

# **EL IMPERIO DE LA HUMANIDAD**

## **Los Adeptus Astartes**

### **CONTENIDO:**

- Los Primarcas 2
- Anatomía de los Marines Espaciales 4
- Servoarmaduras 6
- Templarios Negros 12
- Desgarradores de Carne 15
- Caballeros Grises 18

## **LOS PRIMARCAS**

Hace más de mil años, cuando la Tierra estaba sumergida en las tormentas de disformidad invocadas por el Caos, el Emperador elaboró un plan para liberar a la raza humana del peligro inminente. Junto a sus científicos, las mentes más grandes de esa época, descubrió lentamente los secretos de la vida, desenmarañando las energías de la disformidad y transformándolas para sus propósitos. Creó veinte criaturas sobrehumanas, veinte criaturas cuyos poderes igualaban, y en ciertos aspectos excedían los suyos propios. El plan del Emperador era que los veinte superhombres le ayudaran a unificar el espacio humano en un único Imperio bajo su protección

El plan del Emperador no era desconocido para los dioses del Caos. Estos reconocieron en la figura del Emperador a una criatura cuyos poderes se igualaban a los suyos, a un ser al que racionalmente no podían esperar dañar, y un implacable enemigo que no descansaría hasta que fueran destruidos. También reconocieron en los veinte superhombres la fuerza que podía hacer invencible al Emperador. Los dioses del Caos atacaron mientras los fetos de los superhombres crecían en las cámaras de incubación. El Emperador había colocado un escudo psíquico alrededor de las cámaras, pero los Dioses del Caos lograron romperlo y arrancaron a los niños superhombres de la Tierra, lanzándolos al espacio disforme. Afortunadamente, con esta acción los niños sólo quedaron dispersados y no destruidos, y los veinte surgieron de la disformidad en mundos humanos. donde fueron adoptados por padres humanos

El Emperador tuvo que invertir las siguientes décadas en buscar a sus creaciones perdidas. Finalmente les encontró, y tras muchas y largas aventuras les reclutó para que se unieran a él. Su función era convertirse en Primarcas, los padres fundadores de los Capítulos de Marines Espaciales. Usando material genético extraído de los Primarcas, el Emperador diseñó los implantes que distinguen a los Marines de los hombres normales. Como resultado, todos los Marines Espaciales tienen poderes que derivan de sus Primarcas, aunque los poderes de los Marines, pese a ser muy considerables, son débiles en comparación con la energía sobrehumana de los Primarcas. Los Primarcas eran prácticamente indestructibles y poseían poderes que les otorgaba el espacio disforme. Podían aniquilar a ejércitos enteros o incluso a las criaturas demoníacas procedentes de la disformidad. Algunos tenían otros poderes que no sobrevivieron en absoluto entre los Marines Espaciales, como el del vuelo o la invisibilidad.

Los Primarcas tenían a sus ordenes a los primeros Capítulos de Marines Espaciales en su conquista de la galaxia, creando de hecho el Imperio como se conoce actualmente. Sin embargo, la influencia inicial del Caos en sus vidas aun no nacidas había de dejar en algunos Primarcas una debilidad eterna, un deseo de poder personal que les condujo a su caída. Fue Horus, Primarca Fundador de los Lobos Lunares, quien dirigió la rebelión contra el Emperador conocida como la Herejía de Horus.

Durante la Herejía, muchos de las Legiones de Marines Espaciales se unieron a Horus en su lucha a muerte contra el Emperador, y buena parte de sus tropas se unieron a ellos. En la terrible guerra que siguió, los Primarcas lucharon contra los Primarcas, los Marines lucharon contra los Marines, y los Hombres lucharon contra los Hombres, a medida que la recién conquistada galaxia de la humanidad se desintegraba una vez más. La batalla más sangrienta de todas fue la lucha final por la posesión de la Tierra, cuando el propio Emperador salvó al planeta lanzando un ataque por sorpresa contra la astronave de combate de Horus. Durante la confrontación del Emperador con Horus el traidor murió, pero el Emperador quedó gravemente herido y físicamente inválido. Después de la batalla, el Emperador se retiró permanentemente a su Trono Dorado equipado con un sistema de suspensión vital, donde ha permanecido hasta hoy. Los seguidores de Horus fueron desterrados al Ojo del Terror, donde las Legiones de Marines Traidores se establecieron como los archi enemigos del Imperio.

De los originalmente veinte Primarcas sólo nueve sobrevivieron a la Herejía de Horus. Los demás murieron en combate (como Horus) o huyeron con sus Capítulos hacia el Ojo del Terror. Los supervivientes ayudaron al Emperador a reconstruir el Imperio. Se creó un banco de genes con el material genético, de forma que se pudieran crear nuevos Capítulos en el futuro. Aunque muy longevos, los Primarcas no son inmortales y el último de su estirpe murió después de mil cuatrocientos años. Se cuentan muchas leyendas extraordinarias sobre las acciones de los Primarcas, muchas de las cuales han sido guardadas por el saber popular de los Capítulos de Marines.

Actualmente, los Primarcas son adorados junto con el Emperador como santos en el panteón del culto del Capitulo. Sus tumbas se han convertido en lugar de peregrinaje, y sus huesos y posesiones personales en veneradas reliquias.

*Extraído del Codex Imperial (WH40k 2ª Ed)*

PRIMARCA	LEGIÓN	MUNDO NATAL	DESTINO
Lion El' Jonson	Ángeles Oscuros	Caliban	Desaparecido (en la Roca)
Fulgrim	Hijos del Emperador	Chemos	Primarca Demoníaco de Slaanesh
Perturabo	Guerreros de Hierro	Olimpia	Primarca Demoníaco
Jaghatai Khan	Cicatrices Blancas	Mundus Planus	Desaparecido
Leman Russ	Lobos Espaciales	Fenris	Desaparecido en el Ojo del Terror
Rogal Dorn	Puños Imperiales	Inwit	Muerto
Konrad Curze	Amos de la Noche	Nostramo	Muerto por Asesina Callidus
Sanguinius	Ángeles Sangrientos	Baal	Muerto por Horus
Ferrus Manus	Manos de Hierro	Medusa	Muerto en Istvaan
Angron	Devoradores de Mundos	¿?	Primarca Demoníaco de Khorne
Roboute Guilliman	Ultramarines	Macragge	Muerto por Fulgrim
Mortarion	Guardia de la Muerte	Barbarus	Primarca Demoníaco de Nurgle
Magnus el Rojo	Mil Hijos	Prospero	Primarca Demoníaco de Tzeentch
Horus	Lobos Lunares/Hijos de Horus/Legión Negra	Cthonia	Muerto por el Emperador
Lorgar	Portadores de la Palabra	Colchis	Primarca Demoníaco
Vulkan	Salamandras	Nocturne	Desaparecido
Corax	Guardia del Cuervo	Deliverance	Desaparecido en el Ojo del Terror
Alpharius	Legion Alpha	¿?	Muerto por R. Guilliman

*A partir de extractos de Codex y artículos Index Astartes.*

## **ANATOMÍA DE LOS MARINES ESPACIALES**

Un Marine Espacial empieza su adiestramiento cuando es poco más que un muchacho. Al mismo tiempo, una serie de órganos genéticamente seleccionados son implantados en su cuerpo. Estos actúan sobre la química natural del cuerpo, junto con la hipnoterapia y el entrenamiento físico. Por ejemplo, la implantación de un pequeño órgano llamado Biscopea acentúa enormemente el efecto de las hormonas controlando el crecimiento de los músculos, y como resultado los Marines Espaciales se desarrollan hasta ser tremendamente fuertes.

Todos los implantes de los Marines Espaciales funcionan en conjunción con los tejidos corporales para estimular las habilidades naturales o para crear habilidades completamente nuevas. Estos implantes no funcionarían en un adulto totalmente desarrollado; se basan en intervenir en el proceso natural de crecimiento del cuerpo para incorporarse a la fisiología del Marine Espacial.

Los implantes de órganos se combinan con un férreo programa de entrenamiento físico y espiritual. Esto se consigue mediante la sugestión hipnótica, la meditación prolongada, estrictas pruebas espirituales, y una iniciación gradual en los ritos del culto del Capitulo. Todos estos procesos sirven para endurecer los poderes mentales del Marine y agudizar sus sentidos instintivos.

---

**Corazón Secundario.** Los Marines Espaciales tienen dos corazones: su corazón natural y un segundo situado en el lado derecho del pecho. El segundo corazón crece a partir de una célula germinal implantada.

**Osmodula.** El endurecedor de huesos. Este pequeño implante hecho en la parte inferior del cerebro afecta al crecimiento de los huesos. Los Marines Espaciales tienen unos huesos tremendamente fuertes y su caja torácica está fundida formando un sólido armazón protector.

**Neuroglotis.** Masticando, probando u oliendo una sustancia, un Marine Espacial puede determinar su toxicidad o su contenido nutritivo. Este órgano también permite al Marine Espacial identificar olores sutiles de la misma forma que un perro rastreador.

**Hemastamen.** El generador de sangre. La sangre de los Marines Espaciales es de un color rojo muy brillante y mucho más eficiente que la sangre humana normal.

**Órgano de Larramans.** El Sanador. Cuando un Marine Espacial es herido, la sangre forma instantáneamente una capa de tejido cicatrizante, deteniendo la hemorragia y protegiendo la herida. Este órgano es responsable de la producción de las células sanguíneas especiales denominadas células Larramans, que hacen que esto sea posible.

**Nodo Catalepseano.** Los Marines Espaciales pueden hacer descansar a la mitad de su cerebro en cualquier momento, y, por tanto, permanecer despiertos durante días seguidos sin que les sea necesario dormir. El Nodo Catalepseano que hace que esto sea posible se implanta en el cerebro, donde controla los ritmos circadianos del sueño y la respuesta a la privación del sueño.

