

Prehistoria de Warhammer 40000

Autor AGRAMAR

jueves, 25 de octubre de 2007

Prehistoria del Universo de Warhammer 40.000

Por Juan Mieza

Hacia 10,000,000,000,000 o +A.C. Las estrellas más antiguas comienzan a fusionarse como crudos gigantes gaseosos. Los C'tan pre-sentientes comienzan a formarse. La Disformidad entra en la existencia, pero solo como el tenue 'eco' metafísico del universo físico.

Hacia 10,000,000,000 A.C. Se forman los planetas. Comienza a emerger la vida biológica pre-sentiente. El flujo y reflujo de esta vida biológica básica comienza a afectar a la Disformidad de un modo enteramente simbiótico como una marea. No existe la percepción, de modo que ningún pensamiento se fusiona dentro de la Disformidad.

Hacia 80,000,000 A.C. Los dinosaurios dominan Terra. Los Slann/ ‘Los Ancestrales’ han emergido como especie dominante de su mundo natal. Son de sangre fría, lógicos y metódicos y no han desarrollado emociones en el sentido en que la humanidad las entendería, no poseyendo ningún concepto de ambición personal. Poseen una consciencia intuitiva de la Disformidad, y la Disformidad se enriquece y se hace más activa por la lógica pura de los pensamientos de los Slann -sin embargo, la Disformidad es aún enteramente armoniosa. Aunque los salvajes y monstruosos ancestros de algunas otras especies están evolucionando lentamente (siendo los Necrontyr los primeros entre ellos), los Slann son los primeros en llegar a las estrellas. Han aprendido como manipular las aún puras energías de la disformidad. Se desarrolla la tecnología básica de los Portales de Disformidad. Careciendo de emociones, las mentes lógicas y creencias de los Slann imponen 'reglas' básicas en la Disformidad, pero nada aleatorio. Decidiendo que la Vida en sí misma es el aspecto más importante del Universo, y viendo que es tanto lógico como necesario que el Universo crezca (lo que, deciden, es el punto básico de su existencia), los Slann comienzan a sembrar miles de mundos a lo largo y ancho de la Galaxia con vida básica. Sus acciones son increíblemente lentas y metódicas, y consumen incontables milenios desarrollando y analizando ecosistemas capaces y equilibrados en miles de planetas, protegiéndolos de casualidades aleatorias.

Hacia 65,500,000 A.C. La tecnología de Portales de Disformidad se perfecciona. Los Slann son los amos del 98% de la Galaxia y han impuesto sus propias nociones de orden y equilibrio en ella. Los Necrontyr alcanzan la inteligencia como especie y se alzan para dominar su mundo natal. A medida que pasan los milenios comienzan a adentrarse en el espacio y colonizan su propio y riguroso sistema solar. Los Slann observan con interés la lenta expansión de los Necrontyr, pues son la primera raza aparte de los Slann en desarrollar la tecnología necesaria para alcanzar el espacio - todo ello sin ayuda de los Slann. No deseando interferir con el desarrollo de los Necrontyr, los Slann evitan todo contacto con ellos durante milenios.

Hacia 65,490,000 A.C. Los Necrontyr han forjado su propio imperio compuesto por los escasos sistemas solares situados alrededor de su mundo natal. Finalmente, encuentran a los Slann y aprenden sobre su Imperio galáctico. Sospechan de las razones de los Slann para manipular y crear tantos ecosistemas en el Universo y sienten celos de las primitivas, aunque aparentemente perfectas, creaciones de los Slann, ya que ellos son una raza de vida corta afectada por imperfecciones genéticas. También sienten celos de los inmensurables periodos de vida de los Slann. Los Necrontyr demandan conocer todo sobre los secretos arcanos y tecnológicos de los Slann. Los Slann juzgan a los Necrontyr como una especie demasiado imperfecta, apasionada e irracional con la que tratar y así, con calma, les ignoran, continuando con sus misteriosos proyectos. Los Necrontyr declaran la guerra a los Slann. Durante más de un milenio ruge intermitentemente la guerra entre los Slann y los Necrontyr, pero cada vez que estos se mueven contra los Slann son fácilmente rechazados -pese a los constantes avances tecnológicos de los Necrontyr. Aunque los Slann nunca deciden erradicar a los Necrontyr, finalmente acaban por cansarse de las constantes, si bien esporádicas, incursiones de esta raza malograda. Así, expulsan a los Necrontyr al borde galáctico y les abandonan. Los Necrontyr se vuelven introvertidos, perfeccionando sus ya considerables tecnologías. Eventualmente logran percepción de los vastos y etéreos C'tan, y de algún modo comienza el proceso de milenios de duración de intentar comunicar las difusas mentes de los dioses estelares. Entretanto, el primer Vórtice de emociones ha comenzado a formarse en la Disformidad. Se está formando inicialmente a partir del deseo de los Necrontyr de expandirse entre las estrellas, luego a partir de su odio hacia los Slann, y finalmente de la violencia de su milenaria guerra.

