

# Enciclopedia Runica del Caos

Autor AGRAMAR

viernes, 28 de noviembre de 2008

Modificado el sábado, 06 de diciembre de 2008

Nota del autor/traductor: Aunque lo que aqui se va a relatar es casi mas de Warhammer Fantasy que de 40k, mucho de este material, salvo las runas que hablan de monstruos tipicamente de fantasy es igualo de valido para 40k. Por eso ira en la seccion de 40k.

La lengua Oscura, también conocido como Lengua del caos es el idioma hablado por los servidores del Caos y sus criaturas. Sin lugar a dudas, es adquirida por vía oral, ya que se impone a los que siguen la senda del caos por medio de los rituales y las plegarias.

Aksho Tzeenth phaos (Tzeentch debe ser invocado con fuego)

Aksho Slaaneth k'aa! (Slaanesh debe ser invocado con dolor)

Aksho Kharneth akash!!! (Khorne debe ser invocado con sangre)

Aksho Nurgleth dhakh!!! (Nurgle debe ser invocado con muerte)

-KSY'LAKASH DHAOS AKHAMSHY'Y KHAOS AKSHO'MI!!!! (adelante demonios del caos, la puerta esta abierta.)

Invocacion ritual extraida del codex caos 2ª ed

El lenguaje es un lenguaje ritual y el único idioma con el que los misterios del Caos puede realmente ser expresados. Es la lengua de los demonios, hombres-bestias y criaturas del Caos que tienen el poder de hablar. Los nombres de los demonios y los nombres secretos demoníacos de Campeones están todos escritos en esta lengua. Los sirvientes del Caos deben aprender la lengua cuando quieren conversar con los demonios y otras criaturas del empireo. Los guerreros del Caos, magos y Sectaros pueden comunicarse en ella con cierta fluidez, y muchos pueden usar Runas del Caos, grabadas en fuego, que se utilizan para escribir.

Este idioma se escribe con Runas del Caos. Las inscripciones en los estandartes de los campeones, monolitos y piedras de manada portan estas runas. El Runas también se utilizan en las armas y objetos mágicos y se graban en templos y lugares de culto. Cada runa representa una recompensa del Caos, pero también hay runas fonéticas con las que se puede escribir palabras de la lengua oscura. Las runas fonética sirven para desarrollar en los aprendices sus competencias en conjuros y conocimiento. Los ejemplos de lengua oscura y Runas del Caos son buscados por la sectarios y los cazadores de brujas, pero cuando los primeros están empeñados en recoger y preservar este idioma, los otros sólo tratan de borrar las marcas y quemar los textos. A pesar de estos esfuerzos, la lengua oscura persiste y está floreciendo, conservándose y transmitiéndose oralmente en el monolitos del Caos.

El idioma es rico en palabras y frases que expresan el misticismo, y la arcaica complejidad de la cosmología del Caos. Aunque es más fácil atribuir significado a estas palabras básicas, su significado es, con mucho, mayor y más profundo. Cada palabra engloba una multitud de conceptos y significados asociados. Por esta razón la lengua oscura en su forma pura y arcaica se convirtió en el más poderoso lenguaje de la brujería y los rituales. Degradadas versiones de este lenguaje tienen menos poder para evocar los misterios del Caos.

El cuerpo de la lengua oscura es un conjunto de raíces léxicas. Una palabra raíz se ve alterada por la adición de prefijos y sufijos para tener una variedad de significados. Además, otros sentidos están en la raíz, cambiando la palabra raíz en sí.

Aunque hay relativamente pocas palabras raíz en comparación a otros idiomas [...], hay innumerables mutaciones idiomáticas de las raíces en la lengua oscura. Algunos siervos humanos siempre desean aprender todos y ser capaces de descubrir los secretos ocultos en ese idioma. Es esta característica de la lengua oscura que hizo de ella una eficiente y poderosa expresión de los arcanos y el conocimiento oculto. Esto le da una inquietante calidad que añade potencia y elocuencia para el ritual encantamientos.

Las palabras-raíces continuación mostradas utiliza su más pura forma, cuyos nombres son los de los 4 grandes poderes del Caos. En muchos de los más antiguos y más puros textos, utilizada para rituales del caos, que son nombrados Kharneth, Slaaneth, Nurgleth y Tzeeneth. De estos derivados son los más conocidos nombres: Khorne, Slaanesh, Tzeentch y Nurgle.