**Preomnor.** Los Marines Espaciales tienen un segundo pre-estómago que les permite comer sustancias que de otra forma serían venenosas o indigestibles. Los venenos mortales son neutralizados o aislados en el tracto digestivo.

**Omofagea.** Los Marines Espaciales pueden adquirir parte de la memoria de una criatura o persona comiendo su carne. Este órgano especial se implanta entre las vértebras torácicas y la pared del estómago. Funciona absorbiendo el material genético de la propia carne.

**Pulmones Múltiples.** Los Marines Espaciales tienen tres pulmones y pueden cerrar sus pulmones normales en favor del pulmón múltiple biogenético. El pulmón múltiple permite al Marine respirar en atmósferas tóxicas o incluso sumergido en agua.

**Oído Lyman.** Los Marines Espaciales no tienen los órganos internos de la oreja normal humana. Estos son extraídos y reemplazados por los oídos Lyman. Su capacidad de audición no es solo más aguda, sino que puede filtrar o aumentar sonidos específicos. El órgano también afecta al equilibrio, por lo que es improbable que un Marine quede aturdido o desorientado como resultado de un movimiento brusco.

**Membrana An-Sus.** El órgano de animación suspendida. Este implante cerebral permite al Marine Espacial entrar voluntariamente en un estado de animación suspendida, en el que puede sobrevivir durante siglos si es necesario.

**Melancromo.** El órgano de la pigmentación. El color de la piel de un Marine Espacial es foto-cromático, y reacciona casi instantáneamente a la intensidad solar. El Melancromo protege la piel y proporciona una protección parcial contra la radiación.

**Riñón Olítico.** Los Marines Espaciales tienen un riñón adicional que filtra las sustancias dañinas de su sangre. Un Marine puede entrar en un trance en que sus corazones bombean frenéticamente la sangre de su cuerpo mientras el riñón olítico la purifica. Este sistema de desintoxicación de emergencia permite al Marine Espacial sobrevivir a venenos y gases letales incluso para sus otros órganos protectores.

**Biscopea.** El constructor de músculos. Este pequeño órgano se implanta en la cavidad torácica, donde produce unas hormonas especiales que refuerzan la formación de los músculos. Los Marines Espaciales son muy musculosos y muy fuertes.

**Mucranoide.** El regenerador de la piel. Este órgano responde a una terapia química que hace que el Marine exude una sustancia protectora parecida a la cera que regenera y protege su piel. Los Marines forman un capullo alrededor de su cuerpo con esta sustancia antes de entrar en animación suspendida. El proceso les protege incluso hasta cierto punto del vacío y de las temperaturas extremas.

**Glándula de Betcher.** El mordisco venenoso. Un Marine Espacial puede sintetizar un veneno que almacena en esta glándula salival modificada. El veneno es altamente ácido. El Marine Espacial no sólo puede escupir el veneno, sino que puede emplear el ácido corrosivo para perforar hasta los metales más resistentes.

**Progenoides.** El generador de genes. Cada Marine Espacial tiene estos órganos, uno implantado en el cuello y otro en el pecho. Los órganos responden a la presencia de los demás implantes del cuerpo creando las células germinales correspondientes a estos implantes. Estas células germinales crecen y son almacenadas en los órganos progenoides. Los órganos progenoides maduros pueden ser retirados y cultivarse con ellos nuevos implantes artificiales. Esta es la única forma en que se pueden crear nuevos implantes, por lo que un Capítulo depende de sus Marines Espaciales para crear a las futuras generaciones de Marines Espaciales.

**Oculobe.** Gracias a este órgano, los Marines Espaciales tienen una visión mucho más aguda que la de un hombre normal. Además, pueden ver en la oscuridad.

**Interfase.** La caja torácica endurecida y que actúa como un armazón protector de los Marines Espaciales está cubierta por una membrana rígida. Las conexiones neurales penetran en la medula del Marine Espacial, conectando sus nervios motrices a la interfase. Las conexiones de la interfase se unen a la servoarmadura, o a otros tipos de armadura, controles de equipo o monitores. Esto permite al Marine controlar las armaduras de combate como si fueran parte de su propio cuerpo. También permite que puedan obtenerse lecturas del ritmo cardíaco y de otros signos vitales del Marine Espacial en un monitor en el exterior de su armadura.

*Extraído del Codex Imperial (WH40K 2ª Ed)*

## **LAS ARMADURAS DE LOS MARINES ESPACIALES**

Por Rick Prietley, ilustraciones de John Blanche  
White Dwarf nº3

La mayoría de los humanos que han tenido algún contacto con los Marines Espaciales pueden reconocer con bastante facilidad los modelos más habituales de armaduras que emplean estos. Sin embargo, existen otros modelos más antiguos de armaduras que permanecen en servicio actualmente y que tienen un diseño bien distinto. Algunos Capítulos de Marines Espaciales sólo utilizan un modelo de armadura, mientras que otros hacen uso de diferentes modelos.

Muchas de las variantes más antiguas tienen un significado especial para determinados Capítulos y sólo son utilizadas por Guardias ceremoniales o unidades de elite, por ejemplo. Otros Capítulos de Marines Espaciales son menos formales en el uso de las armaduras, mezclando varios tipos en sus unidades de combate con poca o ninguna preocupación por la uniformidad. El grado de uniformidad dentro de cada Capítulo de Marines Espaciales varía mucho de Capítulo a Capítulo, y con frecuencia está determinado por un precedente histórico o por la tradición.

La evolución inicial de los Marines Espaciales y de sus armaduras tuvo lugar durante el largo periodo de aislamiento de la Tierra que precedió al auge del Imperio y que más tarde fue conocido como la Era de la Guerra. La Era de la Guerra transcurrió desde aproximadamente el 26º milenio hasta principios del 31º milenio (es decir, aproximadamente desde el 25.999 dC hasta el 30.000 dC – en adelante las referencias a fechas se indican en términos de milenios). Durante estos cinco mil años, la antigua civilización humana pan-galáctica del pasado se vino abajo y fue sustituida por millares de sociedades locales, centradas en un solo sistema solar u ocasionalmente un grupo de estrellas próximas. La causa primordial de esta situación fue que el viaje por el espacio disforme (el universo por el cual las astronaves pueden desplazarse a cualquier punto de la galaxia sin tener que invertir años en el viaje) se hizo peligroso y con frecuencia imposible debido a colosales distorsiones en el tejido del espacio disforme. El motivo de estas gigantescas distorsiones, conocidas como tormentas de Disformidad, fue el nacimiento del Dios del Caos Slaanesh.

Durante la Era de la Guerra, la Tierra y los otros planetas del sistema solar Terráqueo eran incapaces de comunicarse con otros mundos humanos, pero mantenían el contacto entre sí. Durante la mayor parte de este período, el gobierno de la Tierra se extendía por todo el sistema, y en otros periodos fueron Marte y la Luna los dominantes.

Durante la mayor parte de tales años, los diferentes mundos se hallaron en guerra. A lo largo del 28º milenio, el gobierno terráqueo se disolvió por completo y el planeta quedó dividido en docenas de pequeñas naciones en guerra. Tras dos mil quinientos años de lucha continua, quedaba muy poco de la sofisticada civilización del pasado. El planeta se había convertido en un inmenso campo de batalla disputado por señores de la guerra tecno-bárbaros y sus huestes de guerreros. Esta fue una era de oscuridad para la gente de la Tierra: una época dominada por brutales gobernantes como Kalagann de Ursh, el Cardenal Tang, y el más infame de todos, el medio genio medio loco Narthan Dume, Tirano del Imperio Panpacífico. Fue en este trasfondo de guerra tecno-bárbara en donde se crearon los primeros Marines Espaciales y donde se desarrollaron los primeros modelos de armaduras para las nuevas tropas.

### **SERVOARMADURA PRIMITIVA**

Actualmente se suele denominar Modelo 1 al primer tipo de armadura. De hecho este es el tipo de armadura que fue utilizada por lo guerreros tecno-bárbaros que dominaban la Tierra. Cuando el Emperador inició la conquista del planeta, sus seguidores estaban armados y equipados de igual forma que las tropas de otros señores de la guerra. Los primeros Marines Espaciales formaban parte de estos ejércitos y estaban equipados con el mismo tipo de armadura que los demás guerreros del período.

