

## HISTORIA RESUMEN DE DESTINY 1

El siguiente artículo pretende explicar de una manera clara y "medianamente concisa" las bases del argumento de Destiny, que son los guardianes, a que se enfrentan y cuales son las motivaciones de sus enemigos. Sirve por tanto como aclaración para los jugadores actuales de Destiny o como introducción para nuevos jugadores en este universo. Es aproximadamente al 90% una traducción/adaptación al castellano de una recopilación de lore de Destiny sacado de Reddit, (concretamente este: [https://www.reddit.com/r/DestinyTheGame/comments/66quvm/for\\_new\\_returning\\_or\\_curious\\_guardians\\_the\\_story/?sort=confidence](https://www.reddit.com/r/DestinyTheGame/comments/66quvm/for_new_returning_or_curious_guardians_the_story/?sort=confidence))

Tiene algunos detalles aportados por mi investigación propia del grimorio o de diversas fuentes basadas en el grimorio, pero siempre con la intención de hacer más comprensible y completo el relato. Vayamos con él:

- Hace cientos y cientos de años (alrededor de los años 2030-2050, aproximadamente), la humanidad descubrió una anomalía en nuestro sistema solar, y por ello enviaron a tres valientes astronautas a investigarlo a la superficie de Marte, sabiendo que la próxima parada de dicha anomalía podría ser la Tierra. Allí descubrieron un gigantesco orbe flotante sobre la superficie del planeta rojo. Ese orbe, llamado a partir de entonces "El Viajero", estaba terraformando Marte, El Viajero era acompañado por nubes lluviosas, capacitando la formación de vida y vegetación allá por donde pasaba, iba transformando desiertos inertes en mundos habitables y prósperos. Incluso visitó nuestra Luna, cambiando su gravedad para que se asemejara a la de la Tierra, permitiéndonos crear allí colonias mineras. También sabemos que visitó Venus, donde el aire tóxico y el entorno rocoso dio paso a frondosos bosques y no olvidemos el primer planeta que visitó, Mercurio, convertido en un cálido y acogedor lugar con unas vistas espléndidas del Sol. Cuando el Viajero terminaba su trabajo en un planeta, partía hacia el siguiente, y siguió terraformando cuerpos celestes hasta que llegó a la luna de Júpiter lo, donde paró. mas adelante explicaremos porque paró aquí.

- Mientras que el Viajero cambiaba la gravedad y la atmósfera de nuestros planetas cercanos, la humanidad comenzó a estudiarlo. A través del estudio del poder radiante e intrínseco del Viajero, la humanidad entró en una época conocida como "La Edad de Oro", la humanidad alcanzó el conocimiento para curar todas las enfermedades, comenzaron a alargar su longevidad en cientos de años, construyeron naves capaces de viajar entre planetas de manera trivial, limitando la duración de un viaje a Marte o a Venus a unos pocos minutos. Conseguimos tales avances científicos que incluso algunos investigadores en Venus hallaron la manera de transferir sus consciencias a cuerpos robóticos, (lo que produjo el nacimiento/creación de los Exos).

- Los humanos evolucionaron muchísimo en un corto periodo de tiempo. Colonizaron gran parte del

sistema Solar y crearon los estrategas (Carlomagno y Rasputin) unas IA's encargadas de la defensa interplanetaria encargadas de disuadir a las fuerzas invasoras. La siguiente meta sería alcanzar la luz de otras estrellas y visitar otros sistemas solares y galaxias.. Pero todo eso se quedó en un sueño, debido al inesperado incidente relatado a continuación...

- En algún momento, cuando el Viajero estaba terraformando lo, la luna de Júpiter, su antiguo enemigo, conocido como "La Oscuridad" o "El Abismo", empezó a vislumbrarse por los confines del sistema Solar. Había estado persiguiendo al Viajero a lo largo de la inmensidad del espacio durante siglos, hasta que finalmente había dado con él aquí.

La Oscuridad cayó sobre la Tierra y el Viajero se vió obligado a cesar su viaje y comenzó a liberar destellos de su poder, sacrificandose a si mismo para alejar a la Oscuridad. Este hecho sería conocido como "El Colapso". El resto de planetas cayeron ante la Oscuridad, los estrategas fueron inutilizados (Carlomagno destruido y Rasputin entró en estado latente) y los ecosistemas terraformados fueron arrasados, la humanidad fue casi destruida y tan sólo quedo de la especie un pequeño reducto en el planeta Tierra.

