Introducción al universo de Warhammer 40k

Autor AGRAMAR
viernes, 07 de diciembre de 2007

EL UNIVERSO DEL WARHAMMER 40K

Nos encontramos en el siglo 400. Hace ya eones que la humanidad salió de su planeta natal, la Tierra, y se extendió por la galaxia... y se encontró con que no estaban solos. Otras especies se encontraban ya allí: Los belicosos orkos, una raza guerrera pero escasamente tecnificada; los sofisticados eldar, una raza antigua ahora en decadencia; y aparte millares de otras especies menos evolucionadas y extendidas.
Y la humanidad prosperó, avanzo tecnológicamente gracias a la ayuda ocasional de los eldar, a los descubrimientos hallados en lejanos planetas y al reto de luchar contra los orkos, con lo que en unos cientos de años el hombre dominaba la mayor parte de la galaxia.

Y entonces sobrevino el desastre: El Warp, el llamado espacio disforme, esa peculiaridad cósmica en forma de realidad alternativa que permitía los viajes interestelares al servir como atajo intemporal a las naves espaciales... se volvió loco, estalló en una gigantesca tormenta de la hiperrealidad que dejó a la humanidad aislada: los viajes estelares dejaron de ser posibles excepto interiormente en los sistemas solares y cada planeta se encontró solo, separado del resto, con lo que sobrevino el caos: estallaron miles de guerras civiles y la evolución técnica y cultural desapareció, regresándose en muchos lugares a la barbarie. Este maremagnum en el Warp había ocurrido debido al acto final de decadencia de los eldar, que habían perdido el 90% de su población en una sola noche de orgías y desenfreno, y que con su muerte, con la energía mental que la agonía de billones de seres habían producido, desencadenaron el surgimiento de unos seres de increíble poder, unas entidades nacidas en el Warp de la energía mental de todos los seres de la galaxia.

Tres de ellos existían desde hacia milenios: Khorne, el dios de la guerra, la violencia y la destrucción; Tzcheenz, el dios de la magia, del cambio; y Nurgle, el dios de la decadencia, la podredumbre y la muerte. Y quedaba por nacer uno más: y este nació de la energía mental provocada por la muerte de la raza eldar, y se llamó Slaanesh, el dios del placer, la perversión y la autoindulgencia.

La tormenta en el Warp duró milenios, pero mientras tanto, en la tierra, un hombre excepcional, dotado de unos increíbles poderes mentales, reunificó el planeta primero, y el sistema solar después bajo su mando, convirtiéndose en emperador de la humanidad y preparándose y preparando a la humanidad para su resurgimiento. Para ello creó a los Primarcas, seres humanos desarrollados por ingeniería genética dotados de asombrosos poderes físicos y mentales, y que estaban llamados a ser sus lugartenientes. Pero los dioses del caos veían lo que pasaba, y temerosos de aquel ser cuyos poderes eran comparables a los suyos, raptaron a los primarcas recién nacidos, dispersándolos por la galaxia. Incapaz de volver a crear otros primarcas, el emperador creó a partir de los tejidos de sus perdidos primarcas una raza de guerreros, que aunque excepcionales en fuerza y capacidades, eran una mera sombra de los primarcas. Este fue el origen de los marines espaciales, los guerreros que el emperador usaría poco después, cuando cesaron las perturbaciones en el Warp, para reconquistar la galaxia. Unidos bajo el mando de su todopoderoso emperador los marines espaciales formaron la punta de lanza de la humanidad, reconquistando planeta por planeta, reencontrando a las poblaciones humanas que allí habían quedado, algunas enormemente transformadas por milenios de evolución en ambientes hostiles, y expulsando a orkos y los restos de la civilización eldar de los planetas que ocupaban, a la vez que iban reencontrando a los desaparecidos primarcas, ahora ya adultos, que uno a uno fueron integrándose en las legiones imperiales como sus comandantes.

Parecía que nada podía parar a los ejércitos de la humanidad, pero el peligro se encontraba dentro: aunque los poderes del caos no habían podido destruir a los primarcas, habían corrompido el alma de varios de ellos con sueños de poder y gloria. Y en un momento dado estalló la traición: La mitad de los primados, entre ellos Horus, el mas amado por el emperador, su señor de la guerra preferido, el más brillante general que la galaxia había dado. Se desencadenó la guerra civil y la crema de los ejércitos de la humanidad lucharon contra la otra mitad, las fuerzas del caos ayudadas por demonios y criaturas monstruosas invocadas desde el Warp, destrozando el naciente imperio. La rebelión acabó cuando el emperador derrotó a Horus en lucha personal, casi pereciendo en la tarea, y dejando atrás un imperio devastado.

El caos había sido derrotado, pero su ataque había dejado lisiado para siempre al imperio, y sus fuerzas se habían retirado con escasas bajas importantes a una zona de la galaxia donde la realidad se mezclaba con el Warp: el ojo del terror, desde donde mantendrían una guerra discontinua contra el imperio por toda la eternidad.
Poco a poco el imperio se fue recuperando, pero con su emperador moribundo era una sombra de lo que había llegado a ser, y aún tuvo que enfrentarse a un nuevo y terrible enemigo: las tiranidas, una especie proveniente de fuera de la galaxia y que como una plaga y usando sus capacidades de ingeniería genética arrasaron un cuarto de la galaxia en dos grandes oleadas invasoras antes de poder ser contenidos.

Y es en este mismo momento en el que se ambienta el juego de rol del Warhammer 40.000: Por un lado la humanidad

domina aproximadamente la mitad de la galaxia, apoyados en sus legiones de marines espaciales y sus inmensos contingentes de la guardia imperial, pero manteniendo a duras penas el frente ante las fuerzas del caos por un lado, emprendiendo continuos ataques contra sus odiados enemigos ancestrales, bien abiertamente o bien de forma subrepticia. Por otro lado la amenaza constante de los belicosos orkos, siempre metidos en migraciones e invasiones, los ocasionales enfrentamientos con los eldar, generalmente más preocupados de la supervivencia de sus escasas poblaciones, las inevitables guerras internas, rebeliones etc. dentro del imperio y por ultimo la inquietante amenaza de las hordas tiranidas, detenidas por el momento.

Gracias a Yube de la Colmena