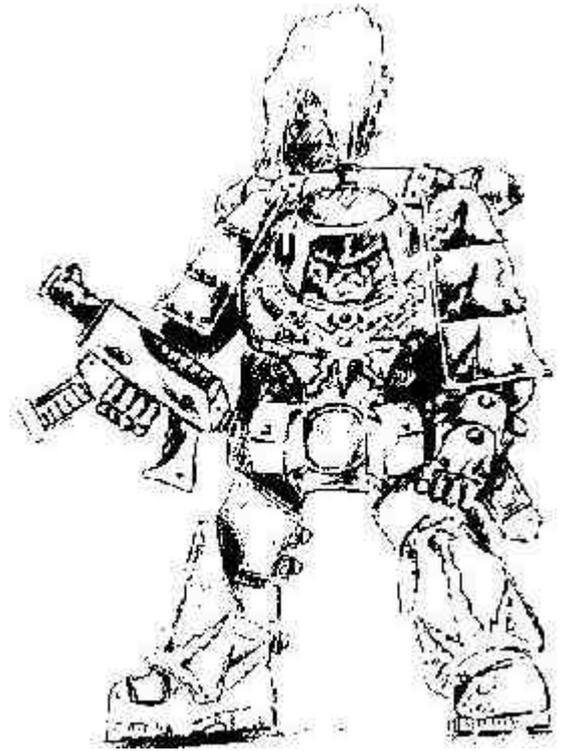
El símbolo de trueno y el relámpago en la placa pectoral era el distintivo personal del Emperador en aquellos días, ocupando la posición del actual Águila Imperial que se convertiría en el símbolo del Imperio mucho más tarde. Este emblema proporcionó a la armadura el nombre coloquial por el que también es conocida - la *Armadura de Trueno*

La armadura Modelo 1 no era realmente una armadura completa presurizada, y no ofrecía protección atmosférica ni contaba con equipo de soporte vital; todo esto era innecesario, ya que la lucha estaba restringida a la Tierra. Los cascos con penacho como el ilustrado eran bastante típicos, sin embargo, estas primeras armaduras eran fabricadas exclusivamente a nivel local, por lo que su diseño era muchas veces una cuestión de gusto personal. El elemento principal de la armadura consistía en un torso de combate, compuesto por las placas para el pecho y los

brazos. Bajo el blindaje pectoral, un conjunto de cables servomotrices suministraban potencia a los brazos, multiplicando la capacidad de combate del usuario tres o cuatro veces por encima de las de cualquier otro combatiente. Durante este período, la mayor parte de los combates se resolvían en luchas cuerpo a cuerpo, los guerreros preferían enfrentarse uno a uno, más que utilizar armas de largo alcance. La resistencia del pecho y la fuerza de los brazos de cada guerrero eran por tanto de suma importancia.

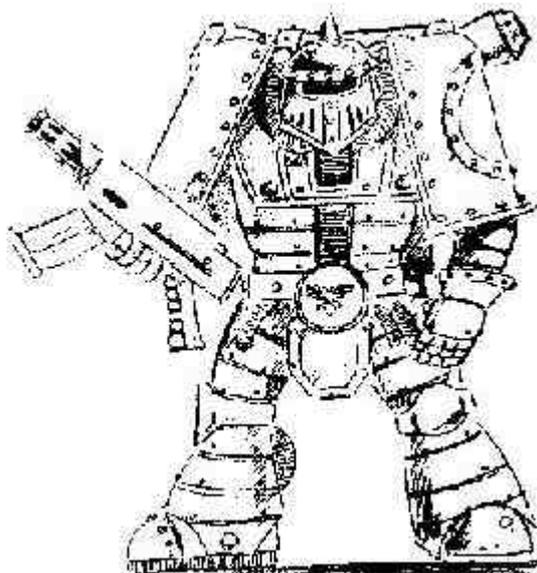
Las piernas de guerrero no estaban protegidas por placas servomotrices, sino por simples placas de blindaje superpuesto. En el ejemplo ilustrado, el guerrero lleva botas y grebas blindadas. Estas no eran el modelo estándar, pero eran utilizadas por muchos de los guerreros mejor equipados y era bastante común entre los primeros Marines Espaciales. La armadura estaba equipada con un generador en la espalda que proporcionaba energía a la armadura, la mayor parte de su volumen estaba ocupado por un sistema de refrigeración destinado a evitar el recalentamiento del generador de energía.

Los guerreros equipados de esta forma lucharon durante todas las guerras del Emperador en la Tierra, así como en la Luna y en Marte, que en esta era tenían ya atmósferas semejantes. Es muy improbable ver una armadura Modelo 1 en el campo de batalla del cuadragésimo primer milenio, pero ciertas unidades ceremoniales están a veces equipadas con ellas.



## SERVOARMADURA MODELO 2

Una vez conquistado el sistema Terráqueo, y con el proceso de reconstrucción de la Tierra puesto en marcha, la conquista galáctica podía dar comienzo. Incluso antes de que las tormentas del espacio disforme y la Era de la Guerra terminasen, el Emperador comenzó a hacer preparativos para su Gran Cruzada. Parte de estos preparativos incluían reequipar a los ejércitos de Marines Espaciales con una servoarmadura de combate mucho más sofisticada.



Con su avanzada tecnología, el recientemente conquistado planeta Marte se convirtió en el centro de desarrollo de materiales de guerra. Se produjeron nuevos modelos de armaduras en grandes cantidades en las factorías marcianas bajo la dirección del Adeptus Mechanicus, la clase gobernante de Tecno Sacerdotes que fue fundada para administrar tales asuntos en nombre del Emperador. Esto permitió que todo el cuerpo de Marines Espaciales fuera reequipado.

El nuevo modelo de servoarmadura fue la denominada *Armadura de Cruzado*, que pronto fue conocida como armadura Modelo 2, mientras que la armadura anterior fue denominada Modelo 1 retrospectivamente. Se trata de una armadura completa con soporte vital, por lo que es adecuada para la lucha en mundos alienígenas, así como en el espacio profundo. Está compuesta por placas de blindaje redondeadas para facilitar el movimiento, y cubre tanto las piernas como el pecho. Los cables de energía adicionales requeridos para accionar el blindaje de las piernas

pueden verse en la ilustración, mientras que los del pecho se encuentran en el interior de las placas pectorales. En la antigua armadura se habían colocado deliberadamente estos cables en el exterior para facilitar el proceso de refrigeración, pero el sistema más efectivo del Modelo 2 hizo esto innecesario.

El generador a la espalda mantiene su forma anterior, pero ahora es mucho más eficiente y contiene todos los sistemas adicionales necesarios para el mantenimiento del soporte vital, reciclado de aire, recuperación de fluidos, y las variadas funciones médicas automáticas que han sido habituales en las armaduras de los Marines Espaciales desde siempre.

El casco está ahora equipado con componentes sensoriales automáticos desarrollados en los talleres Marcianos. Se trata de sensores externos que captan los estímulos audiovisuales del medio ambiente, reproduciendo de hecho las funciones de ojos y oídos. La información obtenida de esa forma es procesada por una computadora y luego transmitida directamente al cerebro del portador a través de un conector neural. El resultado para el portador es que le parece ver y oír normalmente, pero también puede ver en los espectros infrarrojos y ultravioleta, y oír en una amplia frecuencia de sonidos. El usuario es también capaz de ampliar selectivamente cualquier imagen visual o sonido determinado que desee.

Si se produce exposición a cualquier fogonazo cegador o sonidos ensordecedores, el procesador de la computadora actúa como una válvula de seguridad y amortigua la intensidad del estímulo, evitándose así lesiones al Marine Espacial.

Este tipo de armadura fue utilizado durante toda la gran Cruzada. Muchos Mantienen que es el modelo más eficiente de todas las armaduras de Marines Espaciales, a pesar de que sus placas superpuestas son bastante difíciles de reparar. Ejemplos actuales de estas armaduras, la mayoría reparadas y cuidadosamente mantenidas, son todavía utilizadas en pequeñas cantidades por algunos Capítulos de Marines Espaciales.

### **SERVOARMADURA MODELO 3**

La servoarmadura de Combate Modelo 3 apareció en el transcurso de las guerras intergalácticas entre las fuerzas del Emperador y los mundos cercanos al centro de la galaxia, los cuales incluían varios mundos natales de los Squats, de entre los cuales no todos estaban satisfechos de ser el objetivo de una reconquista galáctica. La armadura Modelo 3 no fue creada para reemplazar a la Modelo 2, pero proporcionaba un tipo de armadura pesada adecuada para la lucha a bordo de naves espaciales y en sistemas de túneles. La gran cantidad de bajas sufridas durante las primeras batallas había demostrado la necesidad de esta clase de armadura. La armadura Modelo 3 incrementaba considerablemente la protección frontal, mientras que las placas blindadas posteriores eran más ligeras para compensar el peso. Este tipo de armadura se convirtió en la ideal en aquellos lugares donde el fuego de cobertura era mínimo y el combate era cuestión de asaltos frontales.

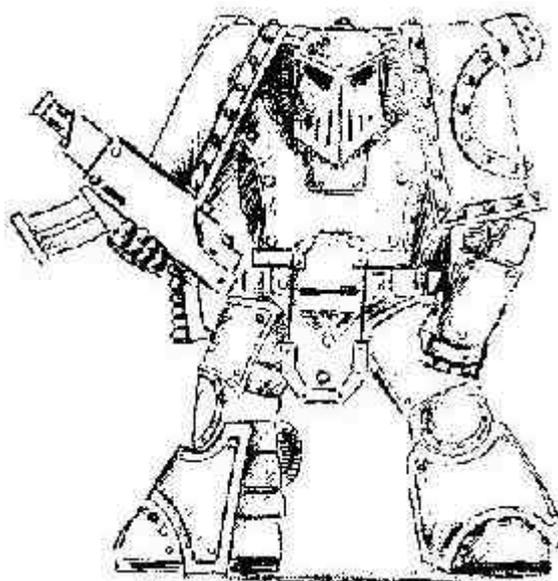
Básicamente, la armadura era una armadura del Modelo 2 extensamente modificada con la adición de placas de blindaje añadidas al torso y las extremidades y un nuevo casco densamente blindado. Las placas faciales en cuña de este casco pretendían desviar los disparos hacia la izquierda o la derecha, y fue lo que inspiró el diseño de los cascos de los Modelos 4 y 6. Ningún Capítulo de Marines Espaciales fue equipado exclusivamente con este tipo de armadura, a pesar de que muchos Capítulos actuales todavía utilizan las armaduras Modelo 3 para acciones de abordaje o de lucha en túneles.

A pesar de ser una buena solución para una necesidad específica, la armadura Modelo 3 entorpece demasiado los movimientos de su usuario y es demasiado incómoda como para utilizarla diariamente. Puesto que posee el efecto visual más brutal de todas las armaduras de Marines Espaciales, a veces es utilizada como uniforme habitual para los guardias ceremoniales. La armadura Modelo 3 es denominada a veces Armadura de Hierro, o *Armorum Ferrum*, en reconocimiento a su gran resistencia.