- Mientras el Viajero hacía su último movimiento, muchos humanos volaban hacia las estrellas, con la esperanza de escapar de la calamidad que traía la Oscuridad consigo. Una colonia formada por cientos de naves buscaba un nuevo hogar y llegaron hasta el cinturón de asteroides de Júpiter, llamado el Arrecife, allí se vieron rodeados por la Oscuridad y cuando todo parecía perdido los últimos destellos de poder del Viajero alcanzaron la colonia de naves, salvándolos de la oscuridad. Pero esta sobreexposición a la Oscuridad y a la Luz tuvo consecuencias para todos los habitantes de la colonia, provocando en sus cuerpos un nuevo y extraño estado. Su piel y sus ojos se volvieron de un tono azulado, sus cabellos verdes y púrpuras, y la radiactividad espacial

dejó de tener influencia sobre ellos. Este hecho sería conocido como "El Despertar" y será el nacimiento de la raza Insomne que prosperaran en su colonia de naves entre asteroides.

- Con sus últimas fuerzas y tras liberar sus últimos destellos de poder, de el Viajero comenzaron a surgir pequeños trocitos de su consciencia, denominados Espectros, cuya misión consistía en encontrar cadáveres de guerreros que en su día albergaron altos valores de fuerza, disciplina e intelecto, e insuflarlos con su luz para traerlos de vuelta y luchar así cumpliendo la voluntad del Viajero, sería el nacimiento de lo que hoy conocemos como Guardianes.

- Al principio estos soldados de luz se conocieron como "The Risen" (Los resucitados) pero su propósito no estaba claro, ni siquiera los espectros sabían porque tenían que resucitarlos, tan solo que tenían

que hacerlo. Así que los Resucitados, con ayuda de sus nuevos poderes, comenzaron a establecer pueblos y ciudades y la gente que vivían en ellos lo hacían como sus sirvientes. Llegó el momento en que los Resucitados comenzaron a luchar por sus tierras y la cosa comenzó a irse de las manos. Al poco tiempo, los Resucitados se ganarían un nuevo apodo, el de "Señores de la Guerra" debido a los terribles enfrentamientos existentes entre ellos. Dichos enfrentamientos no cesaron hasta que un grupo de Señores de la Guerra, liderados por Lord Saladino, decidieron unirse para trabajar en beneficio de la humanidad y no en el suyo propio.

Saladino reclutó a la mayoría de los Señores de la Guerra para su causa y aquellos que rehusaron fueron eliminados, así nacieron los "Señores del Hierro" con la mentalidad de una manada de lobos, trabajando juntos bajo el mandato de su líder. Este histórico suceso será rememorado y honrado aún hoy día, mediante la celebración de la competición de "El Estandarte de Hierro".

- Los Señores del Hierro entrenaban a todos los nuevos Resucitados para ayudar a la humanidad. Estos discípulos ayudaron a traer a humanos, exos e insomnes que habían abandonado el Arrecife a un asentamiento en la Tierra dispuesto bajo el flotante y aparentemente exhausto Viajero. Allí construyeron una gran ciudad, conocida como "La Última Ciudad". Dicha ciudad contaba con sus propias infraestructuras, gobierno, milicia, comercios... y alrededor de ella levantaron un gran muro. La fuerza militar que representaba a todos los guardianes y que tenía el deber de defender a la humanidad de los ataques de los alienígenas que habían llegado a nuestro sistema tras el Colapso fue denominada "La Vanguardia".

- Mientras la Última Ciudad prosperaba y la Vanguardia se encargaba de las amenazas, los Señores de Hierro trasladaron su base al Pico de Fellwinter. Desde allí se encargaban de peligros aún desconocidas para la Ciudad. Uno de esos peligros fue el descubrimiento de unos restos de la SIVA, esta era una nanotecnología que había sido desarrollada en la Edad de Oro para ayudar al desarrollo de las colonias en otros planetas.

