Criaturas de la Disformidad

Autor AGRAMAR
lunes, 15 de octubre de 2007

Cuando pensamos en la disformidad pensamos en demonios y en los dioses del caos. Otros piensan que es un lugar estéril, sin vida propia. Ambos están equivocados pues la disformidad buye de vida tanto o más que el mundo real. Múltiples criaturas lo pueblan, algunas inofensivas e incluso amigables, pero la inmensa mayoría son terroríficos entes que solo buscan alimentarse y esclavizar a los incautos que les abren su mente.

LOS PERROS ASTRALES

Los perros astrales se parecen a perros enormes sombríos e indistintos. Son carnívoros y depredadores en extremo, pero no inteligentes. Su instinto les permite acosar el aura psíquica de su presa a través del espacio disforme. Aunque puedan acosar el aura psíquica de cualquier criatura con capacidades psíquicas, la pista más fuerte y más atractiva es la del psíquico humano no protegido. Su deseo de encontrar la fuente de esta aura es tan fuerte que el perro astral es el peligro más grande del psíquico que emerge como tal.

Utilizan los propios poderes del psyker para tomar cuerpo en el universo material. Los perros astrales atacan con una mordedura anestésica, paralizando a su víctima. Una vez sin defensa, la infortunada víctima es llevada en el espacio disforme, donde los perros astrales se alimentan de su energía psíquica. El pobre psíquico desaparece puramente y simplemente, desconcertando a amigos y vecinos. Los perros astrales son de feroces adversarios, y son capaces de dar saltos disformes cortos de varios metros, apareciendo repentinamente a la espalda o a al costado de su enemigo.

LOS ESPECTROS ASTRALES

El término espectro cubre una variedad ancha de entidades que no tiene cuerpo físico, pero existente de manera primaria en la matriz del espacio disforme. Los espectros son capaces de actuar en el mundo material únicamente a través del psíquico y siguen deliberadamente su pista psíquica o son atraídos por ellos sin quererlo. El psíquico humano no protegido no pueden abstenerse de atraer estas criaturas, dando origen a fenómenos paranormales, una locura aparente, etc. Los espectros tienen inteligencia, pero de una orden muy diferente de la de los humanos, y en numerosos aspectos, incomprensible. No tienen ningún respeto por las criaturas vivas, utilizando psíquicos únicamente para sobrevivir. Una vez sacados del espacio disforme, los espectros necesitan una aportación constante de energía psíquica bajo pena de ser destruidos.

El solo modo para un espectro de obtener esta energía es ocupar el cuerpo de una criatura inteligente. Cada día, el cuerpo que ocupa el espectro es drenado, hasta que el cuerpo sea completamente drenado e inútil. Los cuerpos abandonados no mueren, sino que son sólo unas conchas vacías sin almas. El cuerpo de un psyker es más útil para el espectro porque pueden drenar también sus poderes. El huésped no puede recuperarse y será finalmente vaciado y abandonado como todas las demás criaturas.

ESCLAVIZADORES

El origen de estas criaturas, únicamente conocido por la humanidad bajo el nombre de esclavizadores, es un misterio total. Su capacidad de ir por el espacio normal les permite desplazarse fácilmente a través de la galaxia, y posiblemente hasta más allá. Tienen un cuerpo físico, aunque totalmente diferente de toda forma de vida conocida. El Esclavizador se esferoide o en forma de tonel, midiendo cerca de 2 metros de altura, con una piel espesa como el cuero curtido. En la parte superior de su cuerpo se encuentra un órgano sensorial único enorme, a veces llamado Ojo, aunque su función exacta pueda sólo haber sido supuesta. Alrededor del cuerpo de la criatura hay unos tentáculos, generalmente entre 8 y 12, totalmente largos de 1,5 metros aprox., a menudo dos de estos tentáculos son más largos que otros y se acaban en ventosas. Estos tentáculos funcionan como órganos sensoriales y de manipulación. El esclavizador no tiene piernas sino que se desplazan flotando, utilizando a veces sus tentáculos para movimientos rápidos o precisos. Pueden moverse bastante rápidamente de este modo y pueden cambiar de dirección y de velocidad de modo comparable en los

humanos y otras criaturas más ortodoxas. El esclavizador flota a 3 metros por encima del suelo, pero no vuelan como tal. Pueden subir utilizando sus tentáculos. El esclavizador puede cambiar de color como y cuando quieren, pero su coloración normal es un castaño cuero con tentáculos más palidos, a veces blancos. El ojo es rojo, anaranjado o rosa.

