

EL CAOS Y SUS DIOSES

Autor AGRAMAR

miércoles, 10 de octubre de 2007

Por loboespacial de el cubil

Tzeentch

Tzeentch es conocido por muchos nombres, incluido El Que Transforma las Cosas, El Que Cambia los Caminos, Señor de la Fortuna, Gran Conspirador y Arquitecto del Destino. Es el Gran Hechicero, el dios de la magia y el señor del mutable flujo del tiempo. Estos títulos reflejan su absoluta comprensión del destino, la historia, la intriga y las maquinaciones. En su mente escucha los planes y esperanzas de cada hombre o nación. Con su ojo infinito contempla como estos planes se convierten en historia. Tzeentch no se contenta simplemente con observar el cumplimiento o fracaso que trae el mero paso del tiempo. Tiene sus propios planes: patrones que son tan complejos y están tan fuertemente tejidos que afectan a las existencias de todo ser viviente, tanto si lo saben como si no. Tzeentch guía a los inconscientes mortales por aquellos caminos que le ayudarán a aumentar su poder, aunque estos nunca son conscientes de su función en este plan. Muestra predilección por aquellos que tramán y conspiran, especialmente los hechiceros y los políticos. Prefiere la astucia a la fuerza, la manipulación a lo directo, el que utiliza el subterfugio sobre el que habla con claridad, y al mentiroso sobre el que dice la verdad.

En el Imperio existen muchos Cultos del Caos adoradores de Tzeentch, a pesar de los continuos intentos de la Inquisición por erradicarlos. Muchos de estos cultos se formaron específicamente para practicar la hechicería, para llevar a cabo experimentos psíquicos, o para extender la influencia de las fuerzas arcanas de alguna otra forma. Los adoradores de Tzeentch, inspirados por el propio Maestro de la Manipulación, son muy difíciles de descubrir, mientras que los sofisticados y retorcidos planes que tramán son diabólicamente astutos, sumamente insidiosos y completamente malignos.

Tzeentch posee el aspecto más extravagante e inquietante de todos los Dioses del Caos. Su piel está en continua ebullición mostrando cientos de caras, las cuales miran de soslayo y se burlan de aquellos que les miran. Cuando Tzeentch habla, estas caras repiten sus palabras, normalmente con sutiles pero importantes diferencias de significado. Tzeentch es casi tan poderoso como Khorne, pero su poder adopta una forma muy diferente. Tzeentch es el señor de la magia y la sutilidad. Es Tzeentch quien mantiene el Reino del Caos fuera del tiempo y el espacio, y es él quien intenta diseñar el destino del universo material. Sus conspiraciones son complicadas e interrelacionadas, y es el principal arquitecto de las alianzas secretas entre los Dioses Oscuros

Nurgle

Nurgle es el Señor de la Podredumbre, y se regocija en la corrupción física y la morbosidad. Las enfermedades y la putrefacción atraen a sus demonios como un cadáver descompuesto atrae a las moscas. Para divertirse, Nurgle crea terribles enfermedades que libera sobre los mortales. Muchas de las enfermedades más horribles son creaciones de Nurgle. Los mortales que perecen a causa de estas enfermedades son reclamados por el Señor de las Plagas, y sus almas quedan eternamente atrapadas en la eterna y burbujeante mugre de su reino.

El inmenso cuerpo de este dios está abotargado por la corrupción, y rezuma un hedor enfermizo y malsano. Su piel es verdosa, coriácea y gangrenosa; su superficie está completamente cubierta de llagas abiertas, furúnculos hinchados y numerosas marcas de infestaciones. Sus órganos internos, malolientes por la descomposición excremental, sobresalen a través de su agrietada piel, colgando como racimos de uva putrefacta de su voluminoso cuerpo. De estos órganos surgen pequeños demonios que mastican y sorben los nauseabundos jugos de su interior. Esta es la apariencia del Dios del Caos Nurgle, aunque las palabras apenas pueden hacer justicia a su verdaderamente monumental repugnancia.