Mirad la siguiente imagen:

Recompensas

Las siguientes recompensas son premios dados por sus poderes del Caos, cuyos atributos del Caos son expresadas por Runas del Caos. Es tradicional para el Campeón del Caos indica su progreso en el camino del Caos o escribiendo las runas en sus escudos, sus armaduras, armas u otra pieza de equipo.

Cada Premio está representado por su propia runa. Cuando un Campeón escribió su nombre, usa las runas indicando sus recompensas. Cuando su posición a raíz de un monolito a su memoria estas runas se mostrará de forma ostentosa como un testamento a su éxito.

El Runas del Caos se describen a continuación. Se trata de un completo catálogo que puede ser pintado en la armadura o armas de un Campeón o en su estandarte. A fines decorativos, las Runas pueden extraerse de diferentes estilos, y no había ninguna razón para suponer que señalar que todas las runas estan hechas de la misma manera. En tanto que la runa es reconocible, algún grado de variación se puede utilizar para dibujar estas runas.

La traducción corresponde una hilera, una columna, en orden de las imagenes:

1ª columna.

secreción de ácido, ojo extra, agilidad, albino, alcoholismo, atrofia, pico, rostro bestial, miembros rematados en armas, orejas grandes, piernas zancudas, piel negra, rabia de sangre, sangre distinta, escupir fuego, piel brillante, ojos protuberantes, organos marcados, señor del caos, engendro del caos, licantropo, nube de moscas, bilenguado, cobardia, cresta, hibrido, corona de cuernos, cuerpo de cristal, inestabilidad dimensional, duplicación, miembros elasticos, increíblemente gordo.

2ª columna.

Ruidoso, ojos diabolicos, articulaciones extras, extremadamente delgados, ojos pendoculares, colmillos, rapidez, hematófobia, plumas, sin rostro, epilectico, craneo de fuego, fuerte, crecimiento acelerado, sin cabeza, aspecto horrible, salto, cuernos, hedor horrible, cabeza enorme, jorobado, mirada hipnotica, ilusion de normalidad, piel dura como el acero, miedo irracional, odio irracional, levitacion, perdida de miembros, transferencia de miembros, piernas largas, cuello largo.

3ª columna.

Nariz larga, grandes pinchos, cola de maza, inmunidad a magia/poderes psicicos, resistencia a magia/poderes psicicos, mago/psiquico, melena, locura de combate, maniquí, poderosa inteligencia, cuerpo mecanico, sirenido, cuerpo de metal, espiritu libre, estupidez, multiples brazos, multiples cabezas, multiplicación, unico ojo, parte del cuerpo hipertrofiada, cabeza diminuta, portador de peste, cabeza con pinchos, picadura o mordedura venenosa, potentes piernas, cola prensil, estado cuasi demoniaco, debil, cuadrupedo/bipedo, regeneracion rápida, garras afiladas, cara reorganizada.

4ª columna.

Regeneración, resistente, carne podrida, piel escamosa, cola de escorpion, piernas cortas, pequeño, siames, voz ridicula, andar torpe, cabeza de craneo, cola de serpiente, esputo acido, fuerte, ventosas, cola, tecnología, telequinesis, teletransporte, inestabilidad temporal, tentáculos, piel transprente, parecido inquietante, flatulencias incontrolables, vampiro, piel de color extravagante, cabeza andante, frenesi disforme, piel verrugosa, maestria en armas, alas, mutación zoologica.

El color de la magia

El Caos es la fuente de todo el poder en bruto de la magia, utilizadas por los para usar sus poderes. Cuando el Caos entra en el mundo material, que está fragmentado en 8 colores diferentes, los colores de la magia. Los otros dos colores (negro y el muticolor en representación de los poderes no-divididos y la magia reunificada despues de su separacion) son menos comunes y para "verlos" un acolito ha de tener una gran maestria y dominio. Están representados en la legua negra con un color, una runa y un nombre. Sus usuarios se identifican con las runas de su disciplina y se reunen en Colegios de magia nombrados con cada color.

Aqui vemos representadas todas las runas: en la fila de arriba vemos ( de izquierda a derecha): Blanca (M. Luminosa) con la runa Hysh, Verde (M. Jade), con la runa Ghyran, Gris (M. Gris), con Ulgu y Rojo (M. Ignea) con Aqshy.