Hacia 65,485,000 A.C. Los C'tan se personifican en cuerpos físicos a través de los esfuerzos de la increíble tecnología de los Necrontyr. Los Necrontyr han dominado la nanotecnología y poseen naves espaciales que pueden 'plegar' el espacio, lo que les permite cruzar vastas extensiones de espacio en un abrir y cerrar de ojos sin necesidad de acceder a la Disformidad (lo que aún les es negado, tan débil es su percepción de la Disformidad -quizá menor incluso que la de los Tau en la era actual). Los C'tan son adorados como dioses por los Necrontyr, y extienden su influencia sobre el puñado de sistemas estelares que componen el Imperio Necrontyr. En unos pocos siglo los C'tan son los amos indiscutibles y dioses de los Necrontyr. Han consumido a la raza entera y han encerrado sus patrones de pensamiento

básico dentro de las sofisticadas redes neurales de cuerpos robóticos. Nacen los Necrones tal y como son conocidos hoy. Los C'tan dirigen a sus esclavos metálicos contra las otras florecientes razas de la Galaxia Hacia 65,460,000 B.C. Aunque les ha costado casi 30,000 años, los C'tan se han expandido por la Galaxia más rápido de lo que los Slann creían posible. Han tomado completo control del escaso 2% de la Galaxia que no está controlado por los Slann. Casi todas las razas antiguas que han evolucionado independientemente de los Slann y los Necrones han sido consumidas por los C'tan. Sólo ahora es cuando los C'tan dirigen su atención hacia los dominios de los Slann mismos, devorando razas que han sido sembradas y criadas por los Slann. Los Slann se ponen en marcha para defender a sus creaciones de esta arremetida. Comienza la Primera Guerra Celestial. La Galaxia se divide en dos, reclamando los Slann y los C'tan la posesión de cada mitad. Los C'tan controlan unos dos tercios de la Galaxia. Los C'tan se regocijan con sus formas físicas y sus inmensos poderes y su perspectiva se eleva ligeramente. Derrotar a los Slann se torna menos importante que disfrutar de su estatus divino. Los C'tan emplean cientos de miles de años en hacer ascender por la escalera evolutiva hacia la inteligencia a muchas de las especies sembradas por los Slann, para luego dominarlas por completo como dioses. Incontables miles de razas y civilizaciones surgen, son esclavizadas por los Slann y, con el paso de los milenios, son consumidas. Este respiro en la por lo demás inacabable guerra da tiempo a los Slann para diseñar los 'planos' biológicos de varias nuevas formas de vida que serán inteligentes pero que también poseerán una pasión y dinamismo de los que los Slann carecen. Creen que esto podrá hacerles unos guerreros más grandes y ambiciosos de lo que los Slann pueden ser. Los Rashan son la primera de estas nuevas creaciones en alcanzar la inteligencia, pero su mundo natal está demasiado próximo a la zona en la que el espacio Slann hace frontera con el espacio C'tan. Antes de que los Rashan puedan desarrollar las tecnologías necesarias para el viaje espacial, toda su raza y ecosistema son consumidos por los C'tan. Los Slann siembran las semillas de su segunda gran raza guerrera, los Eldar. Deciden que esta raza tendrá que evolucionar con la capacidad de protegerse de los C'tan con o sin tecnología. Así, deciden que las criaturas que un día se convertirán en los Eldar tendrán el más fuerte de todos los enlaces con la Disformidad de todas las formas de vida inteligentes (aparte de los propios Slann). Entretanto, los C'tan continúan dirigiendo el resto de la Galaxia.

Hacia 65,000,000 A.C. Las cosechas de vida comienzan a reducirse en la demarcación C'tan de la Galaxia y así estos comienzan a expandirse de nuevo en el espacio Slann. Los Slann resisten con una vehemencia que supera cualquier encuentro previo entre las dos especies. Su nueva expansión es demasiado lenta para los C'tan y, por esta razón, y otras incontables y más enigmáticas, los C'tan comienzan a volverse uno contra otro. Vuelven a sus sirvientes Necrones y a incontables razas esclavas en su contra llegando incluso al extremo de cultivar sus propias razas biológicas conduciéndolas por el sendero evolutivo y usándolas como peones en sus guerras interinas -o simplemente consumiéndolas. Los Slann como raza comienzan un lento declive a medida que los C'tan lenta pero inexorablemente comienzan a derrotarles y consumirles también. Aunque los Eldar han emergido como especie definida, sólo han alcanzado por el momento una inteligencia primitiva y no están listos aún para luchar contra los C'tan y sus Necrones. Los Slann continúan creando nuevas razas en un intento desesperado de equilibrar el vasto consumo de vida realizado por los C'tan. Una especie que un día será conocida como los K'nib da sus primeros pasos en el camino hacia la inteligencia.

Hacia 60,100,000 A.C. No más de doce C'tan han sobrevivido a su guerra fratricida y caníbal, pero estos se hallan entre los más poderosos y arteros de su raza, y aún son más que suficientes para destruir a los Slann y sus obras. Los Slann vuelven a los Eldar y ven que han desarrollado una cultura rita y vital (similar a la visión utópica de la antigua Grecia). Para alegría de los Slann, los Eldar han evolucionado como poderosos psíquicos y magos y pueden reencarnarse tras la muerte. También han usado subconscientemente sus talentos para crear y personificar entidades benévolas en la Disformidad. Hay dos entidades, Isha y Kurnous, y personifican rasgos y creencias constructivas de los Eldar, como su relación simbiótica con la naturaleza y el placer de la vida. Los Eldar les adoran como dioses y, para sorpresa de los Slann, pese a ser entidades surgidas de conceptos y personificadas por los poderes de la Disformidad, pueden manifestarse en el universo físico durante largos períodos de tiempo (viviendo en armonía con los Eldar), debido al inmenso poder psíquico de los Eldar como raza y su apasionada creencia en ellos. Los Eldar tienen un tercer 'dios' al que llaman Asuryan, aunque este no es un dios que se haya personificado ya en la Disformidad. Asuryan es el nombre e identidad que los Eldar han dado a su concepto del Gran Equilibrio, la Disformidad en su estado puro. Asuryan podría ser visto como una versión equilibrada del Caos Absoluto -no realmente una entidad, pero tampoco sólo un concepto. Los Slann llegaron a creer que este 'Asuryan' es de hecho la visión culturalmente estilizada por los Eldar de las estructuras y flujos impuestos en la Disformidad por la fría lógica de los Slann. Aunque mucho más poderosos que los Eldar, estos 'dioses' jóvenes no pueden de ningún modo igualar el poder psíquico combinado de los Slann. Entonces, otra de las razas ancestrales, los Vendichi, una de las pocas razas supervivientes que evolucionaron por sí mismas (después de que tanto los Slann como los Necrontyr llegaron a la Galaxia), descubren el mundo de los Eldar. Los Vendichi se han embrutecido por decenas de miles de años de guerra y están huyendo de los C'tan. Atacan al mundo natal Eldar. Los Slann se revelan a los Eldar y les ayudan a pelear contra estos invasores, tomando escasa acción directa en la lucha. Los Eldar perciben la ancestral sabiduría y grandeza de los Slann, y son los primeros en llamarles 'Los Ancestrales' - un término que se propagará por la Galaxia en muchas lenguas y a través de muchas otras razas. Los Ancestrales comprenden cuán útiles serían los 'dioses' Eldar en una batalla contra los C'tan y les animan a usar sus poderes y dioses nacidos de la Disformidad contra los invasores. Los Eldar salen victoriosos y los Vendichi son dispersados y obligados a huir desorganizadamente.