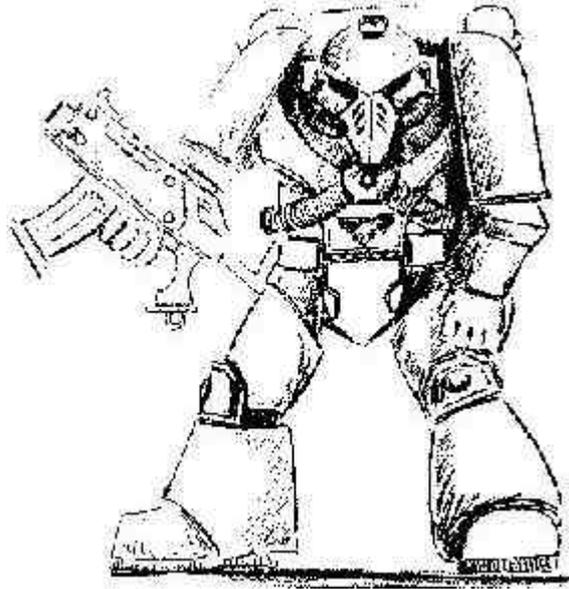
### **SERVOARMADURA MODELO 4**

La gran Cruzada transcurrió durante unos 200 años, al final de los cuales hubo un período de consolidación política. Los Marines Espaciales fueron dispersados por toda la galaxia, muchos actuando como guarniciones más que como ejércitos en campaña, por lo que su tamaño fue reducido para reflejar su nueva función. Gran parte del antiguo equipo se fue desgastando, incluyendo las antiguas armaduras Modelos 2 y 3 producidas en Marte. Mientras que algunos Capítulos prefirieron continuar con la producción y el mantenimiento locales de sus armaduras, las factorías Marcianas del Adeptus Mechanicus decidieron iniciar la producción de una nueva variante. Esta iba a ser la servoarmadura modelo 4 ó Armadura *Imperial Maximus*.

El cambio principal fue el abandono de las placas de blindaje independientes a favor de emplear secciones envolventes blindadas unidas entre sí por juntas flexibles, como las desarrolladas originalmente para la armadura



Modelo 3. El resultado fue una armadura sólo un poco menos ágil para el usuario que el tipo anterior, pero mucho más fácil de fabricar y mantener. Los nuevos secretos técnicos descubiertos en los mundos recientemente conquistados permitieron a los técnicos Marcianos desarrollar un tipo de armadura más eficiente, mejorando la protección y reduciendo el peso al mismo tiempo. El blindaje mejorado de los cables de energía permitió que los del pecho y el brazo fueran recolocados con seguridad en el exterior de la armadura, mientras que el uso de nuevos materiales también permitió que el tamaño y número de los cables se redujera.



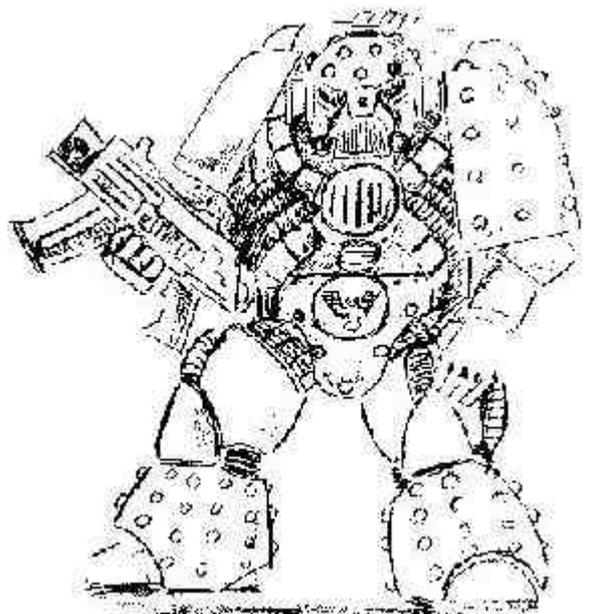
El casco era de un diseño completamente nuevo, su forma básica estaba inspirada en el frontal del casco de la Modelo 3. En los primeros modelos de armadura, el casco estaba fijado y la cabeza del usuario podía girar libremente en su interior. En la Modelo 4 y en versiones posteriores, el casco no está fijado, sino que se mueve junto con la cabeza del usuario. Esta mejora refleja la mayor experiencia de los diseñadores en el equipo neuro-conector y el uso de nuevos materiales que aflúan a los talleres Marcianos a medida que la Cruzada progresaba. La armadura Modelo 4 fue diseñada para ser el modelo definitivo de armadura de los Marines Espaciales, capaz de ofrecer la mejor protección en gran cantidad de condiciones. Las factorías

Marcianas se volcaron en su producción y muchos ejércitos de Marines Espaciales fueron reequipados en parte o por completo con la nueva armadura.

### SERVOARMADURA MODELO 5

La distribución generalizada de armaduras Modelo 4 a los Capítulos de Marines se había completado sólo en parte cuando estalló la Herejía de Horus. Esto hizo que todo el programa de suministros se hundiese en la confusión. De hecho, muchos de los Capítulos que habían sido recientemente reequipados se rebelaron contra el Imperio, mientras que otros Capítulos leales se vieron obligados a continuar con los modelos más antiguos, por lo que la confusión fue considerable. Los armeros de los Marines Espaciales (Marines Técnicos y Artificieros), apenas habían podido acostumbrarse a las nuevas armaduras, y muchos aun eran incapaces de llevar a cabo adecuadamente su mantenimiento o de duplicarlas por sí mismos como se había pretendido en un principio.

Con lo reciente de la puesta en servicio de la armadura Modelo 4, no se había previsto suministrar grandes cantidades de repuestos inicialmente, por lo que muchas armaduras de este modelo quedaron rápidamente inservibles a causa de pequeños daños sufridos en combate. Pronto se llegó a la conclusión de que los nuevos materiales más especializados empleados en la construcción de la Modelo 4 no estaban disponibles en todas partes, y el problema de mantener las armaduras fue aumentando de proporciones a medida que los Marines se movían de zona en zona de combate. Las tropas Imperiales pronto se vieron obligadas a retirarse por falta de repuestos. La producción de la Modelo 4 se detuvo y se diseñó un nuevo tipo de armadura prácticamente de la noche a la mañana. Esta fue la Modelo 5 ó *Armadura de Herejía*.



La servoarmadura Modelo 5 hacía uso de tantos componentes anteriores a la Modelo 4 como fue posible. Existían grandes cantidades de estos componentes almacenados, y los Artificieros Marines estaban familiarizados con sus aplicaciones. Una vez las reservas de los nuevos materiales utilizados en la Modelo 4 quedaron agotados, se hizo necesario utilizar de nuevo los antiguos componentes. En la ilustración, los cables más ligeros del casco, brazos y piernas de la Modelo 4 han sido reemplazados por cables más antiguos y pesados, hechos de materiales disponibles con mayor facilidad. Sin embargo, ahora los cables se hallaban expuestos porque eran demasiado

voluminosos como para poder instalarse dentro del nuevo diseño de coraza pectoral. La disposición de los cables y la coraza pectoral se reveló como el punto más débil de la nueva armadura, situación que provocó continuos intentos improvisados de mejorar el blindaje de la zona pectoral.

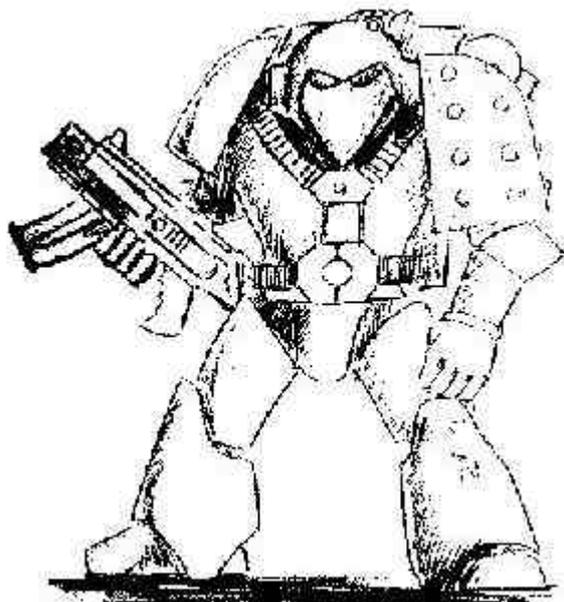
La característica más distintiva de la servoarmadura Modelo 5 fue el uso de placas de blindaje densamente claveteadas. Esto era un intento de reproducir la resistencia de las placas de blindaje de la armadura Modelo 4 empleando materiales inferiores debido a la ausencia de los adecuados. Se instaló una placa exterior de blindaje adicional alrededor de la armadura utilizando anclajes moleculares. El peso extra era considerable, especialmente si se había añadido otra placa de blindaje pectoral, lo cual provocaba un incremento de la necesidad de energía. Como resultado de ello, el usuario tenía que incrementar la salida de energía y sufrir un aumento intolerable de la temperatura en el interior de la armadura, o dejarla a niveles normales y aceptar un rendimiento inferior.

El tipo de casco ilustrado es un diseño "prestado" del programa de desarrollo de armaduras de Exterminador, un prototipo del casco pre-producción, que compartía el mismo tipo de componentes autosensitivos de las armaduras de Exterminadores contemporáneas. Puesto que se trataba de un diseño de emergencia, era bastante frecuente que las armaduras Modelo 5 tuvieran gran cantidad de componentes diferentes. Allí donde había cascos, placas de blindaje y cables de la Modelo 4, estos se utilizaban con frecuencia para mantener o fabricar las armaduras del Modelo 5.

