

El Ojo del Terror

Autor AGRAMAR

jueves, 11 de octubre de 2007

Artículo sobre el caos.

La región del espacio conocida como El Ojo del Terror está al borde de la Galaxia, al noroeste de la Tierra. Puede ser contemplada a simple vista, un torbellino de estrellas en forma de vasto e impalpable ojo a unos diez mil años luz de distancia. El Ojo del Terror es la zona conocida más grande donde se superponen el espacio real con el disforme. Hay muchas otras zonas de ese tipo repartidas por toda la Galaxia, pero son infinitamente más pequeñas y menos significativas. En el centro del Ojo del Terror hay un agujero en la uniformidad del espacio, como un pinchazo en la superficie de un globo. La energía pura del Caos entra a raudales por ese agujero y se mezcla con el universo material. Como resultado de esta mezcla, el Ojo del Terror no está sujeto a las leyes del tiempo ni del espacio como las conocemos los humanos. Sus límites marcan el fin del espacio habitable.

Hay estrellas y mundos dentro del Ojo del Terror, pero son distintos de los soles, sistemas y planetas que pueblan el resto de la Galaxia. Cada mundo es una manifestación contenida de una única sub-realidad pesadillesca, una visión del infierno formada sin tener en cuenta la lógica, la naturaleza o la astrofísica. La energía de la Disformidad satura estos lugares y mantiene una cosmología basada en las inhumanas percepciones de los Poderes del Caos. Es por esto que allí se encuentran mundos planos como platos soperos, planetas rodeados por bolas de fuego que les proporcionan luz y calor, o mundos anidados unos encima de otros unidos por pilares como gigantescos pasteles de boda. Nadie puede decir cuántas de estas realidades existen dentro del Ojo del Terror. Puede haber miles, o decenas de miles. De hecho, su número puede que sea tan inconstante e impredecible como sus formas.

Dado que el Ojo del Terror está tan impregnado de energía caótica no es tan hostil a los demonios como el espacio normal. Esto no significa que los demonios puedan vivir o moverse por él completamente libres, pero su invocación es mucho más sencilla y su poder correspondientemente mayor de lo que sería en cualquier otro lugar. Cuanto más hacia el centro del Ojo del Terror, más acentuadas se hacen estas características, ya que el centro es lo que más saturado está de energía del Caos. Los mundos que están mas cercanos al núcleo del Ojo se llaman los Mundos Demoníacos.

Mundos Demoníacos

¡En los Mundos Demoníacos, el Caos reina sin oposición! Un demonio puede moverse sin trabas de la Disformidad directamente a uno de los Mundos Demoníacos. Los Poderes del Caos tratan a estos mundos como provincias del Caos en el espacio real - colonias materiales de sus inmateriales imperios. Los cuatro Grandes Poderes compiten continuamente para poseer los Mundos Demoníacos. Ejércitos de Demonios y sus aliados vivientes luchan en inmensas batallas sangrientas para determinar cual de los cuatro Poderes del Caos los dominarán. Estas batallas a menudo duran cientos de años, por lo que el mundo entero se convierte en un inmenso foso de combate donde las fuerzas oponentes se enfrentan sin fin. Los Poderes del Caos, por supuesto, no hacen acto de presencia en persona para liderar sus hordas - son espectadores de los acontecimientos, no participantes. Sus generales son Grandes Demonios que, dado que una vez estuvieron vivos, comprenden la naturaleza del universo material y del disforme reino del Caos. Una vez un Príncipe Demonio ha conquistado un mundo, su agradecido señor le da el poder de gobernarlo como se le antoje.

Cuando un Príncipe Demonio toma posesión de su tan duramente conquistado mundo, emplea sus tremendos poderes para moldearlo de una forma que le agrada. Por ello, cada mundo es diferente y todos ellos son igualmente espectaculares (a su manera). Los psíquicos más poderosos del Imperio han informado de visiones o sueños en los que se les muestran los mundos del Ojo del Terror. En un mundo, un sol negro resplandece en medio de un cielo blanco mientras que columnas de humo manan de él hacia una ennegrecida ciudad - se dice que es el hogar del Príncipe Demonio Perturabo, antiguamente el Primarca de la Legión de los Guerreros de Hierro. Otro planeta tiene hirvientes lagos de sangre de los que salen esferas de fuego que flotan en el aire proporcionando luz a todo el firmamento - el gobernante de este mundo es el Príncipe Demonio Bubonicus, otrora un Campeón mortal de Nurgle en uno de entre la miríada de mundos muertos de la Galaxia. Las visiones de tales lugares perturban a los psíquicamente sensibles de toda la Galaxia.