Hacia 60,099,000 A.C. Los Eldar han desarrollado una cultura altamente inteligente. Tienen poca tecnología, no más

allá de la equivalente de la Roma antigua, pero han dominado por completo sus habilidades psíquicas, y con su considerable magia pueden hacer casi cualquier cosa. En el transcurso de los últimos milenios, los Ancestrales han guiado a los Eldar y les han animado a mirar más profundamente en la Disformidad y explorar el Gran Vórtice que se ha estado formando allí desde que los Necrontyr trajeron la guerra al comienzo sobre los Ancestrales y que ha estado creciendo regularmente en los millones de años que han transcurrido. Este Vórtice es el potencial que un día será Khorne, y es de mayor poder que los diminutos vórtices que son los dioses Eldar existentes, aunque aún no tiene identidad. Los Ancestrales animan a los Eldar a darle una identidad y un propósito y a manifestarlo en el plano mortal. Así es como nace Khaine, planeado por los Ancestrales como su mayor arma contra los C'tan. Al final, con la guía de los Ancestrales y el poder de sus nuevos dioses, los Eldar aprenden a abrir portales o 'entradas' a la Disformidad, a través de los cuales pueden trasladarse de mundo a mundo sin necesitar tecnología. Los C'tan se percatan de este hecho de algún modo y declaran la guerra a los Eldar. Los Eldar pelean con colosales fuerzas psíquicas, sabedores de que aunque mueran en combate sus almas sobrevivirán para renacer. Su unidad rota, y tan complacientes como están en sus habilidades divinas, los C'tan no están preparados para la magnitud y el poder del ataque Eldar. Asumen que la casi total carencia de tecnología por los Eldar les convertiría en carne fácil, pero tales son las habilidades psíquicas de los Eldar que no necesitan de naves espaciales o tecnologías avanzadas para ser capaces de hacer casi todo lo que los Necrones pueden. Por primera vez en millones de años los ejércitos de los C'tan se tambalean.

Hacia 60,092,000 A.C. Los C'tan han comenzado a combatir en serio. Los K'nib se unen a los Eldar en una inestable alianza contra los C'tan. A medida que la guerra se extiende más y más, la influencia de Khaine sobre los Eldar crece. Con el tiempo, las creencias de los Eldar se ven influidas por las creencias de los K'nib y de otras varias razas jóvenes que están emergiendo lentamente. La comprensión y uso de la Disformidad por los Eldar sigue creciendo. Más dioses han tomado forma, incluyendo a Vaul, Hoeth y Morai-Heg (Ingenuidad, Magia y Búsqueda de Sabiduría, y la idea del Destino junto a la noción de algún conocimiento es Oculto e Incognoscible). Todos ellos ayudan (y son usados por) a los Eldar contra los C'tan - aunque ninguno es ahora tan poderoso como Khaine. Percibiendo (demasiado tarde) la amenaza que suponen los emergentes Dioses de la Disformidad, y viendo que todos sus nobles planes se están deshaciendo, los Ancestrales se apresuran en la creación de los Krork y los Jokaero -razas guerreras deliberadamente sin imaginación que tendrían mayor resistencia a los Poderes de la Disformidad y serían capaces de expandirse con gran rapidez a través de vastas extensiones de espacio para combatir a los Necrones.