Aunque Nurgle está considerado como inferior a Khorne y Tzeentch, la verdad es que su poder es más variable que el de los otros dioses. Su pasión es provocar espantosas pestilencias en el universo material, y en esos momentos su poder llega a su punto culminante. Como una plaga, su poder crece y puede llegar a niveles de epidemia, superando temporalmente el poder combinado de todos los otros dioses, para posteriormente declinar de nuevo. En tales momentos, las inmensas legiones de la corrupción del Dios de la Podredumbre son engrosadas por incontables millones de muertos que han perecido a causa de la plaga, oxidadas máquinas de guerra entonan un canto fúnebre de destrucción, y los andrajosos estandartes hechos jirones de Nurgle son enarbolados en contra de la vida misma. Nurgle es el enemigo eterno del Poder del Caos Tzeentch, el Señor del Cambio. Nurgle y Tzeentch extraen sus energías de creencias opuestas. Mientras que la energía de Tzeentch viene de la esperanza y el deseo de una fortuna mejor, Nurgle se alimenta de la desesperación y la falta de fe. Estos dos Poderes del Caos nunca pierden la oportunidad de lanzar sus fuerzas unas contra otras, desde inmensas batallas en las Planicies del Caos hasta intrigas políticas entre mortales.

Khorne

Khorne es el Dios de la Sangre; el dios del Caos de la violencia y el asesinato, el dios guerrero cuyos aullidos de rabia insaciable retumban a través del tiempo y del espacio. Su gran trono de cobre está situado sobre una montaña de cráneos, en medio de un mar de huesos partidos y lagos de sangre: los restos de sus seguidores muertos en batalla y aquellos ejecutados en su nombre. Khorne es el Poder del Caos que personaliza la violencia absoluta e insensata, destruyéndolo todo y todos los que se pongan a su alcance, matando tanto amigos como enemigos.

Los seguidores de Khorne, son siempre feroces guerreros, ya que el Dios de la Sangre aborrece la magia: los hechiceros son especialmente valorados como sacrificios a su insaciable sed de sangre. Los seguidores de Khorne consideran que pueden justificar su vida de asesinatos de numerosas formas con el honor, la bravura y el orgullo marcial. Sin embargo, los adoradores más fanáticos de Khorne saben que el Dios de la Sangre sólo desea ver matanzas salvajes en su nombre, y que todo lo demás son justificaciones y parafernalia.

Khorne es representado como un gigantesco guerrero equipado con una decorada armadura de metal negro del Caos y cobre, que empuña un gigantesco espadón a dos manos que resplandece con un feroz fuego interior. Su cuerpo es robusto y musculoso; su rostro es temible y observa con expresión bestial desde debajo de su pesado casco. La runa de Khorne representa los rasgos estilizados de un cráneo, el símbolo de la muerte, y sus seguidores tienen preferencia por las armaduras y los estandartes de color rojo sangre. El número ocho también está asociado con Khorne, esto se representa en la organización de sus legiones demoniacas y seguidores. También repercute en materias más pequeñas, como el número de sílabas en el nombre de un demonio o el número potencial de mutaciones que podría tener.

Las matanzas y la violencia saturan la galaxia, por lo que Khorne es el más poderoso de los Dioses del Caos. Tiene a sus ordenes incontables ejércitos de demonios y legiones de seguidores mortales. Su principal rival es Tzeentch, el Gran Hechicero. Tzeentch es el protector de los hechiceros de la misma forma que Khorne lo es de los guerreros. Naturalmente, esta rivalidad no impide a Khorne unir fuerzas con Tzeentch, si ello hace posible un gran derramamiento de sangre. Combinados, los dos dioses disponen de más poder que cualquiera de los otros. De todos sus dioses hermanos, al que más desprecia Khorne es a Slaanesh, por causa del indulgente carácter sensual del Príncipe del

Caos, que es una auténtica afrenta a Khorne. Sin embargo, Khorne está dispuesto a unir fuerzas con Slaanesh si es necesario hacerlo, por mucho que le irrite hacerlo.

Slaanesh

Slaanesh es el más joven de los Dioses del Caos, y es conocido como el Príncipe del Caos. Apareció cuando los Eldars cayeron en desgracia, creado por la decadencia que había que había corrompido el basto imperio galáctico de los Eldar. En el momento del nacimiento de Slaanesh, los Eldar se convirtieron en una raza condenada, en una diminuta raza de refugiados dispersos por el espacio. Y lo peor es que sabían que de no ser por ellos, el Dios del Caos Slaanesh el Depravado, la Perdición encarnada de los Eldar, nunca habría nacido.