En la segunda fila vemos(en la misma direccion):Amarillo (M.dorada) con la runa Chamon, Azul (M.Celestial) con Azyr,púrpura (M. Amatista) con la runa Shyish y Ambar (M. Ámbar) con Ghura.  
Por ultimo en la fila ultima (y con la misma orientacion) estan la Negra (M.Oscura) con la runa Dhar y la magia multicolor(M.Ata o del Arcoiris) con la runa Qhaysh.

Al igual que todas las raíces de las palabras en la lengua oscura,los nombres de los colores de la magia se pueden transformar para dar un sentido más profundo y más diverso. Por ejemplo, la raíz aqshy ,que se refiere a rojo o tonalidades brillantes del Caos puede producir en el léxico los siguientes campos:

Aqshy'y: de bronce o de cobre  
Aqsh: Rojo  
Akhash: Sangre  
AKH: Batalla, carnicería, matanza  
Aksha: Hacha de batalla  
KSY: clave o solución  
Iakash: Bloqueo o barrera  
Akhshami: Secreto  
Aksho: Buscar  
Akhamschy'y: Asesino(s) o guerrero(s)  
Akarni: Guardian(es)

Las runas de los siervos de los dioses

Cada servidor de uno de los 4 grandes poderes del caos tiene asociada una unica runa.Estas runas sirven para identificarlos y saber invocarlos correctamente en los rituales y ceremonias,asi como en las de obediencia y atadura.

En la imagen tenemos en la primera fila y de izquierda a derecha siempre:

servidores de Khorne:

Devorador de almas,desangrador,mastin y juggernaut

En la segunda fila:

Sevidores de Nurgle:

Gran inmundicia,portador de plaga,bestias nurgletes y palaquin

En la Tercera:

Servidores de Slaanesh:

Guardian de los secretos,diablilla,diablo y corcel

Y en la ultima:

Servidores de tzeentch

Señor de la trasformacion,horrores azules/rosas,incienerador y disco

Luego cada demonio servidor tiene un nombre en la lengua negra como es obligado.

**KHORNE**

Devorador de Almas; khak'akaoz'khyshk'akami.

Desangrador: Khak'akamshy'y

Mastin de Khorne: Kha'a'a Khak'hyshk

Juggernaut: Kha'a'a Akh'h

**SLAANESH**

Guardian de los Secretos: Q'tlahsi'issho'akshami

Diablillas: Q'tlahs'itsu'aksho

Diablos de Slaanesh: Q'qha'shy'ythlis

Corcel de Slaanesh: Q'qha'thashi'i

## TZEENTCH

Señor de la Transformación: Chi'khami'tzann Tsunoi

Horrorer (azules y rosas): Tsani'kchami'i

Incineradores; K'Chanu'tsani'i

Disco Volador: K'echi'tsonae

Herederos del Cambio: K'aitsa'chinu'i

## NURGLE

Gran Inmundicia: Bahk'ghuranhi'aghkami

Portadores de plaga: Aghkam' ghran' ngi

Bestia de Nurgle: Gu'nagh' ghyran

Nurglete: Khan' gurani'i

## Atributos de los dioses

Cada dios suele recompensar con unos atributos únicos a cada paladín. Se diferencian de las demás recompensas en que son exclusivas de ese dios y sirven para marcar a un paladín como a uno de los suyos. Los atributos de los dioses son fácilmente reconocibles y suelen evocar en su forma o el aspecto de su dios o la de algunos de sus servidores más poderosos. Los siervos así marcados se dice de ellos que están destinados a las más grandes glorias de su dios o estarán todo el rato bajo su atenta mirada. Cada atributo de los dioses, como las demás recompensas, tienen su propia runa identificativa.

Estas son las de Khorne. De izquierda a derecha tenemos: rostro de Khorne, rostro de bebedor de almas, rostro de desangrador, rostro de mastín, rostro de Juggernaut, Piel de Khorne (o de hierro), Collar Khorne, La mano de Khorne, Marca Khorne, Servidor: mastín de Khorne, Pérdida de la Personalidad, Bono de la agresión y manos Armadas.