Hacia 60,080,000 A.C. La Galaxia entera está sumida en el caos. Los Eldar se han expandido por la Galaxia y son la especie más abundante después de las máquinas Necronas. En el transcurso de los milenios su tecnología no ha avanzado particularmente, debido sobre todo a que sus considerables poderes psíquicos han aumentado aún más. Con sus muchos dioses a su lado y su propia comprensión de los caminos de la Disformidad, los Eldar pueden hacer con la magia casi todo lo que los Necrones pueden hacer con tecnología. Sin embargo, los Eldar son retenidos por sus dioses tanto como ayudados por ellos. Millones de años de guerra y adoración como dioses ha comenzado a afectar a las ya inexplicables mentes de los C'tan. A medida que se hace más y más difícil para ellos consumir a los Eldar a voluntad, han vuelto a enfrentarse unos contra otros - predominantemente por la provocación del C'tan llamado Mephet'sran. Las razas jóvenes crecen en inventiva, reduciendo los límites de la ciencia y la hechicería, buscando incrementar más y más sus conocimientos y mejorar su existencia. A medida que esto ocurre, los Vórtices de Disformidad de todas las razas que tienen algo que ver con la inventiva, conocimiento y sabiduría se expanden exponencialmente y se fusionan en un nuevo y colosal vórtice que es el producto del deseo de todos los mortales de cambiar; perseguir y forjar el futuro -un Vórtice basado en la esperanza de que algún día los C'tan puedan ser derrotados y de que la Guerra Galáctica pueda finalizar. Estos vórtices han comenzado a fusionarse formando al pre-sentiente, proto-Tzeentch; un vórtice que es ahora casi tan grande como el Vórtice de ira, odio, dominación y guerra que es Khaine. Las personalidades de estos vórtices se vuelven más diferenciadas y ahora poseen una identidad más allá de aquella que les han otorgado los Eldar y las demás razas jóvenes. Khaine desea guerreros cada vez más eficaces y por ello ha 'apresado' a los dioses Isha y Kurnous puesto que proponen toscas y tranquilas nociones que están en conflicto con la necesidad de violencia, ira y sed de sangre de Khaine contra los C'tan.

Hacia 60,078,000 A.C. Cuatro C'tan sobreviven. En el planeta que un día será llamado 'Terra', los Ancestrales han depositado las improntas genéticas que un día evolucionarán en la especie inteligente y psíquicamente activa de la humanidad. Los C'tan se han unido contra los Eldar, los Ancestrales y las otras razas jóvenes. Mephet'sran se ha establecido como dios en muchas mitologías diferentes, a veces benévolo, otras malévolas, anárquico y disciplinado. Ha consumido milenios enfrentando a razas y dioses entre sí, bien sean otros C'tan y sus sirvientes, o los dioses de la Disformidad y sus gentes. Los dioses de la Disformidad se han vuelto increíblemente poderosos, posiblemente iguales a los C'tan. Los Ancestrales ven su atención dividida entre guiar a las razas jóvenes, restringir el poder y ambición de los dioses de la Disformidad, y combatir a los C'tan. Los Ancestrales están en esencia luchando en tres frentes, y sus números están menguando. Eldanesh y Ulthanesh nacen con la habilidad de controlar incluso a los más grandes de entre los dioses de la Disformidad, aunque limitando su ambición y manteniéndola manifestada dentro de unos estrictos parámetros. Vaul, ahora excepcionalmente poderoso por derecho propio (y en cierto sentido un aspecto menor del lentamente emergente Gran Dios Tzeentch), hace un pacto con Khaine. Quiere que Isha y Kurnous sean liberados porque proponen ideas enfrentadas a Khaine y por lo tanto minarán a Khaine de parte de su poder. No explica este razonamiento a Khaine, pero le promete a cambio forjar para él un centenar de espadas de poder sin igual, que serán capaces de matar con la misma facilidad a las entidades de la Disformidad y a los Necrontyr y, al mismo tiempo, otorgar a quien las posea gran fuerza y una potente sed de sangre. Khaine accede y las Cien Espadas de Khaine son forjadas,

aunque una desaparece -quizá robada por algún C'tan o por los Ancestrales, o quizá incluso escondida por el propio Vault o por alguna otra entidad de la Disformidad. Khaine no se percata de la hoja desaparecida y libera a Kurnous e Isha. Khaelis-Ra mata a Ulthanesh. Sin embargo, gracias sobre todo a información proporcionada por Mephet'ran (en el papel del Gran Arlequín), Khaine consigue derrotar a Khaelis Ra en combate, haciendo añicos la Necrodermis del Dios Estelar. Pero Khaine casi ha muerto en el combate, encontrando que su propia esencia ha quedado atrapada en la Necrodermis del dios estelar. Lo que es peor, su aspecto físico ha sido contaminado por la asociación con Khaelis Ra, y la ansia de muerte de Khaine se vuelve contra él mismo. Quizá Vault/proto-Tzeentch ha planeado esto, pues mientras la presencia física de Khaine esté encadenada a un cuerpo metálico y por tanto a las leyes físicas, ya no conserva la casi total omnipresencia de los otros Dioses de la Disformidad. Habiendo experimentado el verdadero dolor por vez primera, y la existencia de algo distinto de la victoria absoluta, la frustración e ira de Khaine van en aumento. Tras su propia derrota, Khaelis Ra ruge a través de la Galaxia codificando el miedo a la muerte en el mismísimo DNA de todas las criaturas mortales que encuentra -y cuanto más inteligente se vuelve la especie, más temerán su extinción. Khaelis-Ra también codifica su propia imagen envuelta en mortajas como memoria genética dentro de muchas de las razas jóvenes y de incontables ecosistemas primitivos -incluyendo Terra (aunque las formas de vida no recordarán la imagen hasta que crezcan en consciencia e inteligencia). El cataclismo derivado de la venganza de Khaelis-Ra hace que se extingan los dinosaurios en Terra. Tal es el caos en la Disformidad que sólo los más fuertes de entre los psíquicos Eldar son capaces ahora de reencarnarse, mientras que antes todos podían hacerlo, tal es el miedo que Khaelis-Ra ha inculcado en ellos.