A pesar de las pocas perspectivas iniciales, el Modelo 5 demostró ser un modelo considerablemente resistente y, más importante aún, resultó fácil de producir y de mantener. Se enviaron grandes cantidades de estas a los Capítulos de Marines Espaciales durante la Herejía, incluyendo a algunos que más tarde tomarían partido por Horus. A medida que el suministro de componentes de repuesto de Horus fue disminuyendo, las armaduras del Modelo 5 empezaron a ser robadas de los enemigos caídos y utilizadas por sus propias fuerzas. Después de la Herejía, la mayoría de las armaduras Modelo 5 fueron desmanteladas para contar con componentes de repuesto. Pocos Capítulos conservan ejemplares de este modelo en la actualidad, prefiriendo probablemente olvidar los siniestros días de la Herejía. Sin embargo, muchos Capítulos de Marines Espaciales Renegados todavía podrían estar equipados con este modelo de armadura.

### SERVOARMADURA MODELO 6

Al mismo tiempo que se canceló la producción de la Modelo 4, se empezó a trabajar en un programa de desarrollo a largo plazo para sustituir el Modelo 4 por un diseño de mayor eficiencia. El Modelo 6, o *Armadura Corvus*, se había concebido únicamente como un modelo provisional. Los talleres de desarrollo de armamento de Marte empezaron a experimentar con una mezcla de nueva y vieja tecnología, haciendo más duraderos los nuevos materiales siempre que fue posible.



Una mejora notable incorporada en los diseños de armaduras resultantes (Modelos 6 y 7) fue la tecnología de circuitos dual. Esta permitía que ciertas funciones muy específicas o sofisticadas de la armadura pudieran ser temporalmente reemplazadas o reparadas utilizando tecnología común o muy simple. A pesar de que el desarrollo estaba incompleto, la nueva armadura fue puesta ya en producción mientras las tropas de Horus iban avanzando a través del sistema Solar Terráqueo. Grupos de Marines Espaciales equipados precipitadamente con la nueva armadura Modelo 6 entraron en combate mientras los laboratorios eran desmantelados y preparados para ser trasladados a la Tierra. Durante la campaña de Marte, las fuerzas de Horus llegaron a ocupar las factorías de componentes de las armaduras de Marines Espaciales y en poco tiempo empezaron a fabricar armaduras del nuevo modelo para su propio uso. Se enviaron también armaduras a otras fuerzas por toda la galaxia, por lo que el nuevo modelo de armadura se extendió considerablemente de prisa por la galaxia.

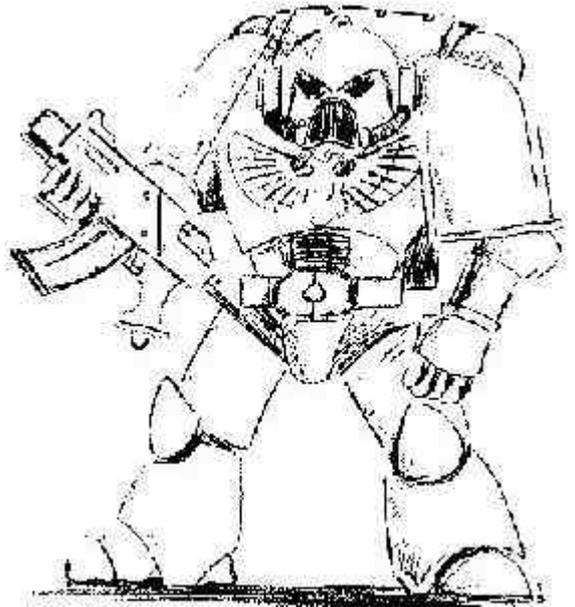
Las mejoras incorporadas en la armadura Modelo 6 son una apariencia relativamente limpia, debida principalmente a que los cables servomotrices se encuentran bajo las placas de blindaje. Los cables exteriores del casco y los brazos están duplicados en el interior de la placa pectoral, y quedan aislados automáticamente del sistema principal si son dañados, proporcionando un doble sistema de seguridad y resolviendo la vulnerabilidad de las armaduras Modelo 5. El casco es más una versión mejorada del

Modelo 4 que un diseño nuevo, a pesar de que un nuevo tipo estaba siendo desarrollado y sería utilizado en la armadura Modelo 7. El blindaje del hombro izquierdo mantuvo el mismo método de construcción que en las primeras armaduras Modelo 5, por las mismas razones. Puesto que el lado derecho del Marine es el que necesita estar mejor protegido, al apoyarse en él para disparar su arma, en los lugares donde había menos disponibilidad de materiales el lado izquierdo podía ser reemplazado más fácilmente con placas de blindaje menos efectivas. La necesidad de economizar de esta forma era muy necesaria en esta época. Posteriormente, la protección de los grandes remaches fue asociada con la campaña Terrestre y el heroísmo final de los Marines Espaciales, así que actualmente se ha convertido en un emblema tradicional.

### SERVOARMADURA MODELO 7

Cuando aun duraba la batalla final por Marte, el Imperio, creyendo que el planeta podría llegar a caer, empezó a duplicar en la Tierra las líneas de producción de equipo y armamento. Los equipos de desarrollo científico fueron transferidos por completo, para continuar con su programa de desarrollo e incorporaron sus últimos trabajos en un nuevo tipo de armadura. Cuando las fuerzas de Horus vencieron finalmente a los defensores de Marte, el nuevo tipo de armadura Modelo 7 empezó a llegar a los Marines Espaciales en la Tierra y la Luna. La servoarmadura Modelo 7 representa la finalización del nuevo programa de diseño, que sólo se había completado a medias con la armadura Modelo 6. De hecho la Modelo 6 resultó tan efectiva que ambos tipos continuaron en servicio y bastantes Capítulos prefirieron continuar con la Modelo 6 en vez de adoptar la nueva Modelo 7.

La mejora principal es la recientemente rediseñada placa pectoral, que cubre el cableado del pecho y brazos. La placa lleva el emblema del águila imperial y proporciona a la armadura su nombre coloquial: *Armorum Imperator* o *Armadura de Águila*. Las otras diferencias principales son el abandono de plancha claveteada del hombro derecho y la sustitución del nuevo casco por un modelo derivado del Modelo 4. Se llevaron a cabo mejoras en la junta de la articulación de la rodilla, pero esta modificación ya se había incorporado en los últimos ejemplares del Modelo 6. En general, puede decirse que la Modelo 7 representa el desarrollo final de la Modelo 6, y ambos tipos de armaduras tienen muchos elementos en común. Las partes de una son fácilmente intercambiables por partes de la otra, por lo que un casco de Modelo 7 podrá emplearse en una armadura modelo 6, y viceversa.



## **TEMPLARIOS NEGROS**

Publicado en la WD UK 249

Traducido por Víctor García

### **Orígenes**

En el nacimiento del Imperio, durante la Gran Cruzada, el Señor de la Guerra Horus fue poseído por los Dioses Oscuros de la Disformidad y se autoproclamó legítimo gobernante del Imperio. Junto con Horus casi la mitad de las Legiones de Marines Espaciales se sublevaron contra el liderazgo del Emperador, y de entre sus filas surgieron guerreros cuya devoción hacia los Dioses les convirtió en Paladines infundidos con la energía del Caos, más poderosos incluso que un Marine Espacial. Cuando las fuerzas de Horus asaltaron el Palacio Imperial al final de la Herejía, Rogal Dorn eligió un guerrero de entre las filas de sus Puños Imperiales para convertirse en el Paladín del Emperador. El Hermano Sigismund, el mejor de los guerreros de la Tierra, recibió las mejores armas y armadura y tomó como sagrada misión el buscar y exterminar a los Paladines del Caos. Y así lo hizo, dos docenas de disformes criaturas ingresaron en su sangrienta cuenta antes de que Horus fuera derrotado y las Legiones Traidoras huyeran al Ojo del Terror.

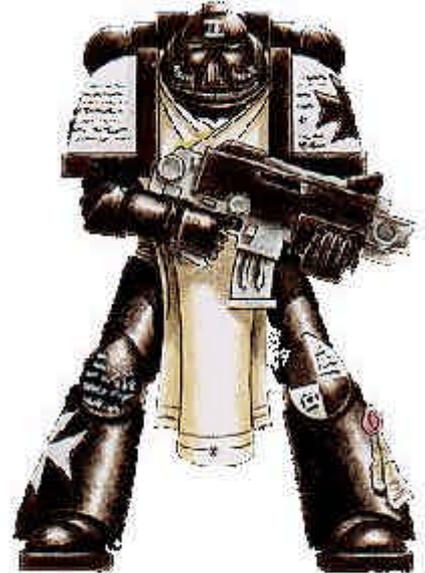
Al final de la Herejía, el Primarca Roboute Guilliman de la Legión de los Ultramarines creó una organización militar que dividiría el poder de las Legiones Astartes, la Armada y el Ejército Imperial a lo largo de la galaxia, de forma que nunca un individuo detentara el poder de una Legión entera de nuevo. Para los Marines Espaciales estas normas se plasmaron en el Codex Astartes, un gran tomo que también trata de la organización de las unidades, emblemas, doctrina táctica y todos los otros aspectos de la estructura de los Marines. Rogal Dorn, Primarca de los Puños Imperiales, responsable de la defensa de La Tierra, rehusó dividir su Legión en Capítulos más pequeños, declarando que era su sagrado deber proteger al Emperador y que no podía permitirse separar sus fuerzas a lo largo del Imperio. Dorn llamó a Guilliman cobarde, ya que su Legión no había participado en la defensa de Palacio Imperial, mientras el Primarca de los Ultramarines acusó a Dorn de ser un rebelde y un hereje por rechazar los dictados contenidos en su Codex Astartes.

