

CODEX GARATH Mundo Astronave

"Es hora de afrontar el destino.
Verdugo: que el filo de tu arma abra el camino del perdón.
Plañideros: vuestras lágrimas limpiarán parte del pecado.
Aquella que está Sedienta me espera."

Últimas palabras de Durmil Aysha, Mártir de Garath,
antes de ser ejecutado tras vencer en la batalla de Tierra Negra



La historia del mundo astronave de Garath (que responde al nombre completo de Garoth-Tusiacheath: “Los que se lamentan por haber perdido el honor”) se remonta a poco antes del nacimiento de La que está Sedienta, del dios del caos Slaanesh, hace unos 13.000 años. Antes de la Caída de la raza eldar, antes de que el nacimiento del nuevo dios del dolor y el placer diera paso a la aparición del fenómeno Ocularis Terribus, la traición de los habitantes de este mundo astronave a los suyos fue el origen de Garath. En el mundo astronave día tras día se recuerda la cobardía de todos y cada uno de sus habitantes, el deshonor con el que deberán cargar por el resto de su existencia y que por siempre intentarán saldar aún tratándose de un acto imperdonable.

Hace 13.000 años Garath no tenía el nombre de deshonor con el que carga hoy en día; su nombre era Ikan-Novine, “El Pájaro Glorioso”, y era una de las varias naves comerciales con las que contaba el planeta de Zhailan (vendría a significar algo así como “Espada Brillante”). No era tan grande como otras naves comerciales pero, rápida y repleta de la tecnología eldar más avanzada, era una de las naves más valoradas en toda la galaxia.

Al igual que otros muchos comerciantes que pasaban largas temporadas separados de sus mundos natales, para la tripulación de la nave cada vez era más patente el declive que experimentaba una sociedad eldar paso a paso más enfermiza. A cada visita al hogar, los eldars que viajaban a bordo de Ikan-Novine percibían el deterioro y la corrupción que se adueñaban de su planeta natal, de sus compañeros, de sus familias.

El miedo y la aversión a lo que estaban creando sus congéneres cada vez más corruptos se adueñó de la tripulación de Ikan-Novine, y cuando los videntes de la nave presagieron el nacimiento de Murekhalir, Aquella que está Sedienta, Slaanesh, el miedo se convirtió en terror.

Las llamadas de auxilio para evacuar su planeta les llegaron en el momento en el que los tripulantes de Ikan-Novine estaban reunidos dirimiendo en común las posibles soluciones ante semejante situación. Poner sus vidas en peligro para auxiliar a los suyos, o escapar a seguro, lejos de Aquella que está Sedienta... la decisión fue tomada con todas las consecuencias. Súplicas de sus familiares, amigos, que sabían al igual que ellos que un dios sediento de almas estaba a punto de nacer, no fueron suficientes para hacerles acudir a ayudar a sus semejantes. A pesar de los mensajes y los ruegos, los habitantes de Ikan-Novine decidieron no rescatar a los suyos, y escaparon lejos de Ocularis Terribus. No sufrieron la resonancia psíquica del nacimiento de Slaanesh, puesto que se encontraban muy lejos del agujero en el espacio que dejó tal suceso. Sus congéneres desaparecieron en la oscuridad del Ojo del Terror. Sus almas

fueron engullidas por el dios que acababa de nacer y no tuvieron ninguna oportunidad, puesto que quien podía haberles salvado les había dado la espalda. Los habitantes de Ikan-Novine los habían dejado a merced de un destino horroroso, del peor de los destinos.

Aquella fue la traición de los tripulantes de Ikan-Novine, y el sentimiento de culpa fue adueñándose de todos y cada uno de los eldars de la nave; hasta tal punto, que el nombre de la nave cambió a Garath (“Los que perdieron el honor”). Para los habitantes de Garath el sentimiento de culpa tiene un gran peso en la organización social dentro del mundo astronave. En la mente de estos eldars es constante buscar una forma de saldar esa cuenta pendiente con toda su raza. Cualquier petición de ayuda de otro mundo astronave, de cualquier mundo exodita o de un solo eldar será respondida al instante, sean cuales sean las consecuencias.

Los eldars de Garath tienen muy interiorizado ese arrepentimiento y esa carga. La obsesión por haber traicionado a los suyos ha convertido a Garath en un mundo ciertamente diferente del resto de mundos astronave. Mientras que entre los eldars del resto de mundos astronave la obsesión por que sus almas no vayan a parar al espacio disforme donde Slaanesh las devore tiene una gran importancia, en Garath es muy diferente.

