó a una horda de plateados Necrones tan grande que el horizonte estaba ocupado por cuerpos metálicos mirasen donde mirasen. Aun así, no conocían el miedo.

Los Eldar lucharon formados en un gran círculo mientras las Espadas de Vaul emitían destellos de luz. Los Necrones no podían abrir un solo hueco entre sus defensas. El poder del alma contenida en aquellas espadas otorgaba vigor a sus portadores y cada sablazo partía en dos a uno de sus enemigos. Khaine resultaba imparable y sus guerreros luchaban con el convencimiento de que su dios estaba satisfecho.

Pasaron siete días y siete noches de ininterrumpida batalla hasta que los Eldar empezaron a flaquear. Los Yngir habían encontrado un punto débil en la defensa de los Eldar. Lathriq el Veloz temblaba, su cara estaba pálida y su espada imperfecta parecía pesada y estropeada. El círculo de guerreros se rompió y el suelo retumbó cuando Khaine deó entrever su enfado. Vaul le había engañado; una de las espadas no poseía vida.

Bajo sus pies apareció Kaelis Ra, el Portador de la Noche, y los Eldar se retiraron, puesto que sabían que su condenación estaba próxima. Con un simple movimiento, Kaelis Ra acabó con las vidas de todos aquellos que se encontraban junto a él. Con una simple mirada condenó de por vida a una existencia de polvo a las almas de grandes guerreros. Khaine tomó su lanza y cargó mientras emitía un poderoso rugido.

Lanza y guadaña se encontraron con tal fuerza sobre un mar de cadáveres que incluso rasgaron los cielos. La velocidad de Khaine y sus habilidades eran asombrosas, pero el Portador de la Noche era un ente de sombra, así que la lanza de Khaine no era capaz de encontrar un punto material en el que hundirse. Kaelis Ra dejó que su enemigo cayera exhausto con una paciencia de la que solo la muerte puede hacer gala.

Sin aviso previo, el Portador de la Noche describió un arco con su guadaña dirigido al cuello de Khaine. Pero Khaine había seguido al pie de la letra el consejo del Dios que Ríe; así que, en el momento en que el cuerpo del Portador de la Noche se tornó material para poder asestar el golpe, Khaine respiró profundamente, se agachó y clavó su lanza en el pecho del Yngir.

Kaelis Ra explotó en millares de espinas de metal, que estuvieron a punto de acabar con Khaine, cuando su esencia se separó de su forma física. Los plateados soldados que se extendían a millares se hundieron en el suelo, de donde habían venido. En un instante, Khaine fue el único que quedó en aquel campo de batalla y aulló su victoria.

No obstante, la victoria tuvo un precio: las espinas del Yngir se habían clavado profundamente en el cuerpo de Khaine y se estaban fundiendo con la ira del Dios de la Guerra. El veneno plateado se extendió rápidamente por su corriente sanguínea y contaminó por siempre su encarnación física con el aspecto del segador.

Kaelis Ra no murió, ya que él es la encarnación de la muerte. Terriblemente enfadado por su derrota, su quintaesencia viajó aullando por el espacio y entró en las mentes de todos y cada uno de los Eldar depositando en ellas el germen del miedo a la muerte. Así fue como se sembró la semilla cuyo fruto se convertiría en la caída de los Eldar y, en definitiva, así fue como les negó por siempre la capacidad de reencarnarse.

Vaul forjó la última espada, la que no había podido acabar para Khaine, y la convirtió en la espada más poderosa de todas. La llamó Anaris, que significa Luz del Atardecer. Con esta espada se enfrentó a Khaine en combate. La lucha fue larga y Vaul hirió gravemente a Khaine. Anaris atacaba tan rápida y mortíferamente como un rayo, pero al final Khaine venció al dios herrero y lo arrojó del cielo. Dicen que Vaul quedó tullido como resultado de las heridas de esta larga batalla. Khaine encadenó a Vaul a su propio yunque con cadenas de hierro.

La Amenaza del Apocalipsis

El imperio de destrucción de los C’Tan comenzó a tambalearse; las fuerzas del Empíreo eran una maldición para ellos y, debido a la destrucción sistemática que habían desencadenado, no podrían detener el avance imparable de los Ancestrales.