Hacia 60,070,000 A.C. El Gran Arlequín, o bien Mephet'ran actuando como él, ha vuelo loco al Extranjero. Nadie conoce los motivos. Aunque no ha muerto, el Extranjero desaparece de la historia. ebido sobre todo al continuo uso de la magia y los portales de Disformidad por los Eldar, muchos demonios y dioses de las otras razas jóvenes (no sólo de los Eldar) caminan por la Galaxia, aunque ninguno es tan poderoso o tan ampliamente adorado como los dioses Eldar o los C'tan. Los Ancestrales están asediados por todos los flancos del universo material y metafísico y su antiquísima civilización está prácticamente destruida. A cambio de los secretos de la tecnología Necrona, Vault informa a Mephet'ran que la mayor amenaza de entre los Dioses de la Disformidad es Khaine, y le informa de que la mejor forma de destruirle sería volviendo a los Eldar en su contra. Le dice a los C'tan que sin el respecto de los Eldar y su fe para sostenerle, Khaine se disiparía gradualmente. Así que Mephet'ran suplanta a Khaine en muchas batallas contra los Eldar, haciéndoles creer que su dios se ha puesto del lado de los C'tan. Declaran la guerra a Khaine. Por su parte, Khaine llega a percibir que sus niños Eldar han sido contaminados por los C'tan -quizá incluso sabe que Mephet'ran está suplantando a muchos dioses y héroes en un intento de envenenar a los Eldar contra su dios manifestado en el plano físico. La rabia de Khaine, y la progresiva pérdida de confianza de los Eldar en él, lleva a Khaine al borde de la locura. Sin el respecto de los Eldar y creencias estrictas que lo soporten, Khaine pasa más y más a personificar la rabia, sed de sangre y la necesidad psicótica de matar por el placer de matar. Se vuelve contra los Eldar y mata a Eldanesh (el último príncipe Eldar que puede controlar a los dioses Eldar hasta cierto grado). Pero de ninguna forma Khaine se desvanece como Vault sugirió que ocurriría. Mephet'ran el Embaucador ha sido a su vez engañado. Al final, comprendiendo la magnitud de la amenaza que suponen para ellos los Dioses de la Disformidad, Mephet'ran y los otros dos C'tan restantes (el Dragón y Khaelis Ra) se unen por vez primera en milenios y comienzan su Gran Obra para sellar el plano físico contra la Disformidad. Entretanto, usando una mezcla de tecnología Necrona y magia de la Disformidad, Vault crea a los 'Caballeros de Hierro', que serán repositorios físicos para las almas Eldar de forma parecida a como los cuerpos de los Necrones fueron receptáculos para sus patrones neurales. Donde los Necrones usaron aleaciones metálicas y nanotecnología increíblemente avanzada, Vault enseña a los Eldar a forjar armas, blindaje, navíos y edificios a partir de diversos cristales psico-reactivos y de una forma de vida primitiva y mágicamente disformada que es similar y puede crecer como el coral, pero con propiedades que mimetizan las del metal. Vault muestra a los Eldar como usar estas poderosas armas contra el 'Dragón' -el C'tan más tecnológicamente inclinado de todo, y el que más éxito ha tenido en exterminar Eldar. Además, el Dragón es el C'tan que proporciona más esclavos y tecnología para la Gran Obra. Esto proporciona tiempo a Vault y Morai Heg (entidades separadas, pero también vórtices que existen en la periferia del Gran Vórtice de magia, inventiva y esperanza que el proto- Tzeentch) para crear los Grandes Talismanes que serán capaces de destruir por completo a los C'tan, de nuevo con una mezcla híbrida de tecnología Necrona (evidente en los días actuales en el extraño corazón en forma de pirámide de las Fortalezas Blackstone) y magia de la Disformidad. Cuando Mephet'ran lo descubre, acude a Khaine disfrazado como el Gran Arlequín (como hizo antes de la batalla de Khaine con Khaelis Ra). Convince a Khaine de que puede ayudarle a vengarse de Vault por engañarle para liberar a Isha y Kurnous -el evento que condujo al encarcelamiento físico de Khaine en la necrodermis de Khaelis Ra. Cuando Vault y el Dragón se ponen en marcha para pelear entre sí sobre el mundo tumba principal del Dragón (el planeta que un día será llamado Marte), Khaine y Mephet'ran descienden con furia y vastos ejércitos. Enfrentándose ahora a Khaine, Mephet'ran y el Dragón, Vault sabe que no puede vencer, pero aún así libera el poder de sus Talismanes antes escapar con ellos hacia la Disformidad. El Dragón es herido y Mephet'ran huye. La ira de Khaine no se calma con facilidad y es menos vulnerable a la energía cruda de la Disformidad bombeada por los Talismanes (al contrario que los C'tan), y se torna contra el debilitado Dragón, mutilándole y abatiéndole, derribando una montaña sobre él (esta es la semilla de la confusa leyenda acerca de que Khaine cegó a Vault y le encadenó a su yunque). La debilitada esencia incorpórea del Dragón huye a su cripta y no vuelve a ser visto.

Hacia 60,069,000 A.C. La civilización de los Ancestrales termina por colapsarse. Sus mundos natales asolados por C'tan y Necrones, no tienen la fuerza necesaria para mantener a raya la marea de poderosas y enloquecidas entidades de la

Disformidad que son vomitadas por sus portales de Disformidad para consumir sus mentes y almas. Los Ancestrales parecen desvanecerse de la historia. Sin los Ancestrales, nada puede detener la expansión de estas entidades de la Disformidad, estos demonios. La Disformidad se vierte en el universo material y dioses y demonios aglomeran la Galaxia. Todos los miedos y pesadillas surgidos de millones de años de guerra han tomado forma en la Disformidad y ahora están libres en el Materium. Sistemas Necrones enteros son saqueados y abatidos, y lo mismo ocurre con las civilizaciones de las razas jóvenes. La plaga de demonios crece sin oposición. Algunas entidades de la Disformidad son benévolas y ayudan a las razas jóvenes, pero la mayoría simplemente las entorpecen, las dan caza, o las gobiernan.