Dorn no cedió y tampoco lo hizo Guilliman; Leman Russ de los Lobos Espaciales y Vulkan de los Salamandras estaban de acuerdo con Dorn ya que ellos tampoco querían dispersar sus legiones por los confines de la galaxia, pero Ferrus Manus, Primarca de los Manos de Hierro y Corax de la Guardia Implacable apoyaron a los Ultramarines. En el abismo causado por la casi-muerte del Emperador, parecía que los Marines Espaciales estaban destinados a destrozarse a sí mismos en un sangriento conflicto. Cuando los Puños Imperiales empezaron a ser violentamente perseguidos por sus supuestas herejías, y la Armada Imperial abrió fuego sobre la astronave de ataque *Angel Terrible*, era casi inevitable que una vez más una guerra de aniquilación hundiera a los Marines Espaciales y al Imperio. Pero, cuando los recién creados Capítulos y las antiguas Legiones se estaban preparando para la batalla, Dorn cedió. Accedió a la creación de dos nuevos Capítulos a partir de su Legión - los Puños Carmesíes y los Templarios Negros se unirían al Capítulo Puños Imperiales. Eligió al Paladín Sigismund para liderar a los Templarios Negros y el Capítulo tomó para sí la panoplia blanca y negra de su armadura.

Sigismund había sido elegido Paladín del Emperador por su ferviente fe en él y su eterna devoción por la humanidad. Viendo las disputas que rodeaban a las Legiones Astartes, y la suspicacia con la que él y sus hermanos de batalla eran tratados, decidió que era necesario un gesto de suprema fe. Como Gran Mariscal de los Templarios Negros, Sigismund declaró que después de abandonar La Tierra, probaría su lealtad no descansando nunca en la prosecución de sus deberes contra los enemigos del Emperador. Es un juramento que cada subsiguiente Gran Mariscal ha renovado, y así comenzó la mayor, y más larga, cruzada de los Marines Espaciales.

### **Mundo Natal**

Los Templarios Negros no tienen un único mundo natal, en lugar de ello viven en sus flotas de cruzada, con multitud de transportes de combate, cruceros de ataque y otras naves, como las de entrenamiento y las gigantescas astronaves-forja. El Gran Mariscal tiene su propio transporte de combate, el *Eterno Cruzado*, y puede viajar de Cruzada en Cruzada prestando su genio militar y guía espiritual a aquellos bajo su mando. El *Eterno Cruzado* es gigantesco incluso para ser un transporte de combate, a lo largo de diez mil años ha sido reformado con muelles



extra para naves de escolta, rampas de lanzamiento adicionales para lanzaderas y Thunderhawks, así como con espacio para acomodar al doble de Marines Espaciales que un transporte de combate normal.

Los Templarios Negros establecen Templos del Capítulo en cada mundo que conquistan o reclaman para el Emperador. La tarea principal de estos Templos es reclutar nuevos Marines Espaciales de entre la población, y como puntos de reunión de las Cruzadas. Estos Templos son bastante grandes, con cámaras para acomodar dos o tres compañías de Marines Espaciales, aunque son, de lejos, bastante más pequeños que las Fortalezas Monasterios de otros Capítulos. Sin embargo, se han establecido cientos de Templos a lo largo de los milenios, algunos de los cuales todavía se mantienen mientras que otros se han convertido en ruinas y ya no están habitados.

### **Doctrina de Combate**

Los Templarios Negros han continuado el estilo de su fundador, Sigismund, prefiriendo el combate cuerpo a cuerpo antes que la guerra a distancia. Cara a cara con su enemigo, un Marine Espacial puede ganar honor y respeto y estar seguro de que el rival está realmente derrotado.

Esto está enfatizado por el fanatismo de los hermanos de batalla de los Templarios Negros, cuya cólera justiciera les hace impacientes y obstinados. Avanzarán hacia el enemigo sin descanso, únicamente sirviendo las bajas para espolearles, hambrientos de venganza, hacia los asesinos de sus hermanos.

Como parte de su dedicación hacia el Emperador, los Templarios Negros prestan juramentos de fe y protección. Antes de una batalla, es costumbre renovar uno de esos votos, el tipo de voto hace que se enfoquen los pensamientos de Iniciado en un aspecto particular de sus deberes, incitando a una valentía extrema, a una implacable y sagrada repulsión hacia el enemigo.

### **Organización**

Los Templarios Negros son un Capítulo basado en astronaves. Rara vez se reúnen como tal, el lugar de ello están divididos en varias Cruzadas al tiempo. Cada Cruzada está liderada por un Mariscal, mientras que el Gran Mariscal es responsable de vigilar el progreso de todas las Cruzadas.

Normalmente hay tres o más Cruzadas al mismo tiempo - la historia muestra que durante la Traición de Dalmark hubo catorce Cruzadas combatiendo a lo largo del Segmentum Solar. El tamaño de una Cruzada puede variar enormemente, a veces puede estar formada por cincuenta/cien Marines, mientras que otras puede ser el equivalente a varias compañías de un Capítulo Codex. Sólo los Templarios Negros tienen una idea aproximada de cuantos Marines forman el Capítulo, aunque es obvio que son, de lejos, mucho más numerosos que la mayoría de los Capítulos convencionales, aunque dispersos en un área mucho mayor. Si ciertas cuentas se toman como verdaderas podrían ser entre cinco y seis mil Hermanos de Batalla en total, una fuerza que en el Imperio actual sería imparable si alguna vez se reuniera en el mismo lugar.

Las Cruzadas más grandes a menudo son divididas por sus Mariscales en Compañías de Combate, son dirigidas por un Hermano de la Espada al que se le da el título honorífico adicional de Castellano. Tanto si estas Compañías se forman como si no, las escuadras individuales son reunidas o dispersadas de forma completamente deliberada, y los Iniciados luchan juntos regularmente movidos por la camaradería mas que por cualquier organización impuesta.

Otro pronunciado incumplimiento de las doctrinas del Codex Astartes es la manera en que los nuevos reclutas son entrenados. Los Templos del Capítulo reclutan a unos cuantos individuos cada año que pueden ser apropiados para convertirse en Marines Espaciales. Aquellos a los que se considera adecuados en el Templo, reciben los primeros implantes que finalmente convertirán a los Neófitos en Marines Espaciales de pleno derecho. Cuando aproximadamente hay dos docenas de reclutas listos para la bio-ingeniería adicional y el comienzo de su entrenamiento, son transportados a una de las Flotas de Cruzada. Aquí determinados Hermanos de Batalla del Capítulo, o Iniciados como son propiamente conocidos, aceptarán a uno de los reclutas como su Neófito. Es responsabilidad del Iniciado, supervisado por los Capellanes, entrenar al Neófito en el arte de la guerra y enseñarle los rituales de los Templarios Negros. Durante este tiempo los Neófitos sufren el resto de la cirugía para implantar todos los órganos especialmente cultivados que les convertirán en Marines Espaciales. Los Neófitos actúan como sirvientes de sus maestros, atendiendo en los grandes banquetes y en las tareas domésticas; mientras en el campo de batalla el Iniciado enseña a su joven pupilo a través de su ejemplo. Esto significa que los Templarios Negros no tienen una Compañía de Exploradores, en vez de ello los Neófitos se despliegan por todo el Capítulo ganando una valiosa experiencia en una gran variedad de situaciones de combate y recibiendo la especial atención y tutela de los Iniciados.

Los mejores guerreros de la Cruzada ingresan dentro de la Casa del Mariscal, en lo que sería el equivalente de la Primera Compañía de un Capítulo Codex. Conocidos como Hermanos de la Espada, esos endurecidos luchadores reciben entrenamiento adicional, especialmente en el uso de las Armaduras de Exterminador y dejan de ser responsables del entrenamiento de los Neófitos. Cuando un Mariscal muere, o es elegido por los otros Mariscales para suceder a un Gran Mariscal muerto, es uno de los Hermanos de la Espada el que tomará su lugar. Esto es decidido a través de combate ritual, durante el cual todo el que compita por el derecho a liderar la Cruzada luchará contra los otros con varias armas, a la vez que confronta su destreza táctica y estratégica frente a ellos. El vencedor se gana el derecho a ser Mariscal y, tras la aprobación del Gran Mariscal (sólo ha habido un caso en el que no se concedió), los Hermanos de la Espada prestarán nuevos juramentos de fidelidad.

### **Creencias**

Todos los Marines Espaciales son conocidos por su ferviente dedicación, pero la fe extremista de los Templarios Negros suele ser descrita como fanática, ¡incluso rabiosa! Desean aniquilar a los enemigos de la humanidad; y no toleran en absoluto a los herejes, mutantes, psíquicos, alienígenas y cualquier otra abominación contra el Emperador. Durante diez mil años han participado en la Cruzada para demostrar su lealtad, y este credo está tan incrustado en sus doctrinas que son totalmente despiadados con cualquiera percibido como una amenaza hacia el Emperador. Liquidarán sin compasión la población de un planeta para borrar el pecado de la herejía, mientras que la mera presencia de un brujo en el campo de batalla les conduce a un odio rabioso y a una vengativa carnicería.

### **Semilla Genética**

La semilla genética de los Templarios Negros procede de la de los Puños Imperiales, la segunda en estabilidad y pureza después de la de los Ultramarines. Algunos suponen que ligeros defectos en los órganos hormonales de los Templarios les hacen ligeramente hiperactivos, esto explicaría su reputación de ser rápidos en el enfado. De todas formas, esto parece poco probable y este rasgo es más probable que se deba a la naturaleza fanática de su credo.

### **Lema del Capítulo**

¡Sin piedad! ¡Sin remordimientos! ¡Sin miedo!