Las capacidades de la SIVA eran estremecedoras, podía ser programada para hacer cualquier cosa, en principio era usada para realizar edificios y construcciones y todo lo necesario para llevar a cabo una nueva colonia, pero también era necesario decirle cuando debía detener su labor. Cuando los Señores de Hierro la encontraron no sabían como programarla ni detenerla y comenzó a extenderse descontrolada como un mal cáncer. Podría empezar a atacar a la humanidad y comenzar a transformarlo todo con su extraña tecnología imparable. Como último recurso, los Señores de Hierro decidieron llevar su lucha a la mismísima Cámara de Replicación de la SIVA, con el fin de sellarla desde dentro. Como consecuencia de este combate todos los Señores de Hierro perecieron, a excepción de Lord Saladino, que permanecería como el eterno y solitario vigilante de la SIVA, para evitar que fuera despertada de nuevo y Lady Efrideet, que abandonó la Tierra y ayudó a forjar una colonia de guardianes pacíficos en las inmediaciones de Júpiter.

- En algún momento después de estos eventos tu guardián es despertado por tu espectro en algún lugar de lo que antes fue conocido como Rusia.

A partir de aquí, llegas a la Ciudad, conoces la Vanguardia y el Viajero y comienzas a desarrollar tus habilidades como guardián, desarrollando y aprendiendo a dominar tus poderes. También conocerás al Orador, lo que sería la Voz o el representante del Viajero en la Tierra (algo así como el equivalente al Papa en el Cristianismo). Éste te ira mandando diversas misiones para combatir las distintas amenazas alienígenas, que veremos a continuación.

- Comenzaremos con los Caídos, estos seres fueron una vez una enorme y poderosa raza conocida como los Elixni. Los Caídos tienen cuatro brazos, seis ojos y son muy ágiles y esbeltos (los escoria solo tienen dos brazos porque sus otros dos brazos han sido arrancados como símbolo de su bajo estatus social) . En su día fueron iluminados por la luz del Viajero y disfrutaron de su propia Edad de Oro, tal como le pasó a la humanidad. Pero cuando la Oscuridad alcanzó su sistema, el Viajero los abandonó a su suerte, este suceso es conocido en su cultura como "The Whirlwind" (El Torbellino) y es básicamente el equivalente al Colapso de la humanidad. Desde entonces, los Caídos han dejado su mundo atrás y se han dedicado a perseguir al Viajero por toda la galaxia.

En cuanto a su organización como pueblo, siguen un poco el estilo feudal, divididos en grandes "Casas" bajo su propio estandarte y compuestas por un rey o regente (denominado Kell), un robot gigante el cual produce el eter del que se sustentan (Sirviente Primario) y un líder religioso que hace las veces de puente de comunicación entre el Kell y el Sirviente Primario (denominado Arconte). Las casas luchan entre ellas y contra otras razas, principalmente la humana, y actualmente son un poco vagabundos/piratas espaciales, movidos por su envidia hacia la humanidad, por haber sido agraciados con la luz del Viajero que un día los abandonó. Fruto de esta envidia, todas las Casas caídas organizaron un ataque conjunto contra la Última Ciudad de la humanidad, conocida como "La Batalla de los Seis Frentes" y que supuso la primera gran victoria de la humanidad frente una amenaza alienígena, algunos nombres propios surgieron entre los héroes de dicha batalla, como pueden ser el titán San-14 y el hechicero Osiris.

Tras esta derrota los Caídos realizaron un segundo ataque organizado, conocido como "La Batalla del Crepúsculo" esta vez la victoria volvió a caer del lado humano, gracias al liderazgo de Zavala, Lord Saladino y Lord Shaxx, y este último decidió establecer una arena de combate entre guardianes, para mejorar sus habilidades y estar siempre preparados ante futuras amenazas, dicha arena tomaría el nombre de "El Crisol". De los restos de los guardianes caídos en la cruenta batalla del Crepúsculo, se forjó como homenaje el arma mas poderosa que un guardián puede llegar a conseguir, el Gjallarhorn.

La amenaza caída nunca llegaría a cesar, y comenzó una guerra de desgaste por todo el sistema solar, donde los Caídos esperaban el mínimo descuido para volver a atacar. Un par de ejemplos serían cuando Skolas se autoproclama Kell de la Casa de los Lobos y comienza a reunir fuerzas y los guardianes deben ir

hasta el Arrecife a enfrentarse con él, capturarlo y enviarlo al Presidio de los Ancianos, donde acabaremos con él definitivamente.