El sentimiento de culpa es tal, que el mayor honor para la mayoría de los habitantes de Garath es ser Vidente, es decir: Mártir, para pagar los pecados de su pueblo. La moneda con la que pagarán el deshonor son sus propias almas. Los videntes de Garath se llaman Mártires. Su labor es guiar a su pueblo a la guerra, participar en el consejo de Mártires que gobierna el mundo astronave y sacrificar su alma por el futuro de Garath y por aquellos a los que tiempo atrás traicionaron. Los Mártires de Garath acuden a la guerra dispuestos a morir tanto si ganan como si pierden la contienda. Éste es el sueño de muchos eldars en Garath, y la senda del brujo o el vidente es muy solicitada.

Cuando un Mártir pisa el suelo de batalla va acompañado por su comitiva. La suya es “La Comitiva del Condenado”. Un exarca, bajo el nombre de Verdugo, le acompaña para luchar a su lado. Varios brujos, conocidos como Plañideros, lucharán junto a ellos.

El destino del Mártir podrá implicar la muerte tanto si pierde como si gana la contienda. Alcanzada la victoria el Mártir elegirá el lugar más sangriento del campo de batalla y, acompañado por su comitiva, dejará a un lado las joyas espirituales que lo protegían y sacará sus para hacerlas danzar en el aire y que señalen su destino. A esta ceremonia los habitantes de Garath lo llaman Turt-Angau, o “Turt-Angau, Suithion Khaine-na-Murekhalir” (Cuando se hace frente al destino, El baile-lucha entre Kaela Mensha Khaine y Slaanesh). Las runas escenifican la lucha entre el Dios de la Mano Ensangrentada y Slaanesh.

Si las runas muestran la victoria de Khaine, el alma del Mártir será perdonada, y éste podrá seguir guiando a su pueblo hasta que caiga en combate o tenga que lanzarlas de nuevo, pero si las runas muestran la derrota del dios eldar, el Verdugo que ha defendido y acompañado al Mártir durante toda la batalla tendrá que ejecutarlo. Esa es la labor del Verdugo: proteger con su propia vida al Mártir en batalla y Sacrificarlo si las runas lo piden. Tal labor siempre ha estado reservada a los exarcas más sobresalientes de Garath.

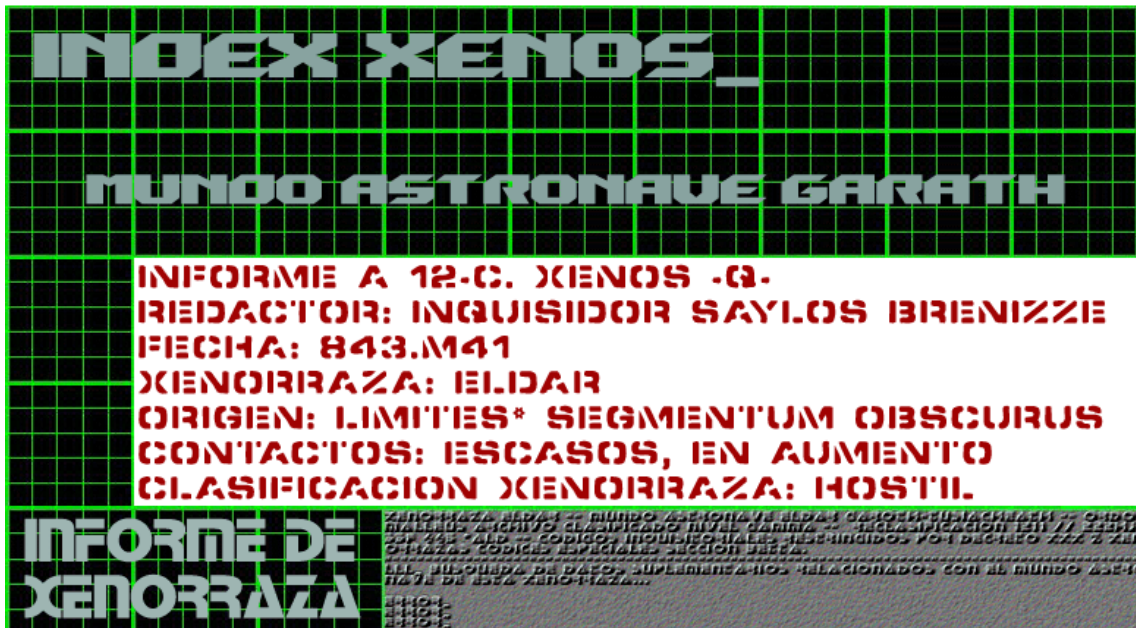
Si el Verdugo ha caído en batalla y la runa vencedora es la de Slaanesh, el propio Mártir acabará con su vida; el sacrificio es su destino ineludible. Así lo decretan las actas fundadoras de Garath: Su alma quedará desprotegida, y al son de los lamentos de los plañideros vagará por el espacio disforme, hasta que Aquella que está Sedienta la encuentre y la devore.