Para los habitantes vivos del resto de la Galaxia la perspectiva de entrar en el Ojo del Terror es aterradora. Los

Navegantes darán rodeos de miles de años luz antes de arriesgarse a una mínima desviación en su curso que los acerque allí. La mayoría de los Navegantes tienen experiencias personales de encuentros con el Caos cerca del Ojo del Terror. Otros cuentan historias de Navegantes que viajaron demasiado cerca del Ojo en un estúpido intento de acortar algunos días de su viaje, sólo para desvanecerse para siempre. En los Mundos Astronave Eldar hay portales sellados que una vez comunicaron con los mundos vivos, ahora tragados por el Ojo del Terror. Ahora tales nexos están sellados con Hueso Espectral mil veces más fuertes que el acero, y malditos con runas tan potentes que sólo mirarlas puede hacer que una criatura mortal se vuelva loca.

Dentro del Ojo del Terror los Poderes del Caos ejercen tal influencia que la vida mortal puede ser eliminada con un simple soplo. Incluso los psíquicos, cuya energía es mucho mayor que la de un hombre ordinario, no pueden resistir al Caos por mucho tiempo. Eventualmente, todas las criaturas mortales que permanezcan en el Ojo del Terror demasiado tiempo se convierten en esclavos del Caos o en sus Campeones.

El Ojo del Terror es el hogar de incontables millones de criaturas. Muchas de ellas son humanas, o alguna vez lo fueron antes de que el Caos las pervirtiera hacia formas que ya no pueden ser reconocidas como tales. Cada mundo del Ojo tiene su propia población de mortales que lideradas por los Campeones y sus bandas de guerra conforman los ejércitos humanos del Caos en la Galaxia. Incluso los Mundos Demoníacos tienen habitantes humanos que viven allí y adoran a los Señores del Caos como Dioses. También es un santuario para los adoradores humanos del Caos que son forzados a huir del Imperio. La Inquisición nunca descansa en su misión de expulsar a los Cultistas del Caos de los mundos Imperiales, y planetas enteros han sido destruidos para erradicar cultos florecientes. Sin embargo, a pesar de la vigilancia de la Inquisición, muchos mundos albergan aún cultistas del Caos. Incluso altos Oficiales del Imperio son atraídos en ocasiones por estos Cultos y llevados a una vida de traición a su raza y al Emperador. Los Cultistas que tienen los medios para huir de la Inquisición a menudo se dirigen hacia el Ojo del Terror y los amistosos brazos abiertos de sus Dioses oscuros. Estos traidores son sirvientes útiles porque conocen mucho sobre el Imperio y sus defensas.

Los mortales que se refugian en el Ojo del Terror pueden convertirse en poderosos Campeones del Caos - muchos ya habían dedicado su vida al Caos con anterioridad, y algunos puede que ya lleven andado un buen trecho de su camino hacia la conversión en demonios. Muchos mortales se refugiaron de esta forma tras la derrota de Horus. Estos Marines Traidores que sobrevivieron a la batalla fueron conducidos hacia el Ojo por sus Primarcas. Se les unieron rebeldes de la Guardia Imperial, la Flota, y muchos antiguos seguidores de Horus como Hombres Bestia. Tal es la naturaleza del Ojo del Terror que algunos de los individuos que llegaron allí en aquellos días lejanos aún están vivos diez mil años después. Si esto es una recompensa por su lealtad o un castigo por su fracaso, nadie puede decirlo.

Batallas Demoníacas

La población mortal de un mundo en el Ojo del Terror sirve al Caos de dos formas igualmente importantes. Los mortales proporcionan el grueso de los ejércitos del Caos, especialmente de aquellos que van a luchar lejos del Ojo, hacia el universo material. Los mortales también adoran a los Poderes del Caos y por ello añaden sus energías psíquicas a la energía total de cada Señor.