En términos humanos, es imposible decir si son inteligentes. Actúan de manera racional, y parecen capaces de tomar decisiones lógicas para sus acciones. Sin embargo, si son capaces de comunicarse con otras razas jamás lo han hecho, y no utilizan armas ni equipo de ningún tipo. Hasta si son capaces de utilizar teóricamente armas, jamás lo hacen. El trabajo manual es hecho por sus esclavos, es esta capacidad de esclavizar otras criaturas que les dio su nombre. Estas criaturas esclavizan otras razas por control mental, cada esclavizador puede tomar el control del espíritu de 10 otras criaturas. Las víctimas guardan todo su saber, capacidades y atributos físicos, pero son dirigidas por la voluntad del esclavizador. Esta capacidad de control agudo tiene un alcance de 50 metros.

El esclavizador viajan a través de la disformidad sirviéndose de vibraciones psíquicas de otras criaturas. Como de costumbre, los más fuertes y más fácilmente localizables vienen de psíquicos humanos no protegidos. El esclavizador pueden detectar tales emanaciones a diez años de luz de distancia, y pueden reunirlos y explotarlos de modo particularmente horrible. Una vez su víctima reparada, tres esclavizadores se reúnen para formar un lazo psíquico. La víctima lo ignorará sin duda, pero el funcionamiento de su cuerpo cambiará gradualmente, se vuelve cansado y letárgico y su piel comienza a palidecer.

Después de un período de las 50 a las 75 horas, la víctima se hincha mientras que los tejidos de su cuerpo se desintegran y se reforman en una puerta de carne desgarrada, viva y vibrante. Es el fin definitivo de la víctima, ha sido transformada en una forma especial de portal disforme, un lazo físico a través de la disformidad entre el mundo del psíquico y el del esclavizador. Dado que el portal ha sido formado por tres esclavizadores específicos, sólo ellos pueden utilizarlo, aunque no esta restringido y pueden entrar y salir cuando quieren.

Una vez sobre un planeta, los esclavizadores pueden crear otros portales con psíquicos que esclavizan. Estos nuevos portales son idénticos al original, y permiten el paso de tres esclavizadores más. Como antes, el nuevo portal permite solamente el paso de tres esclavizadores específicos. Los tres esclavizadores autorizados a utilizar el portal pueden estar ya presentes sobre la superficie del planeta, como sus creadores. Es claro que una vez comenzada, una infiltración de estas criaturas es muy difícil de parar. Los esclavizadores son incapaces de utilizar armas o utensilios, pero tienen una arma natural en forma de choque psíquico. Tiene un alcance de 50 metros. En situación normal, un esclavizador quedará escondido y dejará el combate para sus esclavos.

EL PSYCHNEUEIN

El psychneuein se parece a una avispa enorme y ahusada: no es inteligente, pero es un depredador voraz. También posee un método de reproducción única y poco apetitosa. Como muchos de otras criaturas disformes, el psychneuein es sensible a las emanaciones psíquicas. Aunque capaz de detectar cualquier emanación de este género, el más poderoso y más atractivo viene del psíquico humano no protegido. Las hembras psychneuein utilizan estas emanaciones para implantar sus huevos directamente en el espíritu de sus víctimas. La capacidad normal de esta capacidad es sólo de 100 metros, pero va hasta diez años de luz en el caso de un psíquico humano no protegido.

Cada huevo es pequeño, y al principio no lo nota el psíquico, pero, a medida que los huevos se hacen larvas, comienzan a alimentarse del cerebro del psyker. El crecimiento de las larvas es tan rápido a partir de este momento, que si por la mañana no tiene nada más que una jaqueca, habrá muerto la tarde misma, con su craneo rellenos de enormes larvas. Locura, coma y muerte se siguen rápidamente. En algunas horas las larvas saldrán de su huésped, y buscarán un refugio sombrío y con seguridad para su metamorfosis. En algunos días, ellas se habrán hecho psychneueins adultos, unos depredadores carnívoros alados. Una vez adultos son relativamente fáciles de destruir, pues no se esconden. El psychneuein adulto es amarillo vivo y negro, sus alas son transparentes. Las larvas son blancas y se parecen a larvas ordinarias. El adulto alcanza los 2,5 metros de longitud, las larvas alcanzan 50 centímetros antes de nacer.