De todos los Dioses del Caos, Slaanesh es el único que es divinamente bello. Slaanesh es seductor como solo puede serlo un inmortal, cautivador en su inocencia, y completamente engañoso a pesar de sus encantadoras formas. Adopta la forma de un humanoide bisexual, masculino en su mitad izquierda y femenino en la derecha, de una belleza casi de otro mundo, inquietante y antinatural. Dos pares de cuernos se alzan desde su ondulada melena rubia, y viste con una cota de malla ribeteada con seda. Su mano derecha sostiene un cetro mágico de jade que es su mayor tesoro. Slaanesh el señor de la lujuria y la indulgencia, de pasiones ocultas y antinaturales, de los escondidos y terroríficamente corruptores vicios, y de todas las terribles tentaciones que tan sólo un dios puede ofrecer. El seis es el número de Slaanesh, y sus seguidores lo reflejan en muchos pequeños y grandes detalles. Por ejemplo, los adoradores secretos de Slaanesh se reúnen en grupos de seis (o múltiplos) y las Diablillas y otros demonios menores también luchan en grupos de seis.

Puede asumir forma masculina, femenina o hermafrodita a voluntad, y ningún mortal puede admirar su divino rostro sin perder su alma y convertirse en esclavo de todos sus deseos. Sus adoradores son perversos y envilecidos; disfrutan con todo tipo de actividades abominables y repugnantes. Han abandonado sus últimos vestigios de verdadera decencia y se sacrifican al Señor del Placer en una interminable búsqueda de nuevas experiencias, sin importar lo viles o depravadas que puedan ser.

El Libro de Khorne

EL DIOS DE LA SANGRE

Cuando el hombre viajó más allá de Terra, el mensaje que transmitió a todas aquellas razas que se encontró no estaba compuesto por palabras de paz y hermandad precisamente: eran palabras de odio e ira. Esta es la irónica tragedia de la humanidad: que el universo sin amigos que habita está tan determinado a destruirla como ella está dispuesta a destruirlo a él.

Khorne es la manifestación de esta actitud violenta e irracional del género humano. Es la representación viva de cada golpe, de cada muerte y de cada asesinato que la humanidad lleva a cabo.

El Dios de la Sangre se sienta en un trono de cobre que se erige sobre una montaña de cráneos: los restos de todos aquellos que han muerto y han matado en su nombre, puesto que lo único importante es que la sangre sea derramada, no a quién pertenezca. La pirámide de cráneos forma una isla en mitad de un océano de sangre: la esencia viva de todo aquel que ha muerto de manera violenta a lo largo de la historia.

Khorne es el dios del Caos dominante, puesto que él es la manifestación del sentimiento más común en el ser humano: la ira. Sus ejércitos están compuestos por los seres más valerosos, honorables y de mayor orgullo marcial; todos estos conceptos descansan a los pies del trono de Khorne. En todos los mundos descubiertos y conquistados por el Imperio existe un cuerpo armado. Desde el más pequeño punto defensivo hasta el mayor mundo fortaleza, los soldados se entrenan y combaten. Entre estos soldados nacen cultos para quienes la marcialidad lo es todo. El honor puede insuflar fuerza en el combate, pero no vale de nada ante Khorne, puesto que el orgullo se torna engreimiento en el Reino del Caos y de ahí solo queda un paso a la tiranía.

El Imperio del hombre está cegado por la guerra. En miles de mundos, lo único que persiguen billones de guerreros es la simple matanza. Es en mitad de este derramamiento de sangre donde Khorne encuentra a sus más fieles seguidores, puesto que, cuando la guerra ha despojado a un hombre de su decencia, su compasión y su humanidad, su alma está preparada para acoger al Dios de la Sangre.

Khorne es la antítesis de Slaanesh. El Dios de la Sangre se enfurece ante la decadencia y la lujuria del Príncipe de los Excesos. Mientras que un seguidor de Khorne conquista mediante la fuerza bruta, un seguidor de Slaanesh jugará con su víctima y gozará con cada estocada hasta que la víctima yazca exhausta a sus pies. Khorne tampoco tolera a Tzeentch, cuya hechicería encuentra cobarde y falta de todo ardor guerrero.

El Libro de Nurgle

EL SEÑOR DE LA PODREDUMBRE

La muerte es lo único omnipresente en los dominios del hombre y con la muerte viene la decadencia. Nurgle es la representación viva de la enfermedad y el deterioro, las fuerzas de la naturaleza que ponen freno al progreso y a la evolución. La naturaleza humana alberga el sentimiento de dejadez que invade a las personas y las corrompe. Nurgle ofrece poder a todos aquellos que sueñan con ver a la humanidad desmoronarse. Es el Señor de la Podredumbre y sus sirvientes contagian por doquier las enfermedades con las que han sido bendecidos por su purulento señor.