## **DESGARRADORES DE CARNE**

Publicado en la WD UK 251

Traducido por Kushtar ( [kushtar@mundomail.net](mailto:kushtar@mundomail.net) )

**El Capítulo de los Desgarradores de Carne fue creado durante la Segunda Fundación, a partir de la Legión de los Ángeles Sangrientos. Los Desgarradores de Carne poseen la misma temible reputación de salvajismo que los Ángeles Sangrientos, pero también han heredado la Rabia Negra. De hecho, la Rabia Negra se ha vuelto más evidente y ahora sólo es cuestión de tiempo que el Capítulo entero se consuma y desaparezca.**

### **Orígenes**

Durante la terrible y amarga lucha de la Herejía de Horus el Primarca de los Ángeles Sangrientos, Sanguinius, fue asesinado por el Señor de la Guerra Horus durante el asalto del Emperador a la nave insignia del traidor. Las consecuencias psico-genéticas de este trauma no han sido reconocidas hasta mucho después - la Rabia Negra aún no se conocía. Por ello, de acuerdo con los dictados del Codex Astartes, la Legión de Marines Espaciales de los Ángeles Sangrientos fue dividida en distintos Capítulos Sucesorios, cada uno de alrededor de 1.000 hermanos de batalla y en posesión de una parte de la antigua semilla genética de la Legión. Uno de estos Capítulos sucesores fue el de los Desgarradores de Carne.

Después de la espantosa carnicería de la batalla en la Tierra, los Desgarradores de Carne recibieron una única nave, la Victus, e inmediatamente se internaron en el espacio profundo para aplastar cualquier punto de resistencia rebelde. Durante tres milenios la nave de combate fue conducida por las regiones más alejadas y solitarias de la Galaxia, los Marines Espaciales de los Desgarradores de Carne que iban a bordo en una cruzada contra los mundos que aún se mantenían fieles al Señor de la Guerra muerto y rechazando cualquier ataque alienígena que frenase su avance. Durante este tiempo de exploración y luchas los Desgarradores se ganaron una enorme reputación de luchar de forma salvaje, reavivando la polémica sobre su Legión creadora, los Ángeles Sangrientos. Incluso los distantes Altos Señores de la Tierra escucharon las historias de poblaciones enteras masacradas allí donde se hallase la más mínima presencia de seguidores de Horus, y convoyes enteros de refugiados destruidos por intentar escapar de la sangrienta venganza de los Marines.

Pero la Galaxia es un lugar inmenso y las comunicaciones pueden ser de poca confianza. Los Altos Señores que gobernaban el Imperio en nombre del Emperador vieron la gran cantidad de mundos reconquistados por los Desgarradores de Carne en ese tiempo de reconstrucción tras la terrible Guerra Civil Humana y quedaron satisfechos, no fijándose en los detalles.

El Capítulo de los Desgarradores viajaba a través del espacio a bordo de la Victus, llevando la temible justicia del Emperador a todo aquél que se alzase contra Su mando. Llevando ya siglos en ruta, la nave de combate salió de los límites occidentales de la Galaxia, con los Marines dispuestos a limpiar la creciente presencia alienígena que se rumoreaba allí había. Los Desgarradores de Carne llegaron por fin a un aislado y olvidado mundo llamado Cretacia.

### **Mundo Natal**

El masivo planeta de Cretacia era el cuarto en un sistema de siete planetas, y al acercarse da la impresión de ser inhabitable. Hallando a Cretacia perpetuamente rodeado por densas nubes, los Desgarradores de Carne realizaron varios desembarcos en la superficie para averiguar lo que se escondía debajo. Lo que descubrieron los Marines fue un planeta que rivalizaba con los más fieros Mundos Muertos en lo que a hostilidad hacia la vida humana se refiere.

Un infinito paisaje de densas junglas y vaporosos pantanos albergaba incontables formas de vida reptilianas, insectoides y anfibias. Muchos Marines Espaciales murieron a manos de estas demoníacas criaturas durante el primer día, antes de que se pudiese establecer un perímetro defensivo para el campamento. Incluso así las patrullas informaban constantemente de bajas ante insectos tan grandes como un hombre con afiladas probóscides



que podían penetrar incluso las armaduras de energía; inmensos lagartos depredadores, grandes como Titanes Exploradores, que embestían contra las escuadras, y gigantescos herbívoros que podían aplastar a cualquier Marine despistado con sus inmensas patas.

Los Desgarradores de Carne pronto se vieron envueltos en una contraofensiva contra estas inmensas criaturas. Se enviaban escuadras a caza tantos monstruos nativos como fuese posible, presumiblemente para ampliar la zona de desembarco, aunque algunos petimetres estudiosos Imperiales exponen ahora que posiblemente fuese para saciar la inagotable ansia asesina de los Desgarradores de Carne. A medida que las patrullas se adentraban más y más en las junglas, por increíble que parezca fueron encontrados humanos nativos.

Los nativos descubiertos parecían descender de algún tipo de colonia establecida hacía milenios, durante la Era Oscura de la Tecnología, pero desde entonces habían involucionado hasta un estado de primitivismo. Careciendo de lenguaje, excepto los rudimentos básicos, estos hombres primigenios no sólo se habían adaptado a vivir entre los monstruos titánicos que vagaban por Cretacia, si no para prosperar en semejante medio hostil. Demostraron ser increíblemente fuertes y sus reflejos casi animales compensaban su falta de intelecto, dando vida a una raza lo suficientemente fiera como para defenderse de las más salvajes criaturas que pudiesen atacarles.

Los Desgarradores de Carne pronto abdujeron a cientos de los feroces humanos, y los Capellanes y Sacerdotes Sangrientos se pusieron manos a la obra, comprobando las mentes y cuerpos en pruebas que desnudaban sus almas en busca de alguna marca de corrupción derivada de su prolongado aislamiento del Señor de la Humanidad. Aunque eran extremadamente lerdos y primitivos, los Desgarradores de Carne comprobaron que estaban libres de taras.

El Maestro de Capítulo Amit vio el potencial de Cretacia. El terreno inhóspito y las letales criaturas formaban un excelente campo de pruebas para sus tropas, mientras que los primitivos humanos que ya habitaban el mundo podían ser fácilmente moldeables en fieros hermanos de batalla. Reclamando sus Derechos de Conquista, Amit fundó un hogar permanente para los Desgarradores de Carne.

### **Semilla Genética**

Los Desgarradores de Carne dejaron de emplear la práctica de los Ángeles Sangrientos de las transfusiones de sangre a los nuevos reclutas cuando se escindieron de la Legión tras la Herejía, pero a estas alturas el dolor de Sanguinius ya estaba tan arraigado en la semilla genética del Capítulo que no pudieron escapar a los efectos de la Rabia Negra. De hecho, parece que la Rabia Negra se ha vuelto más incontrolable, quizás por su aislamiento o un cambio en las prácticas de gene-replicación. Ahora es evidente que la semilla genética de los Desgarradores ha sufrido grandes mutaciones a lo largo de los diez mil años transcurridos y ha degenerado enormemente. Cada año, más y más Desgarradores sucumben a la Rabia Negra, siendo capaces pocos de ellos de sobrevivir más de doscientos años después de que la Maldición de Horus les domine. Cretacia ha proporcionado al Capítulo una buena fuente de reclutas en el pasado, ya que los bárbaros humanos se vuelven excelentes Marines Espaciales; sólo un pequeño porcentaje de ellos rechazan las modificaciones genéticas que los convierten en súper-hombres, mientras que sus simples mentes son fácilmente adaptables a los acondicionamientos que todo Marine debe recibir. Sin embargo, incluso este abastecimiento de hermanos de batalla ha demostrado ser insuficiente ya que la semilla genética defectuosa de los Desgarradores de Carne acelera día tras día su degradación.

Esto ha aumentado la carga de los Capellanes y Sacerdotes Sangrientos cuya responsabilidad es reprimir a sus hermanos cuyo violento e incontrolable comportamiento los fuerza a ser separados del resto de los Marines. Habitualmente se les encierra en una prisión hecha a medida conocida como la Torre de los Perdidos, localizada a muchos kilómetros de la Fortaleza-monasterio principal. Las víctimas de la Rabia Negra recluidas en la Torre de los Perdidos aúllan constantemente su furia a los muros que les rodean, sus gritos compitiendo con los rugidos de las bestias que pueblan los pantanos alrededor de la Torre. Los Capellanes y Sacerdotes experimentan constantemente, ansiosos por descubrir una cura para sus hermanos perdidos que los devuelva al seno del Capítulo, sabiendo todo el tiempo que la Rabia Negra pronto los consumirá a ellos también. Es el deber de los Bibliotecarios de los Desgarradores de Carne viajar constantemente, buscando desesperadamente los antiguos y sagrados textos que deben existir en algún lugar, con la esperanza de encontrar en ellos la solución a su maldición.

### **Doctrina de Combate**

Los Desgarradores de Carne son considerados por los estrategas Imperiales como la representación gráfica de una fuerza de asalto. Los que han presenciado su sed de sangre en acción, sin embargo, informan de una brutalidad aparentemente calculada a niveles demenciales. Un ejército de Desgarradores de Carne en batalla no busca otra cosa más que lanzarse contra el enemigo a toda velocidad en un intento de despedazarlos con sus espadas sierra y puños de combate; si es necesario, emplearán sus propias manos desnudas.