Aquí están las de Nurgle: rostro de Nurgle, lengua demoníaca, rostro de portador de plaga, rostro de bestia de Nurgle, Inmensidad, Putrefacción de Nurgle, Cuernos Nurgle, Peste, Piel de Nurgle, servidor: una bestia de Nurgle, Infestación Nurgletes, Familiar, rastro de babosa y Runa de Nurgle.

Las de Tzeentch: Rostro de Tzeentch, Rostro de señor de la transformación, Cara de horror, doble extático, Mano Tzeentch, Brazo de fuego, Regalo de la Magia, favor de Tzeentch, servidor: un incendio, Familiar, Cambiar el destino, Miranda agostadora y Runa de Tzeentch.

Por último, las de Slaanesh: Rostro de Slaanesh, Rostro de guardian de los secretos, Rostro de diablillo, rostro de diablo, rostro de corcel, Pinza de cangrejo, Hermafrodita, Lengua de corcel, Familiar, servidor: in corcel de slaanesh, Cuernos Slaanesh, Almizcle, Cola espinosa y Marca Slaanesh.

## Las runas foneticas y numerales

El Idioma del Caos está escrito en runas foneticas especiales. Las runas fonéticas representan los sonidos de la misma manera que conocemos en nuestro alfabeto latino. Todos los idiomas pueden ser escritos usando las runas fonética , incluyendo Inglés . Las runas foneticas son utilizadas para enviar mensajes o consignas en los estandartes,armaduras y cascos de naves o vehiculos de nuestros paladines del Caos.Los devotos del Caos aún siguen utilizando la escritura fonética en runas pero adaptandola asus propios idiomas. De hecho, muchos de los Campeones del Caos son humanos y los idiomas que hablan y escriben son alteraciones de los mismos,usando la lengua oscura.

Las runas fonética que se muestran a continuación con su equivalente más cercano Inglés. En algunos casos, no hay su equivalente directo del ingles a la lengua oscura. En este caso, una o más runas pueden ser utilizados en función de lo que el escritor considera como los más cercano fonéticamente.

Las cifras y los números están representados por determinadas runas. Estas runas se pueden escribir juntas para indicar múltiplos. Las runas de 10, 100 y 1000 están representados simplemente por el número necesario para producir un número como 300 o 8000. La repetición de las runas puede ser un poco embarazosa y liosa ,aunque también es aceptable para representar un número como el 300 con el número 3 después del número 100. Ambos sistemas se utilizan y cada persona elige lo que prefiere : hay escribas que pueden combinar los dos sistemas en un solo documento, utilizando la mejor posible sobre la base del espacio disponible y el soporte.

## Runas utiles

En el caos se utilizan runas especificas para identificar diferentes criaturas que pueden encontrarse en el camino de un paladin.

A veces, son recordatorios de las criaturas que ha eliminado, otras son marcas que representan las criaturas que son aliadas o subyugadas a su causa. En algunos casos se usan como advertencia para indicar que en tal o cual sitio vive una criatura peligrosa.

Pero en general se utilizan para marcar en monolitos y pergaminos la trayectoria de un paladin mostrando enemigos abatidos o aliados conseguidos que generalmente suelen culminar con la runa que indica que ha muerto o se ha convertido en engendro o que es un principe demonio inmortal.

En el siguiente listado se ven por filas, de izquierda a derecha, el significado de las runas, leidas en la foto de arriba a abajo.

Príncipe Demonio, Demonio Mayor, Demonio Menor , Atributo del Caos, Premio del Caos , El ojo de los Dioses , arma del Caos, Arma demonio, Armadura del Caos, Jinete del Caos, Mastin del Caos, engendro del caos

Caprigror , Bovigor , Ungor , Centauro, Minotauro ,Ogro Dragón , Humano, Enano, Elfo, Ogro, Dragon, troll.

Mantícora ,Cockatriz, Grifo, Hippogrifo, Skaven, Quimera , Gorgona, Arpía , Hidra , Jabberwock , Wyvern , Muerto en el campo de batalla.

Monolito , Horda del Caos , Acólito , Victoria , Batalla , Fanático (berserker), Kweethul , Asesino de seis ojos , Horror flotante , Cosa o mutante, Corredor del fuego.

Gracias a Patatovitch, de Taran.  
traducido y adaptado por Kitiara y por Me.