Aun así, Nurgle también representa la superación de todas estas enfermedades y el cumplimiento del eterno ciclo de la vida. El deterioro es tan inevitable como lo es el renacimiento. La forma que puede adoptar el ser renacido, no obstante, dista mucho de lo ideal y, siempre que esté implicado Nurgle, esta forma resultará repugnante para el hombre.

Nurgle tiene la apariencia más horrenda de entre los dioses del Caos. Su abotargado cuerpo es el hogar de la más extrema y extraña corrupción y su piel está cubierta de pus y llagas. Insanos nurgletes retozan por las heridas abiertas de Nurgle, su padre, y se carcajean enloquecidamente de los males infligidos a los humanos. Los servidores de Nurgle padecen tanto sufrimiento con los "regalos" de su señor como beneficio obtienen de ellos. Estos regalos adoptan la forma de diferentes enfermedades que, aunque son muy útiles para extender las plagas de Nurgle, también pueden acabar con la vida de sus portadores. Muchos servidores de Nurgle imploran a este que les cure de las enfermedades que los atormentan y enloquecen y que tan alegremente le pidieron ayer; pero él se ríe de ellos y les otorga más y más enfermedades.

El poder de Nurgle dentro del Panteón de los cuatro está ligado a sus actos entre los humanos: cuando una plaga se extiende por todo un sistema, Nurgle ve aumentar su poder frente a los demás dioses. Su poder es tan grande que son pocos los que resistirán una de sus plagas. Las plagas, además, nunca pueden erradicarse por completo, así que sus virus se extenderán hasta otro lugar, al que se desplazarán las legiones de Nurgle para asegurar que la enfermedad florezca de nuevo. El único que puede oponerse a Nurgle es Tzeentch: el cambio y la evolución. Ambos dioses se odian mutuamente y ocurra donde ocurra un conflicto entre ellos solo hay una cosa segura: el sufrimiento hará acto de presencia.

El Libro de Slaanesh

EL PRÍNCIPE DE LOS EXCESOS

Los corazones mortales albergan ocultos los más oscuros deseos y es en Slaanesh en quien estos deseos alcanzan su máxima expresión. Toda cultura se autoimpone estándares y limitaciones: Slaanesh rompe todas esas barreras y sobrepasa todos los límites; se excede y se jacta de violar todos y cada uno de los esquemas formales de una sociedad civilizada.

Slaanesh es el más joven de los dioses del Caos; nació hace algo más de diez mil años, durante la Caída de los Eldar. La sociedad eldar se dio al hedonismo y a la lujuria, todo deseo se satisfacía al instante. La propia naturaleza de los Eldars les hacía susceptibles de cometer excesos. El punto álgido del climax de la sociedad eldar desencadenó un cataclismo que a punto estuvo de acabar con su raza. En aquel instante nació Slaanesh; lo hizo con tal fuerza que el Ojo del Terror tomó forma a raíz de ello y las tormentas de disformidad que aislaban Terra se retiraron para ir a adorarlo.

Slaanesh susurra al oído del hombre de diversas maneras, pero siempre diciéndole lo que quiere oír. Muchos son los que desean la perfección, ya sea intelectual o física, y es Slaanesh el único que puede convertir esos deseos en realidad. El artista creará bellas obras cuya comprensión no estará al alcance del ser humano; el narcisista volverá loco con su apariencia a todo aquel que lo mire y el guerrero desarrollará una habilidad tal que sus estocadas matarán con delicadeza. El mundo es un torbellino de color para los seguidores de Slaanesh, de sonidos y sensaciones sin igual. No obstante, sus sentidos se acostumbran rápidamente a ello y pasan a necesitar unos niveles de estimulación desproporcionados para poder llevar hasta el extremo su percepción de las cosas.

Los seguidores de Slaanesh suelen hacer gala de su perfección física y aunque su interior está corrupto por la lascivia y el exceso, es cierto que su belleza exterior resulta irresistible. No obstante, las almas de los seguidores de Slaanesh también aullan de dolor, puesto que el precio que han de pagar es el mismo que se ha de pagar a cualquier dios del Caos: la condenación eterna.