VAMPIROS

Las antiguas leyendas de la vieja Tierra estuvieron consideradas mucho tiempo como invenciones, del folklore y los mitos. La realidad es mucho más extraña sin embargo. Los vampiros son unas criaturas polimorfas capaces de cambiar su metabolismo con el fin de parecerse a las criaturas entre las cuales viven. Su forma natural (si se puede llamarlo así) se parece a un murciélago, aunque de talla humana. Los vampiros existen en las sociedades de razas

inteligentes, a menudo en una posición de poder. Son naturalmente atraídos por el poder, hasta viendo a sus compañeros vampiros como rivales peligrosos. No tienen mundos de origen. Donde evolucionaron y por qué vinieron para ocupar una posición parasítica en las sociedades extraterrenas son cuestiones sin respuestas.

Los vampiros viven en medio de la raza que escogieron, y no han fáciles desenmascarar. Tienen poderes psíquicos de un nivel comparable a los humanos. Los vampiros se mantienen con vida absorbiendo la energía de otras criaturas, con la ayuda de un contacto físico prolongado (un golpe simple no basta). Afortunadamente, los Vampiros también pueden subsistir con la ayuda de alimentos y con la ayuda de bebidas normales y necesitan sólo un poco de energía psíquica para sobrevivir.

LAS ENTIDADES DISFORMES

Muchas entidades existen en el espacio disforme, son criaturas de un orden muy diferente al del mundo real. Los espectros representan tal grupo de criaturas, y son descritos más arriba. Sólo un lazo poderoso y psíquico permite a una entidad disforme le permite entrar en el mundo real, y, hasta en este caso, pocas entidades vienen de buena gana. Tal lazo puede ser producido intencionalmente por la acción combinada de psíquicos particularmente insensatos y el sacrificio de una alma. La mayoría de las veces, el lazo es creado por casualidad por psíquicos humanos no protegidos. Para sobrevivir en el universo real, la entidad disforme necesita tener una forma física, creada a través del enlace. En muchos mundos, tales acontecimientos dieron origen a religiones, cultos de demonios y otras creencias sobrenaturales. Una vez manifestado en este universo, la entidad disforme está abandonada, arrinconada en un cuerpo extraño en un mundo también extraño, en medio de criaturas raras y bárbaras. Es pues normal que muchas entidades muy estén furiosas. Muy furiosas...

El único modo para que una entidad pueda regresar al espacio disforme es amontonar la energía psíquica de las criaturas alrededor de ella. Tal energía únicamente es producida cuando una criatura psíquica muere. La entidad disforme manipulará las criaturas alrededor de él, jugando con sus supersticiones y sus miedos y las forzarán por reunir víctimas. En las sociedades primitivas es muy eficaz, en las sociedades más sofisticadas la entidad deberá utilizar sus poderes psíquicos. Las entidades disformes son a menudo aspiradas al mundo real en grupo, con el más grande y más poderoso haciéndose su jefe. Las entidades a menudo si cooperan pueden sacar de eso una ventaja mutua.

LOS ZOMBIES

Un zombie es en general un cuerpo sin alma de cualquier criatura, animado por los poderes psíquicos de una entidad, tal como un vampiro. Los zombies continúan pudriéndose, sus cuerpos se désintégran gradualmente al cabo de un momento. No teniendo ninguna voluntad propia, los zombies deben ser controlados a cada momento. El alcance máximo de este control está en 50 metros, a una distancia más grande el zombie es destruido definitivamente.

No es de extrañar que aparezcan Zombies en el mundo de Warhammer 40k, solo ahí que recordar la terrorífica plaga que lanzaron los seguidores de Nurgle cuando se produjo la 13ª Cruzada Negra en Cadia. La gente que moría víctima de la plaga, se convertían en automatismos canibales que solo buscaban matar y alimentarse de los cerebros de sus antiguos compañeros.

Traducido y adaptado por Me