Las armas pesadas y los vehículos blindados son sólo desplegados en los ejércitos más grandes, ya que la apenas controlada sed de sangre que se despierta en su interior en cada batalla lleva a los Marines Espaciales de los Desgarradores de Carne a buscar la destrucción de sus enemigos en cuerpo a cuerpo. Las extremadamente limitadas reservas de vehículos del Capítulo tienden a estar concentradas en transportes como Rhinos o Razorbacks, ya que prefieren acercarse a su rival lo más rápido posible para luego caer sobre ellos con hachas de energía y pistolas. Cuando se enfrentan a ejércitos que se parapetan en búnkeres o fortificaciones, emplean armas de fusión de corto alcance, puños de combate o su propia fuerza bruta. Una vez desatada, no permitirán que nada se interponga entre ellos y la gratificación que sólo encontrarán en el combate cara a cara. Ha habido ocasiones, ninguna bien documentada, en las que las fuerzas aliadas se han interpuesto accidentalmente entre los Desgarradores de Carne y sus enemigos. Los Desgarradores de Carne no se han arrepentido hasta la fecha de las trágicas consecuencias que tuvieron semejantes acciones imprudentes.

La terrible violencia que sigue a este ejército ha hecho que muchas fuerzas militares del Imperio no quieran luchar a su lado. Planes cuidadosamente estudiados pueden quedar hechos añicos por las ansias de combate de este Capítulo, y sus atrocidades en el campo de batalla han hecho palidecer a duros veteranos de incontables guerras. El Capítulo ha estado bajo constante vigilancia Inquisitorial desde las Masacres de Kallern de M36, y algunos oficiales de la Guardia Imperial han rechazado el dudoso honor de luchar junto a los Desgarradores de Carne, particularmente después de que se extendiese el rumor de sus asaltos vengativos contra ciudades enteras durante el Alzamiento de Arcata de M39.

Relativamente pocas fuerzas han luchado codo con codo con los Desgarradores más de una vez. Las historias de sus anormales comportamientos durante las Fiestas de la Victoria, en las cuales muchos prisioneros desaparecen, significan que pocos Comandantes desean estar en sus proximidades incluso cuando la batalla ya ha terminado...

### **Organización**

Aunque fueron formados originariamente bajo los dictados del Codex Astartes, los Desgarradores de Carne han sido diezmos por la maldición de la Rabia Negra y ahora apenas pueden poner en pie de guerra a unas cuatro Compañías. A menos que alguna salvación milagrosa pueda ser encontrada, su número puede quedar reducido a la mitad el próximo milenio.

Aunque el Capítulo intenta seguir los preceptos del Codex Astartes, se han hecho necesarios algunos ajustes a la estructura de las Compañías para suplir su escaso número. Las cuatro se consideran "Compañías de Batalla" sin ningún tipo de Reservas presentes en todo el Capítulo. Cada Marine está entrenado para ser totalmente operativo en las tareas Tácticas, de Asalto e incluso de Devastador, además de estar versado en el manejo de cualquier tipo de vehículo disponible en el Capítulo. En los teatros de guerra, las escuadras individuales rápidamente cambiarán su papel para ajustarse a las necesidades de la misión y al equipo disponible. Además, la 1ª Compañía, rompiendo la tradición de los Marines Espaciales, no es una fuerza compuesta enteramente de veteranos, debido a que pocos Desgarradores de Carne son capaces de soportar la presión de la Rabia Negra lo suficiente como para llegar a tal estatus. En lugar de ello, se forman escuadras de Marines Veteranos en cada Compañía de acuerdo con los Marines más sobresalientes que en ellas haya.

La Flota de los Desgarradores de Carne también es comparativamente pequeña, con la nave de combate Victus siendo su única nave importante. El Victus es milenario, pero ha sido mantenido en condiciones de combate y es capaz de transportar al Capítulo entero. Una visión mucho más común para los enemigos del Emperador son las siete rápidas fragatas de ataque que el Capítulo mantiene operativas. Cada una ha sido modificada para poder albergar a una Compañía entera si fuese necesario.

### **Grito de Guerra**

Los Desgarradores de Carne han desarrollado un terrorífico grito que emiten cuando cargan contra sus enemigos, amplificado por los sistemas de voz de su armadura de energía. Se sabe que su simple audición ha llevado a algunos enemigos a caer de rodillas completamente sumisos. No hay ningún registro de dicho grito para ser expuesto aquí, aunque los pocos supervivientes de sus asaltos lo han descrito como un sonido ululante que se metía en sus mentes, rescatando de su subconsciente un terror absoluto que hace imposible oponerse al asalto de los brutales Marines Espaciales.

---

### **Ejércitos de Desgarradores de Carne**

Un ejército de Desgarradores de Carne se elige utilizando la lista del Codex de Ángeles Sangriento, con las excepciones y reglas que se encuentran en el *Index Astartes I*.

## **CABALLEROS GRISES**

El Capítulo de Marines Espaciales Caballeros Grises es el brazo armado o Cámara Militante de la Ordo Malleus, los cazadores de Demonios de elite de la Inquisición. El Capítulo de los Caballeros Grises fue el único resultante de la Segunda Fundación en el Trigésimo Primer Milenio. La leyenda dice que los Caballeros Grises fueron formados por orden directa del Emperador para que se creara un Capítulo especial de Marines Espaciales dedicado exclusivamente a la destrucción y expulsión de Demonios en combate cara a cara. Los Caballeros Grises forman parte de las fuerzas de la Inquisición y el Gran Señor del Capítulo es tradicionalmente un miembro del Conclave Interno de la Inquisición.

La bioingeniería y la psicocirugía fueron empleadas extensamente en la creación de los Caballeros Grises para conseguir que fueran los más resistentes y leales Marines Espaciales jamás creados. Además del considerable estoicismo de carácter que comparten con sus hermanos Marines Espaciales, los Caballeros Grises están condicionados psíquicamente contra los horrores de las incursiones demoníacas y los seductores susurros del Caos. Sus vidas están repletas de abnegación y pureza espartana, llenas de rituales para endurecer la mente y el corazón contra los horrores a que deben enfrentarse. Hasta la actualidad estas medidas extraordinarias han sido efectivas: en diez mil años de combate contra las fuerzas de la oscuridad, ni un sólo Caballero Gris ha flaqueado en la batalla o ha traicionado al Emperador, ni en palabra ni en obra.



Los Caballeros Grises tienen su base secreta en una fortaleza monasterio en la superficie de Titán, la mayor de las lunas de Saturno. Allí, los jóvenes aspirantes han de superar cientos de pruebas, tanto físicas como espirituales. Finalmente, se implantan en el puñado de supervivientes (ninguno de los reclutas aspirantes que fracasa sobrevive) las estructuras genéticas del Capítulo, y se inicia su verdadero adiestramiento. Sus cuerpos se endurecen para resistir el dolor y el miedo, y sus mentes son disciplinadas para luchar contra las repugnantes maquinaciones del Caos.

La fortaleza monasterio también contiene un depósito único de conocimientos sobre la Disformidad y el Caos, que ha sido reunido por el Ordo Malleus a lo largo de los milenios, denominado *Librarium Daemonica*. Esta siniestra y prohibida biblioteca contiene decenas de miles de volúmenes de conocimientos arcanos y demonología, y sus muros están agrietados por el paso de los siglos y cargados con la maligna presencia psíquica que ha absorbido de todo el universo. Cada Caballero Gris entra en combate portando el libro sagrado de rituales de batalla del Capítulo, el *Liber Daemonicus*, en un estuche especial de cerámica sobre la placa pectoral de su armadura. Este libro sagrado contiene los dogmas esenciales del conocimiento Disforme extraídos de las polvorientas estanterías de la Librarium Daemónica, y es una de las armas más mortíferas de los Caballeros Grises.

La mayor parte de las fuerzas del Capítulo están dispersas por todo el Imperio en naves rápidas guiadas por los mejores navegantes de la Navis Nobilite. Estas fuerzas están normalmente organizadas en pequeños grupos que se entrenan y luchan juntos durante toda su vida. De esta forma están a punto para responder instantáneamente a los primeros informes sobre incursiones demoníacas en cualquier punto del Imperio. Los Caballeros Grises pueden estar estacionados en los confines más lejanos de la galaxia durante décadas. Todos los Caballeros Grises esperan ser devueltos a su mundo adoptivo de Titán cuando mueren. Allí pueden descansar al final de su vigilancia constante bajo las sagradas criptas en las profundidades del Monasterio junto a algunos de los mayores héroes anónimos del Imperio.

Los aspirantes a Caballeros Grises son seleccionados para filtrar a todos excepto a los Psíquicos más poderosos. Los más fuertes y puros son rigurosamente adiestrados para combinar sus habilidades psíquicas en un poder estructuralista muy superior al que cualquiera podría conseguir individualmente. Una vez se han distinguido en batalla, los Caballeros Grises más veteranos son trasladados a la Primera Compañía de elite, equipados con Armaduras Acorazado Táctico de Exterminador modificadas y muy ornamentadas y armados con las temibles

Armas Psíquicas Némesis. Las Escuadras de Exterminadores Caballeros Grises son la causa mas frecuente de la destrucción de los Demonios que penetran en el universo material y una de las pocas fuerzas lo suficientemente fuertes como para hacer frente a un Gran Demonio y expulsarlo a la Disformidad.

*Extraído de Milenio Siniestro (WH40K 2ª Ed.), ilustración de WD UK 259.*

**AVISO** - Esta es una página no oficial. Warhammer, Games Workshop, Citadel y White Dwarf son Marcas Registradas propiedad de Games Workshop Ltd. Estas Marcas, así como cualquier otra Marca propiedad de Games Workshop Ltd., son usadas sin permiso previo, sin ánimo de lucro y con intención meramente divulgativa. Este uso no debe interpretarse como un desafío al status de esas Marcas Registradas. Asimismo, varios de los gráficos e imágenes que aparecen en esta página son propiedad de Games Workshop Ltd. El resto del material, salvo que se indique lo contrario, es propiedad de Víctor García (www.tirribo.com). © Víctor García 1997-2004.