Tzeentch

Autor AGRAMAR
viernes, 22 de agosto de 2008
Modificado el viernes, 22 de agosto de 2008

En el universo de ficción de Warhammer 40.000 y Warhammer Fantasy, Tzeentch (pronunciado zeetch) es uno de los cuatro grandes Dioses del Caos. Como sus dioses hermanos, Tzeentch crece a partir de una pasión o emoción de los mortales: En su caso, era la esperanza. Tzeentch es el Dios del Caos del cambio, hechicería, intrigas maquiavélicas, y la manipulación sutil. Su sobrenombres incluyen El Que Cambia las Cosas, El Gran Conspirador o el Señor de la Hechicería. Siendo una representación del cambio, Tzeentch no tiene una forma concreta, aunque en Warhammer Fantasy se le suele describir como una nube de luz que cambia constantemente de color.

Al ser la deidificación de la esperanza, el cambio, el optimismo y la adaptación, Tzeentch se convierte en la antítesis de su hermano Nurgle, Dios del Caos de la desesperación, estancamiento, pesimismo, y destrución. Esta relación tiene un efecto notable en la naturaleza de los ejércitos que siguen a Tzeentch, en ambos juegos. El Dios del Caos Khorne tiene también una profunda descofianza y recelo de Tzeentch, debido al enorme uso de éste último de psíquicos y hechiceros. Sin embargo, la descripción de Tzeentch en el Códex de los Marines Espaciales del Caos de Warhammer 40.000 (Games Workshop ltd., 2002) afirma que es él quien ejerce la mayor influencia entre sus hermanos. Cuando las fuerzas del Caos marchan juntas a la guerra, es generalmente Tzeentch quien prepara estas alianzas entre los distintos Dioses del Caos, para conseguir cualquiera de los objetivos que él ha planeado secretamente.

Tzeentch en Warhammer 40.000

En Warhammer 40.000, los seguidores de Tzeentch consisten en una multitud de grupos sectarios y cultos secretos, y los Marines Espaciales del Caos de la Legión de los Mil Hijos. Junto a su primarca, Magnus el Rojo, los Mil Hijos dedicaron su vida a estudiar la magia ancestral y el conocimiento arcano para poder comprenderlos mejor, y poder usarlos en batalla (aún a sabiendas que la ley del Imperio las prohibía). Durante la Herejía de Horus, finalmente juraron lealtad a Tzeentch, después de haber sido atacados por los Lobos Espaciales (como expedición de castigo por sus prácticas oscuras), a pesar de fue Magnus quién intentó detener a Horus para que no sucumbiese a los poderes del Caos, y fue él quien intentó avisar al Emperador de la traición del Señor de la Guerra Horus. Aunque ellos fuesen ahora los Elegidos de Tzeentch, los Mil Hijos tuvieron serios problemas con la tendencia de su Dios a provocar mutaciones, creando desorden y malestar entre sus filas. Un poderoso hechicero llamado Ahriman, con la ayuda de sus hechiceros seguidores (y junto, como se reveló más tarde, la sangre del mismísimo Tzeentch), invocó y creó un colosal hechizo llamado la ``Rúbrica de Ahriman´´ el cual tuvo un efecto drástico sobre los Mil Hijos: Aquellos que eran hechiceros aumentaron su poder enormemente, mientras que los que no lo eran fueron convertidos en animadas armaduras, en cuyo interior quedaron encerradas para siempre las almas de los Marines Espaciales del Caos que las portaron. Los que fueron atrapados y convertidos en autómatas mecánicos pasaron a ser seguidores por toda la eternidad de sus amos hechiceros.

El número consagrado a Tzeentch es el nueve, por lo que los Mil Hijos van generalmente a la batalla en formaciones de combate con un número de tropas constituidas por múltiplos de nueve. Los Mil Hijos visten armaduras de color azul oscuro, oro y amarillo.

Tzeentch en Warhammer Fantasy

Los devotos mortales de Tzeentch en Warhammer Fantasy suelen ser hechiceros, magos, eruditos y otros sabios que desean un conocimiento y poder mayor. Estos devotos se convierten entonces en poderosos brujos, pero Tzeentch tiene tendencia a mutar a sus seguidores en las más horribles formas, por lo que se dice que los más altos niveles de poder son muy díficiles de alcanzar por sus seguidores, ya que acaban encontrándose a ellos mismos transformados en bestias horrendas sin inteligencia, aunque aquellos que consiguen obtener un enorme poder en servicio de Tzeentch son unos adversarios extremadamente poderosos, los cuales son tanto grandes hechiceros como invencibles guerreros.

Culto de Tzeentch

Todos los mortales seguidores de Tzeentch suelen tener una característica muy común, que es el intento para incrementar su conocimiento y poder, mediante la búsqueda de oscura y prohibida sabiduría, o mediante intricadas tramas y conspiraciones. Aunque gran parte de los que eligen seguir a Tzeentch son manipuladores de magia, no todos tienen este conocimiento. Soldados libres, revolucionarios, políticos, señores del crimen y otros ``sutiles manipuladores´´ de este tipo, siguen a El Que Cambia las Cosas. La realidad más peligrosa relacionada con este Dios del Caos, responde al hecho de que, aunque los motivos de alguien sean puros y sin maldad, cualquier acercamiento o intento de la búsqueda de la sabiduría y el cambio es una silenciosa y desconocida afirmación del poder de este Dios. Una persona no tiene porqué declararse seguidor de Tzeentch para que necesariamente lo sea, de hecho, muchos de los que no

quieren nada de Tzeentch, son en realidad parte de los planes de éste sin saberlo.
Dedicado a Kitiara