Hacia 60,067,000 A.C. La Galaxia está devastada. Toda la raza Eldar está dominada por su dioses liberados y las pesadillas manifestadas de todas las razas jóvenes. Khaelis Ra es finalmente acosado en su escondite por las pocas flotas sobrevivientes de los Eldar, los K'nib, los Krork, los Jokaero y otros pocos cuyos nombres se han perdido para la Historia. Mephet's ran les ayuda (aunque no lo saben), él no confía en Khaelis Ra, quien está más obsesionado con la muerte y con infligir miseria de lo que está con la Gran Obra. Mephet's ran no quiere que Khaelis Ra sea destruido, sólo debilitarle. Sólo Mephet's ran permanece activo luchando contra dioses y demonios, siempre intentando finalizar la Gran Obra o al menos encontrar los ocultos Talismanes de Vault y destruirlos. Parece 'salvar' planetas de mortales de la garra de entidades de la Disformidad, sólo para luego consumirlos o ser expulsados por otras entidades de la Disformidad. Usando toda su astucia, convence a los poderosos Videntes de la Sombra de los Arlequines para ayudarlo a tender una trampa a Khaine, quien es de lejos la más peligrosa e impredecible de todas las entidades de la Disformidad sueltas por el universo. Khaine es confinado a su carcasa física de tal forma que puede existir indefinidamente en el plano físico y no puede ser expulsado como ocurre con otros dioses y demonios. Juntos, Mephet's ran y los Videntes de Sombra logran engañar a la manifestación física de Khaine y hacerla entrar en un portal de disformidad, en cuyo momento los Videntes lo convierten en un vórtice temporal y lo colapsan. Khaine es desterrado a la Disformidad y como su identidad (aunque no todo su poder) está atrapado en la necrodermis, queda a la deriva en la Disformidad, muy reducido en poderes.

Hacia 60,057,000 A.C. Mephet's ran ha tenido algún éxito en devolver a las hordas de demonios a la Disformidad. Con el transcurso de los milenios ha intentado exterminar a todas las razas jóvenes cuyas pasiones, imaginación y conexión con la disformidad generan y liberan a los demonios. Los K'nib saben de sus planes y los relativamente escasos supervivientes de su raza se ocultan. Los salvajes Krork se reproducen a más velocidad de la que él puede matarlos. A los Jokaero les conduce hasta su casi total extinción. Pese a perseguir a los Eldar por toda la Galaxia, machacando sus mundos que tienen mayor actividad sobre la Disformidad y devolviéndoles a la edad de piedra, matando o consumiendo a billones de ellos, los Eldar demuestran ser demasiado numerosos para que los extermine sin ayuda de otros C'tan. Así que en vez de ello se hace pasar por una serie de demonios, dioses y héroes, tanto viejos como nuevos, guiándoles a abrazar la disciplina y un modo de vida más rústico. Les anima a controlar su rabiosa psique. El daño causado por la Guerra Celestial, y el daño aún causado por los dioses y demonios sueltos en el Materium, implica que este proceso es dolorosamente lento. Mephet's ran siembra lo que será conocido como el gen 'Paria' en el material biológico de diversos ecosistemas planetarios, incluyendo Terra. Entonces da comienzo la plaga de los Esclavizadores. La casi constante interacción entre Materium e Immaterium durante tantos milenios ha llevado a la evolución de una extraña forma de vida a la que los Eldar bautizan como Esclavizadores. Estas son criaturas que no pertenecen por entero ni a la Disformidad ni al universo Mortal, sino un poco a ambos. Estas entidades se adhieren a aquellos que tienen habilidades psíquicas y les usan para abrir portales a la Disformidad. Es incierto el por qué hacen esto, pero el proceso mata al psíquico en cuestión y permite el acceso al plano mortal a entidades malévolas y a energía pura de la Disformidad. Hacia 60,000,000 A.C. La Galaxia está casi completamente invadida por los Esclavizadores, demonios y (aunque parezca extraño) los Krork. Todo está en ruinas. Mephet's ran acaba por desistir de la Gran Obra y entra en estasis, esperando a que la plaga de Esclavizadores y demonios se calme por sí misma. La Galaxia continua descendiendo a un nivel infernal. Tales son las intolerables condiciones y la pura magnitud de la plaga de los Esclavizadores que los Eldar y las otras escasas razas dispersas por la Galaxia han sido conducidas a un estado primitivo y desesperado y siguen retrocediendo aún más. Muchas otras razas se han extinguido. Sólo los Krork parecen prosperar. Las muchas historias sobre los 'Ancestrales' (los Slann), los C'tan y los dioses Eldar se confunden cada vez más con el paso del tiempo, ocultándose los pocos hechos en el manto de la mitología y la leyenda. Brutalizados y dispersados, y aún dominados por los Esclavizadores, los Eldar retroceden aún más hasta una civilización casi de la edad de piedra, haciéndose una versión rústica e increíblemente simple e introvertida de Elfos Silvanos. El hecho de que aún son la raza más psíquicamente sintonizada de la Galaxia sólo significa que los Esclavizadores y los demonios se sienten más atraídos por ellos que por ninguna otra cultura. Se vuelven temerosos de usar sus poderes psíquicos. Además, los Krork se aseguran de que la Galaxia permanezca en un estado casi constante de guerra. Los Eldar menguan en número, asolados por los Krork y los demonios y dioses que atacan sus cuerpos, mentes y almas. El horror liberado por la plaga de los Esclavizadores y lenta decadencia de las muchas razas y civilizaciones de la Galaxia que ha tenido lugar a lo largo de los últimos 60 o más milenios, y la desesperación que ha venido con esta decadencia y la aparente pérdida de la esperanza ofrecida por la civilización y la tecnología, han comenzado a formar un nuevo Vórtice en la Disformidad. Este vórtice gradualmente se extiende en la Disformidad, atrayendo hacia sí los vórtices de los incontables dioses y demonios de la tristeza, miedo (de los cuales hay muchos, gracias a los milenios de guerra y a la influencia de Khaelis Ra sobre tantas criaturas mortales), desesperación, cinismo, amargura, derrota, pérdida de la inocencia y otros conceptos y sentimientos relacionados. Al igual que las amalgamas de vórtices que un día darán lugar a Tzeentch y Khorne, Nurgle comienza a crecer en la Disformidad -aunque ninguno de ellos ha desarrollado aún persona o consciencia- la consciencia de Khaine, quien de todos los dioses antiguos es el