Y el otro último conflicto protagonizado por los Caídos tiene lugar cuando la Casa de los Demonios descubre restos de la SIVA en la antigua Rusia y gracias a ella comienzan a desarrollarse versiones "perfeccionadas" de si mismos. Programan la SIVA para modificar sus cuerpos y armas convirtiéndolos en simbioses medio máquinas. Para acabar con ellos los guardianes deben destruir de una vez por todas la Cámara de Replicación de la SIVA y terminar con el dios-maquina Aksis, un Arconte megapotenciado por la SIVA.

Actualmente, con casi todas las Casas Caídas desorganizadas (la del Juicio, la del Invierno, la de los Lobos, la de los Demonios y la del Exilio) la única que parece aún mantener su poder y que posiblemente planea algo entre las sombras es precisamente la Casa más poderosa de todas, la de los Reyes.

- Ahora hablaremos de la

Colmena. Estos fueron en su día una raza muy muy débil conocida como los Krill, vivían en gigantesca masa gaseosa y casi inhabitable denominada Fundamento, con muchas lunas. Los Krill eran gobernados por el rey Osmio, que tenía tres hijas tuteladas por su nodriza, Taox. Dicha nodriza traicionaria al rey y facilitaría su asesinato, pero las tres hijas lograron escapar con vida, robando una antigua nave alienígena, llamada "La Aguja" y dirigiéndose con ella hacia el núcleo del planeta. Allí descubrieron a los Dioses Gusano y forjaron un pacto con ellos, albergarían en su interior a las larvas de gusano y ellas les permitirían vivir eternamente, siempre el gusano fuera debidamente alimentado.

Este hecho efectivamente sería el que los convertiría en La Colmena que actualmente conocemos, antinaturalmente eternos y obsesionados con la muerte. Albergar a estas larvas los convertiría en una especie de sirvientes de la Oscuridad, hecho que a la Colmena no parecía importarles con tal de convertirse en seres más fuertes, numerosos y poderosos. Las tres hijas del rey llegaron a convertirse en Dioses de la Colmena y para continuar alimentando a sus gusanos cada vez necesitaban más y más muertes, arrasando planeta tras planeta. Llegado a un punto los cuerpos de las tres hijas comenzaron a metamorfosearse, una se convirtió en Caballero, siendo el dios de los Caballeros, otra se transformó en Madre, convirtiéndose en el dios de las Magas y la tercera sufrió la metamorfosis del Rey, cambiando su género a masculino y siendo el más poderoso de los tres, su nombre sería Oryx.

Oryx tuvo un descendiente, llamado Crota, que fue enviado a perseguir el Viajero (que fue descubierto por la Colmena mientras arrasaba planetas) y terminó esta persecución estableciéndose en la Luna terrestre, y acabando con miles de guardianes y afectando con su Oscuridad a algunos que intentaron acabar con él (como Eris Morn o Dredgen Yor y su arma La Rosa, mutada por la Oscuridad en La Espino). Cuando finalmente los guardianes derrotan a Crota, enfurecen a Oryx, del cual tendrán que encargarse más tarde, entrando en su plano astral tras diversos rituales. Dicho esto, sus otras dos hermanas convertidas en Dioses Gusano aún viven y no sería descabellado tener que enfrentarnos con ellas tarde

o temprano.

Una nota importante sobre Oryx y sus hermanas, llegó un momento en que el apetito de sus gusanos interiores era insaciable y eso los llevó al borde de la muerte, y para intentar solucionar esta situación Oryx viajó al reino de los Dioses Gusano (ubicado en otro plano astral) en busca de respuestas. Al no conseguir respuesta, Oryx furioso acabó con la vida de un Dios Gusano, y a partir de un trozo del cuerpo del Dios, Oryx crearía su fortaleza flotante, El Acorazado y por otro lado, parte del poder del Dios será transferido a Oryx, ganando así la capacidad de controlar parte de la Oscuridad, podría a partir de entonces poseer a otros seres y llevarlos a su dimensión oscura, haciéndose totalmente con el control de sus mentes y cuerpos, otorgándole incluso nuevos poderes. Así es como Oryx pasó a ser conocido como "El Rey de los Poseídos"

- A continuación hablaremos de los Vex. Cuando el Colapso ocurrió, los Vex abrieron un portal temporal y comenzaron a colarse en nuestro sistema solar, aprovechando el momento de caos en beneficio de sus propios planes. Convirtieron todo el planeta Mercurio en una gran máquina en cuestión de días y de allí partieron hacia Venus para transformarlo en otro planeta-máquina pero los últimos destellos de luz del Viajero interrumpieron este cometido.