Es un tributo que resulta incomprensible para los eldars del resto de mundos astronave, pero que es el mayor de los honores para los habitantes de Garath.

Saylos Brenizze
Inquisidor del Ordo Xenos

Pensamiento: LA TRANSIGENCIA ES SINÓNIMO DE TRAICIÓN

-----><-----
DOCUMENTO CLASIFICADO-ALTAMENTE SECRETO.NIVEL
GAMMA.ACCESO RESTRINGIDO.SÓLO PERSONAL AUTORIZADO.
-----><-----



Pocos son los datos existentes en nuestros archivos sobre este mundo astronave eldar desconocido hasta hace bien poco. Aunque los últimos datos sobre el paradero de Garath parece señalar a los límites orientales del Segmentum Obscurus, el primer encuentro con estos eldars tuvo lugar en el planeta Asfer-2, Segmentum Ultima, cuando las huestes de este mundo astronave atacaron los asentamientos mineros establecidos desde hace 2 siglos. Al parecer, el planeta era un mundo denominado por esta xenoraza como "virgen", y acabaron con toda la población humana residente. Varios destacamentos de la Guardia Imperial cayeron bajo el fuego enemigo defendiendo valerosamente a los habitantes de Asfer-2. Los eldars de Garath acabaron con los supervivientes que no pudieron escapar, y desaparecieron antes de que pudiera acudir a impartir la justicia del Emperador el capítulo de Adeptus Astartes más próximo. Los eldars dejaron en el planeta una placa con funciones aparentemente dedicadas a la terraformación y regeneración floral. El planeta estaba envuelto en una nube de gas que nuestros técnicos aún no han podido analizar, pero que al parecer oxida cualquier metal al menor contacto, así que tuvieron que abandonarse las labores industriales en Asfer-2.

Los datos que a continuación expongo son un compendio de los pocos datos encontrados en ficheros de navegantes y de los testimonios de los soldados de Garath, apresados durante la evacuación de Asfer-2. Fueron interrogados con las técnicas más avanzadas durante el viaje a Terra, pero todos acabaron con sus propias vidas antes de que los interrogadores pudieran evitarlo. Al contrario que en experimentos e interrogatorios con especímenes eldar de otros mundos astronave, los xenos de Garath no mostraron miedo alguno ante la destrucción de las joyas espirituales que portaban.

Como complemento he adjuntado varios archivos de la documentación con acceso nivel Gamma de la que dispone el Ordo Xenos. Estos archivos pueden resultar complementarios para un conocimiento global y más exacto de esta xenoraza y del mundo astronave Garath.

-----<-----ARCHIVOS ADJUNTOS----->-----

>>Archivo##ff27.99--Analítica.Artefacto.Eldar

Este artefacto alienígena fue hallado en el planeta Asfer-2, segmentum Ultima, tras la invasión por parte del mundo astronave eldar con el nombre de Garath.



ARTEFACTO ELIDAR

Este artefacto alienígena fue hallado en el planeta Asfer-2, Asfer-2, segmentum Ultima, tras la invasión por parte del mundo astronave eldar con el nombre de Garath.

Cuando las fuerzas imperiales llegaron al planeta forja, los alienígenas habían abandonado Asfer-2. No se encontraron los cadáveres de ninguno de los habitantes humanos -que el emperador acoja sus almas en su regazo- ni tampoco resto alguno relacionado con los

invasores aparte del artefacto en cuestión. Los edificios, fábricas y máquinas que hasta hacía poco habían plagado Asfer-2 de polo a polo se encontraban en un avanzado estado de deterioro y envejecimiento. Dato subrayable, puesto que la invasión se produjo pocas semanas antes de la llegada de las fuerzas imperiales y, según los últimos registros del Administratum, el estado de la infraestructura de explotación imperial estaba categorizado como “satisfactorio y de avance tecnológico avanzado”. Queda por recibir el informe del Adetus Mechanicus, pero no parece que con la invasión de Asfer-2 se halla perdido información técnica imprescindible para el Imperio.