Slaanesh puede adoptar la forma de una mujer, de un hombre o un aspecto hermafrodita. Tome la forma que tome, su perfección física es tal que no existe mortal que no sienta la necesidad perentoria de someterse a él. Slaanesh rivaliza con Khorne, a quien considera un bárbaro sin sofisticación alguna. Sin embargo, el Príncipe del Caos no tiene garantías para lanzar un reto a Khorne, aunque sabe que, si los seguidores de Khorne le veneraran, el sabor de la sangre que derraman les sería tan dulce que su sed por el icor de la vida sería aún mayor que la que sienten adorando a Khorne.

El Libro de Tzeentch

EL SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN

Tzeentch entreteje, mediante la manipulación y el subterfugio, todas y cada una de las acciones que tienen lugar en la galaxia. Al final de todos sus hilos se encuentra el ser humano, que se mueve al antojo de Tzeentch cuan infantil marioneta; entre ambos se encuentran agentes y adoradores de Tzeentch, meros peones a quienes satisface creer que

su servicio al Señor de la Transformación redundará en mutuo beneficio. Toda acción que Tzeentch lleve a cabo tiene como objetivo último alzarle por encima del resto de los dioses del Caos: esta es la única verdad. No obstante, es tal la naturaleza del Señor de la Entropía que, aunque alcanzase sus objetivos, seguiría imbuido en un torbellino de cambios.

Tzeentch influye en los mortales mediante la manipulación y la maquinación. Entre sus víctimas se encuentran los hechiceros hambrientos de conocimientos prohibidos y los políticos que ansían gobernar aunque sea mediante el engaño. Su mejor baza es la hechicería y toda hechicería proviene de la disformidad, por ello es Tzeentch maestro en este medio. Tzeentch personifica la mutación y el cambio, la capacidad de evolucionar y manipular; su espíritu está presente en todo ser vivo. Disfruta haciendo cambiar de idea a todo aquel que se esfuerza por mantenerse íntegro y ofrece la vida eterna a todos aquellos que no se resisten a aceptar que algún día morirán.

Nurgle es el principal rival de Tzeentch. Allí donde Tzeentch lleva la evolución, el Señor de la Podredumbre no lleva más que la muerte. Las conspiraciones de Tzeentch se han venido abajo muchas veces por los malignos designios de Nurgle y los adoradores de ambos dioses se odian a muerte y se enfrentan constantemente.

Tzeentch es el dios del Caos que mayor influencia ejerce sobre los demás. Hay veces en que una empresa no triunfaría si los cuatro dioses no se unieran para desempeñarla y es siempre gracias a Tzeentch que se forjan las alianzas entre los Poderes Oscuros. No obstante, Tzeentch no tiene nada de altruista, por lo que no cabe duda de que, cuando lleva a cabo alguna alianza de este tipo, él tiene sus propias y ocultas intenciones.

El Libro del Caos Absoluto

Muchos adoran a un solo dios del Caos; no obstante, los cuatro poderes mayores del Caos forman lo que se denomina el Panteón, entidad que ha seducido a un número incontable de personas a lo largo del tiempo. Esta gente adora al Caos en su mayor esplendor. Como cada dios del Caos simboliza una faceta concreta de la naturaleza humana, muchos han propuesto que el Caos absoluto representa la profundidad infinita de la maldad que anida en lo más profundo del alma humana.

El hombre no ha sido llamado a entender esto y es por eso que adora al Caos en todas las formas en las que se manifiesta. Literalmente, el Caos absoluto es el panteón de los cuatro grandes dioses del Caos; el punto en el que se unen los cuatro, cada uno ocupando una posición encontrada en un círculo. Cuando un adorador eleva sus plegarias suele hacer su petición al dios que cree que la atenderá más fácilmente. Esa persona nunca alcanzará la felicidad plena que implica adorar a los cuatro grandes dioses del Caos a un tiempo. Las entidades menores de la disformidad también son adoradas por muchos; no obstante, estas entidades resultan insignificantes al lado de cualquiera de los cuatro poderes del Caos.

La mayoría adora el Caos Absoluto como tal. Perciben el poder de un todo y su individualidad al mismo tiempo; una inteligencia maléfica que los humanos nunca llegarán siquiera a entender. Aunque a veces estos adoradores piden la ayuda de un dios en concreto, nunca se implican con él por entero, puesto que quieren servir a la más pura forma del Caos y rendir pleitesía a un todo sin adular.

Aquellos que utilizan el Caos para conseguir su propio beneficio y que llevan a cabo pactos aislados también son devotos del Caos absoluto. Estos descarriados piensan que sus ambiciones están por encima de los designios del Caos. A ellos les espera la salvación mediante la demonicidad o la condena a una vida mortal.