En los Mundos Demoníacos la vida es guerra; guerra en el nombre del Caos, para asombrar o servir a los Poderes del Caos. Los Campeones, las bandas de guerra, los ejércitos de humanos y demonios, todos luchan en una celebración infinita del conflicto. Los Poderes del Caos se regocijan con la adoración de sus guerreros favoritos, y saborean la sangre que es derramada voluntariamente en su honor. Si el ritmo del conflicto se frenase, un Poder del Caos invitaría a otro a enviar un ejército invasor a uno de sus mundos para que ambos puedan disfrutar del espectáculo de la batalla. Los límites y términos del torneo son determinados de antemano: el número de tropas, demonios y Campeones que serán permitidos, por ejemplo. ¡La recompensa puede que sea la posesión del mundo entero! Los Poderes del Caos adoran tales competiciones y a menudo apostarán varios mundos al resultado de un combate singular entre dos Campeones.

Aunque el Ojo del Terror rebosa de guerra casi perpetua, no todas las criaturas mortales están necesariamente ligadas a la batalla. ¡El Caos sólo quiere a los mejores! Sólo aquellos que son lo bastante valientes para conseguir su libertad luchando en los pozos de esclavos, bandas y fábricas negras son admitidos en la lucha por sus Señores. El resto les sirven a través del trabajo y la adoración. Los esclavos son recompensados a la manera del Caos: aprenden a amar el látigo y se vuelven locos de placer cuando se acercan a extremos de autosacrificio, intentando superar a sus vecinos en sus esfuerzos por satisfacer a sus Señores.

Tal y como los esclavos industriales trabajan para construir armas y armaduras para la batalla, bandas de adoradores son reunidas para rezar a sus Dioses Oscuros. En el Mundo Demoníaco de Bubonicus, por ejemplo, el ecuador está rodeado por una cadena de hombres danzantes que cantan y bailan constantemente en alabanza a Nurgle. Los bailarines van desarrollando la Podredumbre de Nurgle, hasta que se convierten en Portadores de Plaga. Los Portadores de Plaga se unen entonces a su maestro y nuevos humanos ocupan sus puestos para que el círculo nunca se rompa. Este concepto "teatral" de la adoración ha agradado enormemente a Nurgle, por lo que Bubonicus ha ordenado que no cese jamás.

Este es un ejemplo típico de la escala tan vasta de adoración que necesitan los Poderes del Caos. Otros ejemplos incluyen planetas donde millones de personas cantan el mismo mantra en un grito de adoración perpetua para que el mundo entero tiemble con sus voces. Toda la energía de otros se gasta en construir y repicar gigantescas campanas grandes como ciudades cuyos retumbantes tañidos rebotan por toda la superficie del globo mientras miles de esclavos se afanan para que sus badajos no dejen de moverse. Se dice que existe un mundo que pertenece a Nurgle en el que la población entera está esclavizada en grandes salas en las que llevan la contabilidad de todas las enfermedades y pestilencias de la Galaxia, tomando nota de cualquier pequeña muestra de malestar que se produzca en el universo entero.

Las Fuerzas del Caos

El Ojo del Terror es el punto de referencia del Caos en toda la Galaxia. Sus innumerables mundos proporcionan las bases desde las que los ejércitos de incursores atacan el resto de la Galaxia. El Imperio vive con el miedo de que las fuerzas del Caos se unan en un colosal ejército conquistador y entren en el espacio humano, destruyéndolo todo a su paso. Esto nunca ha ocurrido hasta ahora dado que los mundos del Caos no forman un imperio unido, si no incontables reinos independientes gobernados por Príncipes Demonios y Poderes rivales. Los diferentes Príncipes Demonios (u otros gobernantes demoníacos piensan en sus vecinos como en sus rivales, incluso aunque compartan el mismo Dios.