Los C’Tan, unidos por primera vez en millones de años, intentaron encontrar un medio para sofocar las energías de las razas más jóvenes, energías alimentadas por sus propias almas. Crearon una gran salvaguarda, un plan para acabar para siempre con los poderes de los Ancestrales, un plan mediante el que sellar el universo material del plano empíreo. Con sus poderes de dioses, era solo cuestión de tiempo que el plan tuviese éxito. Así comenzó el más grande de los trabajos llevados a cabo por los C’Tan; sin embargo, antes de que estuviese terminado, las semillas de destrucción plantadas por los Ancestrales milenios antes desencadenaron un cataclismo que nunca nadie hubiera pronosticado.

Los daños sufridos por las razas más jóvenes provocaron el desorden de las energías de la disformidad. La guerra, el dolor y la destrucción se reflejaron en las insondables profundidades del mar de almas. El vórtice de espíritus desencadenó una mortandad que se unió a las informes energías de la disformidad. Las entidades más antiguas de la disformidad se convirtieron en depredadores aterradores que desgarraban las almas de los psíquicos vulnerables mientras su medio ambiente se rompía y reforjaba por las energías desplegadas en la guerra desencadenada en el universo material.

Los habitantes de la disformidad se agruparon vorazmente en las grietas entre dimensiones en busca de caminos que les llevasen al mundo material. Los Ancestrales desarrollaron nuevas creaciones para defender sus últimas posiciones (como el robusto piel verde Krork y el simulador tecnológico Jokaero), pero ya era demasiado tarde: se había abierto una brecha en la compleja red intergaláctica de los Ancestrales y sus mayores logros y emplazamientos de poder fueron invadidos por los horrores que sus propias creaciones habían desatado.

Los más competentes de estos horrores fueron los Esclavizadores, seres cuya gran habilidad para dominar a las razas jóvenes y para crear sus propios portales mediante psíquicos transmutados los ayudó a aumentar su número. Este resultó ser el desastre final para los Ancestrales, ya que los Esclavizadores se hicieron con el control de sus sirvientes. La caja de Pandora abierta por las razas jóvenes disgregó a los Ancestrales y supuso la pérdida perpetua de su poder.

La vida había permanecido al borde del precipicio durante la guerra entre los Ancestrales y los C’Tan. Ahora, debido a que los Esclavizadores habían provocado en el Inmaterium una brecha de proporciones epidémicas, los supervivientes parecían condenados.

Los C’Tan Sepultados

Los Necrones habían sido recompensados por su interés en la ciencia y habían gozado del placer de observar como la civilización de los Ancestrales se derrumbaba. Por desgracia, parecía que con este derrumbamiento se perdería el último grupo de sus maestros. No obstante, los C’Tan encontraron una solución que tenía que ver con su inconmensurable percepción del tiempo. Permitirían a los Esclavizadores llevarse lo que quedaba y que la galaxia se convirtiese en un lugar baldío; el enjambre psíquico se extinguiría y, con el tiempo, la galaxia crearía nuevas formas de vida para que los C’Tan pudieran consumirlas. Esto podía tardar millones de años, pero lo único verdaderamente importante era estar allí para verlo.

Los C’Tan decidieron escapar de la gran catástrofe que se avecinaba descendiendo a las tumbas de éstasis de los Necrones, las cuales permanecerían selladas durante millones de años. Los esclavos de las máquinas y los guerreros Necrones se encargarían de protegerlos durante el tiempo que durase su reposo en mundos carentes de toda forma de vida y de mantener alejados a los Esclavizadores. Los vampiros estelares sólo regresarían cuando fueran incomodados por una raza sensible, con las características adecuadas para ser adiestrada y consumida.

Mientras el Portador de la Noche se preparaba para comenzar su largo sueño, las últimas maquinaciones del Embaucador salieron a la luz. Había revelado a sus enemigos la localización del mundo necrópolis del Portador de la Noche y una armada de naves alienígenas intentó destruir al dios de la muerte antes de que pudiese escapar a su tumba de éstasis. No lograron su objetivo, pero mandaron el arma más potente del Portador de la Noche al inmaterium, un reino que se considera una maldición para los dioses estelares, evitando así que se acumulara las vastas cantidades de energía que requería para poder sobrevivir a su sepultura.

El Embaucador fue el último C’Tan en partir.

Gracias a miguel de Adeptvs internauta