más cercano a su futuro y mayor aspecto, Khorne, está aún atrapado en la vieja necrodermis de Khaelis-Ra. Sin embargo, la ciega y aún no consciente energía Disforme de odio, ira, sed de sangre, guerra y necesidad de violencia existe en la Disformidad como un monumental vórtice que ha consumido otros vórtices menores de emociones y conceptos relacionados. Esto despertará un día como Khorne. Esto explica cómo y por qué el dios de la guerra Eldar, Khaine, ha subsistido como una entidad separada de Khorne. Pues aunque la consciencia y voluntad atrapadas de Khaine es atraída hacia el vórtice disforme que dará lugar a Khorne, este no puede consumirlas por completo debido a la prisión corpórea de Khaine.

Hacia 10,000,000 A.C. La plaga de los Esclavizadores ha terminado hace mucho, y con menos actividad Disforme en el Materium, el número de demonios se ha reducido considerablemente. Los Eldar han logrado sobrevivir como especie. Pocos recuerdan la Guerra Celestial, y estos recuerdos están envueltos en la neblina de millones de años de mito y leyenda. Los Eldar han comenzado a reocupar alguna de las imposiblemente antiguas ciudades de sus distantes ancestros y redescubren su cultura. Han investigado su pasado y vuelto a alcanzar el estado evolutivo de una visión mágica y utópica de la antigua Grecia. Están imbuidos de un nuevo propósito como pueblo. Tienen mayor control sobre sus poderes psíquicos y aprenden a manipular la energía de la Disformidad con más precaución que antes. Los escasos (y extremadamente poderosos) Videntes Eldar que aún pueden reencarnarse han comenzado a contactar psíquicamente entre sí a través de las imposibles distancias entre los planetas ocupados por la dispersa raza Eldar (algo que han evitado desde hace mucho por miedo de atraer la mirada de demonios o Esclavizadores). Juzgan a su raza lo suficientemente fuerte y disciplinada como para revelar mucho del conocimiento y sabiduría perdidos desde los tiempos de la Guerra Celestial. Con el paso de los siglos, los Eldar redescubren el arte de fabricar portales de disformidad y han comenzado a contactar directamente con sus dioses de nuevo - aunque esta vez sólo de la forma más limitada posible. No invocan a ninguna entidad al plano mortal. Comienzan a colonizar y reconquistar cientos de sistemas estelares, esta vez usando la ciencia y la tecnología en tandem con sus poderes de Disformidad -justo como Vault había comenzado a enseñarles millones de años antes. Su crecimiento es muy lento y seguro comparado con cómo fue durante la génesis de su raza, pero esto es algo consciente. No hay Guerra Celestial que les obligue a actuar con apuro o enfrentándose a la extinción. Dedicar tanto tiempo a refinar sus religiones, filosofías, estética y almas, como hacen a perfeccionar su tecnología, conocimiento y mentes. Con el tiempo, llegará a superar la grandeza de sus antecesores.

Hacia 5,000,000 A.C. Los Eldar son de nuevo la especie dominante de la Galaxia, su posición disputada sólo esporádicamente por los Krork. Han abierto relaciones con las muchas nuevas razas inteligentes que han emergido, y han reestablecido contacto con algunas de las razas más antiguas. Tienen mejor control sobre su psique, su ego y su identidad y han desterrado de vuelta a la Disformidad a la mayoría de los demonios que permanecían en el Materium, asegurándose de que sus dioses también permanecen allí. Se aseguran de que ninguna raza moleste a los durmientes C'tan, y cultivan la vida en muchos mundos. Los ancestros primates de la humanidad han emergido en Terra. Los Eldar dejan Terra y otros incontables mundos como jardines inviolados, quizá curiosos de ver cuáles serán los resultados de los (ahora básicamente míticos) últimos experimentos de los Ancestrales.

Hacia 10,000 – 6,000 A.C. En el planeta Terra, la humanidad ha surgido como especie inteligente y ha comenzado a cultivar la tierra. En los siguientes milenios, esta joven y apasionada raza comenzará a expandirse por Terra, con sus emociones y pensamientos rugiendo sin control. Con el tiempo, los diversos vórtices de disformidad que no están atados sólo a las mentes y destinos de las razas alienígenas comienzan a verse atraídos por la humanidad. La Humanidad se ve afectada por esta atención y en un relativamente corto espacio de tiempo causan el despertar a la consciencia de los vórtices que ahora son conocidos como Khorne y Tzeentch. La Disformidad se tambalea ante el nacimiento de estos dos dioses, uno al poco del otro. Khorne y Tzeentch se dedican a absorber más emociones, conceptos y vórtices de Disformidad existentes relacionados de algún modo con sus seres básicos -la ira y el deseo del cambio. Más o menos por esta época, el ser que será conocido como el Emperador nace a partir de las almas e intelectos combinados de todos los psíquicos de la Humanidad conscientes de sus poderes -todos los shamanes, videntes, curanderos, doctores místicos y hombre y mujeres 'santos'.