Cuando las fuerzas rivales del Caos deciden actuar conjuntamente son una muy seria amenaza para el Imperio, los Squat, Orkos, Eldar y cualquier otra forma de vida inteligente de la Galaxia. Afortunadamente, las alianzas entre distintos Príncipes Demonio suelen ser frágiles acuerdos que a menudo se desmoronan antes incluso de conseguir sus objetivos. Una vez que han capturado algún planeta sus tendencias naturales a regocijarse en los despojos casi invariablemente disipa sus fuerzas y hace que el terror se termine. Esta desunión es particularmente notable cuando las fuerzas de distintos Poderes Oscuros están involucradas en una empresa común. Sólo cuando los incursores del Caos están liderados por un líder extremadamente poderoso son realmente peligrosos. Afortunadamente es raro que emerja un líder de tal calibre. Casi invariablemente el ímpetu de cualquier ataque exitoso se desvanece con rapidez en las luchas internas, por lo que las fuerzas humanas pueden aprovechar la desunión de sus enemigos para vengarse de las pérdidas iniciales.

Renegados del Caos

La amenaza más común para el Imperio viene de grupos relativamente pequeños de incursores, invasores y piratas espaciales conocidos como Renegados del Caos.

Una fuerza típica de Renegados del Caos está compuesta por un núcleo de uno o más Campeones del Caos y sus bandas de guerra personales. En la mayoría de los casos todos los Renegados de una fuerza de combate vienen del mismo mundo, y sus fuerzas no sólo albergan Campeones mortales y sus seguidores, sino también un número de demonios menores consagrados por su Dios. Los Renegados del Caos están acostumbrados a la guerra y la muerte en su mundo natal y ven la Galaxia como poco más que un gigantesco campo de batalla. La extensión lógica de su vida es encontrar nuevas batallas que luchar, mundos frescos que conquistar y nuevos pueblos que esclavizar en honor de sus caóticos señores.

Los Renegados del Caos están a menudo ayudados por otras fuerzas del Caos. Entre éstas se encuentran los Capítulos Traidores de Marines Espaciales que se pasaron al Caos durante la Herejía de Horus, y que aún existen en el Ojo del Terror. Estos Marines Traidores vagan por los distintos mundos dominados por sus Poderes Patronos, uniéndose a bandas de guerra, en ocasiones convirtiéndose en Campeones o incluso progresando hasta convertirse en Príncipes Demonio. Uno de los Capítulos de Marines Traidores más activo es el de los Guerreros de Hierro. Este Capítulo está consagrado al Caos Absoluto en toda su divina majestad y tiene su base en el mundo del Príncipe Demonio Perturabo. Ya que no deben obediencia a ningún Poder del Caos en particular, se unen a bandas de Renegados del Caos sin importar cuál sea el Dios al que siguen.

Cuando los Renegados del Caos llegan a sus objetivos y aterrizan en ellos, puede que se les unan algunos aliados de entre la población del planeta, o incluso fuerzas desestabilizadoras de otras razas como piratas o incursores Orkos. Estos aliados siempre están deseosos de unirse a los Renegados del Caos a cambio de su parte de botín en los despojos de guerra.

Cuando los Renegados del Caos salen del Ojo del Terror hacia sus objetivos también se les unen otros simpatizantes del Caos y todo tipo de mercenarios. Los líderes renegados emplean sus contactos entre los Cultos del Caos para dirigir sus ataques tan efectivamente como sea posible - apareciendo de improviso para atacar un convoy indefenso o un planeta aislado por las tormentas de Disformidad. Los Renegados también alquilan su fuerza a cualquier Culto del Caos que se rebele en algún planeta humano, con el objetivo último de derrocar al gobierno Imperial y colocar a los cultistas en el poder. Los Cultistas que se unen a los Renegados a menudo son llevados de vuelta al Ojo del Terror en donde entran al servicio directo de sus Maestros.

Piratas humanos, Orkos, mercenarios y otros grupos de nihilistas se unen a los Renegados del Caos por el simple placer de saquear - no les importa realmente a qué bando apoyan y están dispuestos a luchar por el Caos siempre que haya botín de por medio. De esta forma muchos de los elementos rebeldes o descontentos de la Galaxia son atraídos al servicio del Caos - algunos cometen el error de acompañar a los Renegados de vuelta al Ojo del Terror, donde son atrapados en una espiral interminable de guerra y condenación.