Los Vex son una raza de máquinas que viajan a través del tiempo sin un motivo conocido para nosotros, ellos habitan en todas las realidades pasadas y futuras simultáneamente. Hay indicios de que alguna vez fueron una raza orgánica y parece que tuvieron que encarar un peligro de extinción, lo que finalmente provocaría que acabaran en su estado actual. Actúan bajo la supervisión de unas máquinas superiores denominadas "Mentes" y se dedican a crear una red de confluencias por los mundos por los que pasan, siendo como portales por donde pueden teletransportarse inmediatamente. Su meta parece ser la de convertirse en la fábrica de todo en todas las realidades existentes, en una especie de afán enfermizo por perdurar y evitar su posible extinción y además así obtener el control de absolutamente todo lo que les rodea.

Los Vex son esencialmente constructores, pero sus herramientas pueden también usarse para hacer frente a cualquier amenaza, y para un Vex, todo lo que no sea un Vex es una amenaza.

Los Vex tienen una obsesión por todo aquello que pueda cambiar las realidades o desafiar las leyes generales del universo (gravedad, física, espacio-tiempo) y tanto la influencia de la Oscuridad sobre la Colmena, como la del Viajero sobre los guardianes desafían dichas leyes y son por tanto objeto de estudio Vex. Esto también puede comprobarse cuando descubren en el Jardín Negro de Marte lo que parece ser un trozo de la Oscuridad, "El Corazón de la Oscuridad" y una facción de los Vex se dedica a aislarlo del espacio-tiempo y venerarlo como si fuera una especie de Dios más allá de su comprensión. Será trabajo de los guardianes acabar con las mentes protectoras del Jardín Negro e incluso con el ser atemporal Atheon, regidor y supervisor de la red de confluencias Vex, hospedado al fondo de la Cámara de Cristal.

- Finalmente tenemos a la raza Cabal, son seres humanoides de gran tamaño, a medio camino entre una tortuga y un rinoceronte antropomorfos. Van siempre protegidos por una compacta armadura presurizada y muchos de ellos portan también grandes escudos. No sabemos mucho más de ellos a parte del hecho de que son una sociedad basada en la disciplina militar. Son famosos por esclavizar a otras razas pertenecientes a los planetas que conquistan, siempre que sean de provecho para el Imperio Cabal. Los guardianes se enfrentarán y derrotarán a su líder en nuestro sistema Valus (general) Ta'aurk.

Para nuestra sorpresa, este hecho no afectará lo más mínimo a su capacidad para organizarse y movilizarse, ya que su cultura militar esta tan interiorizada, que cualquiera de ellos está capacitado para comandar al resto.

En nuestro sistema están principalmente instalados en Marte, manteniendo una lucha de desgaste contra los Vex o contra cualquier guardián que asome por allí. Cuando Oryx apareció con su nave y comenzó a poseer a infantería y a líderes cabal, ellos lanzaron una ofensiva a la desesperada con la mayoría de las unidades Cabal que quedaban disponibles en nuestro sistema, estrellando una nave contra El Acorazado, con la intención de alcanzar su núcleo principal de poder y hacerlo estallar, desencadenando una supernova capaz de arrasar todo el sistema Solar. Los guardianes serán capaces de evitar esta catástrofe, pero eso desencadenará una llamada de auxilio del contingente Cabal hacia el grueso del Imperio. Y aunque son varias las legiones cabal con las que luchamos en nuestro sistema, como los Danzadores de Asedio y los Devoradores de Arena, no son más que una avanzadilla de exploración que no representa ni una mínima parte del poder real del Imperio Cabal, que como ya sabemos, caerá con toda su fuerza sobre La Torre, con la llegada de la Legión Roja comandada por Ghaul.

Hay muchas más historias paralelas y personajes importantes en el universo de Destiny, como

la Reina Mara Sov, la exo desconocida, la incursiones fallidas a la Cámara de Cristal (Kabr, Praedyth) o a los dominios de Crota (Toland , Eris..) el exilio de Osiris, o la historia de Cayde-6... y os invito a investigarla por vosotros mismos si os ha picado el gusanillo de esta fantástica historia.

Espero lo hayais disfrutado tanto como yo traduciendo y adaptandolo.

Atentamente Kamui\_X\_1999 Fundador y Comandante en jefe de Unsullied Wardens [UNSW]