Hacia 1,200 – 1,400 D.C. Muchas civilizaciones se han alzado y caído en Terra. La Humanidad ya no es más una raza enteramente inocente. La corrupción y la miseria cunden. La desesperanza es endémica. En el período medieval en el que se encuentra ahora Terra, las plagas asolan el mundo. La Muerte negra se extiende por todas partes en Europa, Oriente Medio, partes de la India y el interior de China. Incontables millones mueren. Todo esto tiene su repercusión en la Disformidad. Nurgle despierta al fin como la entidad suprema de la Disformidad que representa la desesperación, el miedo, la amargura, y el disgusto y aceptación de la enfermedad y la decadencia como partes implícitas de la vida. Por un tiempo, es más poderoso que Khorne y Tzeentch, los cuales son infinitamente más poderosos que cualquier otra entidad de la Disformidad. Tal es su poder, que Nurgle atrae hacia sí todos los otros vórtices de desesperación, miedo, amargura y cinismo y a todas las otras entidades de la Disformidad que personifican o están relacionadas con los conceptos de enfermedad o decadencia. El nacimiento de Nurgle tiene un ligero y embrionario efecto sobre los Eldar, quienes comienzan su imperceptible y dolorosamente lento viaje hacia la decadencia moral y estética.

Hacia 29,000 D.C. La Humanidad ha surgido hace mucho como una poderosa especie inteligente y hace tiempo que alcanzó las estrellas. Los Abhumanos han evolucionado a partir de la Humanidad en aquellos planetas que tienen atmósferas o entornos muy diferentes de los de Terra. Los Eldar han ignorado largo tiempo a la Humanidad pues no han

colonizado aún muchos mundos al alcance del lento progreso de la Humanidad entre las estrellas. Aún así, la Humanidad se esfuerza por lograr la perfección.

Hacia 30,000 D.C. Aunque se encuentran tecnológica, económica, militarista y culturalmente en la cúspide de su civilización, los Eldar han caído en una terrible decadencia y arrogancia. De hecho, tal es su arrogancia que comienzan a experimentar con los aspectos más peligrosos de la Disformidad, aunque muchos se apartan de esta malsana magia del Caos, sabiendo que no podrían controlar de verdad las fuerzas que sus indulgentes hermanos vigorizan en la Disformidad. Desde el amanecer de la consciencia en el universo, se han formado vórtices en la Disformidad que encapsulaban nociones y sentimientos mortales tales como el placer, la gratificación, el deleite, el éxtasis, el embeleso, la alegría, el deseo de experimentar placer, sensación, el deseo o necesidad de 'sentir', la búsqueda de la felicidad o la perfección, el egoísmo, la vanidad y el orgullo. Sin embargo, son los increíbles logros y el imposiblemente elevado intelecto y motivación de los incontables trillones de Eldar a lo largo de la Galaxia lo que comienza a atraer estos vórtices dispares hasta formar un gran Vórtice de placer. Slaanesh crece casi en su totalidad a partir de los placeres comprendidos o incomprendidos de los Eldar. Mientras están vivos, muchos de los Eldar luchan por suprimir y controlar sus rugientes sentimientos, pero cuando mueren, sus almas se mezclan de vuelta en la Disformidad y sus tentaciones largo tiempo ocultas se liberan, atrayéndose y siendo absorbidas por la naciente realidad que era Slaanesh. Algunos de los más iluminados de los Eldar pelean para impedir que Slaanesh alcance la consciencia plena. Pero sólo por reconocer a la embrionaria entidad de la Disformidad, los Eldar le dan una identidad. Sin comprender por completo lo que ocurre, los Eldar comienzan a ser manipulados por el potencial psíquico que han concebido y percibido. La mayoría de los Eldar detiene su búsqueda de iluminación y eligen un camino más oscuro de excesos y libertinaje. Los demonios y otras entidades del Caos vuelven a liberarse de la Disformidad y se extienden por el vasto imperio Eldar. Algunos de entre los Eldar renuncian a los caminos de sus hermanos y hermanas y se retiran en vastas naves espaciales, estaciones espaciales y naves comerciales menores de todos los tipos, abandonando mundos enteros a sus corruptos hermanos. Los portales de disformidad que conducen a estos mundos corruptos se sellan, y los primeros Mundos Astronave Eldar vagan a la deriva por el espacio. Los Eldar que quedan atrás se hunden más y más en sus prácticas oscuras. Una locura racial se apodera de ellos, una locura que sólo puede tener un final. Slaanesh finalmente toma consciencia de sí mismo, brotando a la existencia en la Disformidad a partir de la psique de los Eldar. Las almas de los Eldar son devoradas por billones por Slaanesh, evaporándose sus cuerpos del universo material en cuanto el Caos puro abrasa sus mentes. Allí donde las poblaciones Eldar eran mayores, el Aethyr se vierte literalmente desde sus mentes para mezclar y desgarrar el universo material. Una masiva brecha se abre en la Realidad y se crea el Ojo del Terror. Dentro de la Disformidad, Khorne lucha contra el nacimiento de Slaanesh. Mientras el aspecto metafísico de la guerra y la ira (Khorne) lucha contra Slaanesh, la faceta corpórea, limitada y más cuerda de Khorne que es Khaine, combate físicamente contra él. Pero Slaanesh no puede ser detenido. Cuando nace, la necrodermis que ha aprisionado a Khaine durante tantos millones de años finalmente se quiebra liberando su esencia. Es absorbido por el Vórtice de Khorne y se convierte en una parte real suya, pero sin embargo logra mantener su propia identidad y voluntad como Khaine.