+Teoría: El artefacto eldar podría tratarse de un focalizador de terraformación y de regeneración floral. El estado de decrepitud de toda la infraestructura humana en el planeta, y el avanzado estado de evolución de la flora en las cercanías de la posición geográfica en la que fue hallado el objeto, sugieren tal propósito para este artefacto. Se trataría de un objeto para hacer desaparecer las infraestructuras artificiales, y potenciar el proceso natural. Esta teoría estaría estrechamente relacionada con los planetas **CENSURADO**

+Análisis de elementos: El artefacto tiene cerca de un metro de largo por medio de ancho (1,015 –0,485). De forma elíptica, similar a una losa, fabricado de material **DESCONOCIDO**; como en otros objetos eldars encontrados, se trata de algún tipo de polímero orgánico.

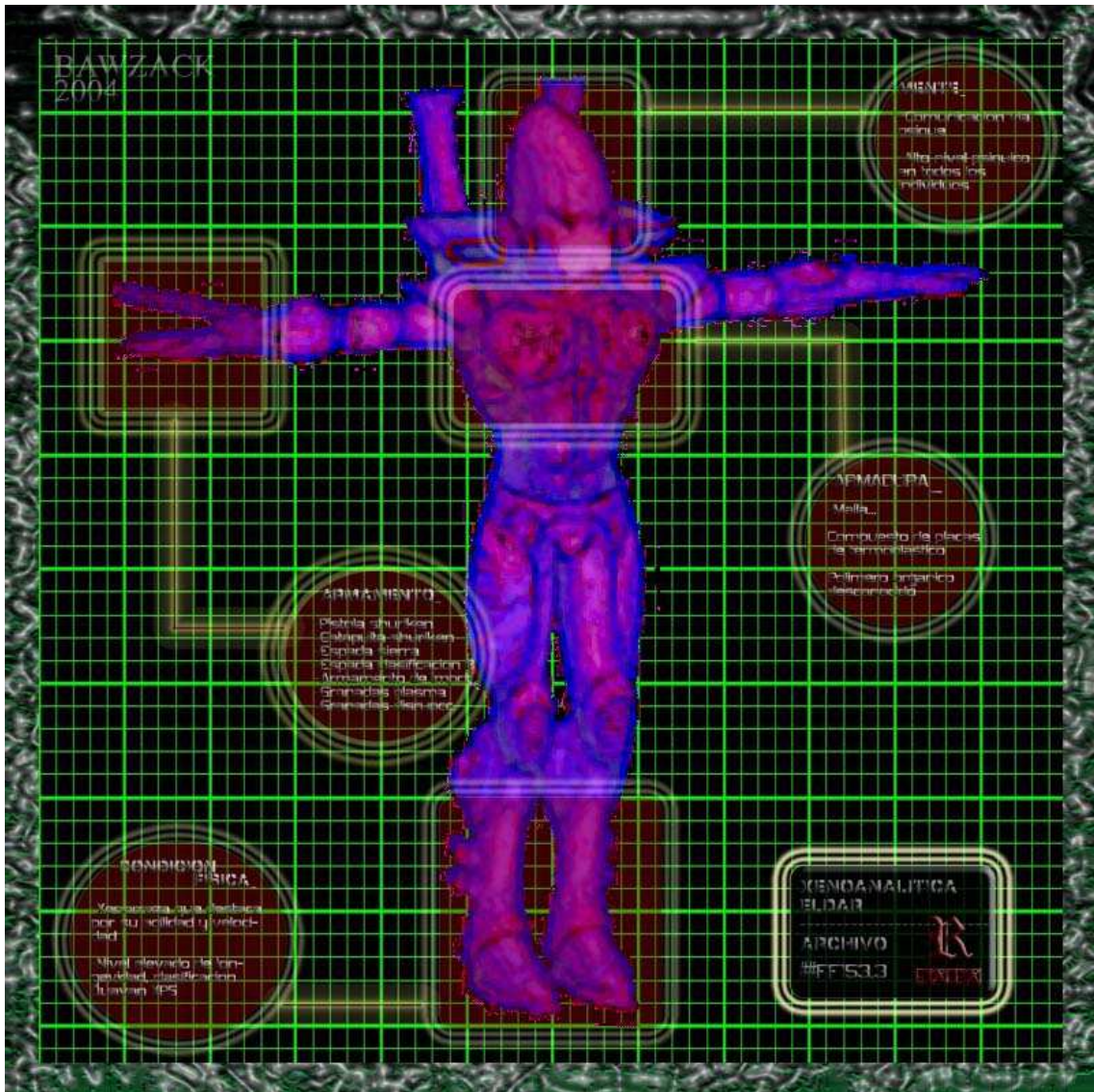
--La base-- o losa del artefacto está formada por una masa de psicoplástico encastrado en un complejo circuito cristalino interno. Al ser recogida en el lugar donde estaba depositada, los exploradores informaron de una especie de **CENSURADO** translúcidos que brotaban de la losa para clavarse en la tierra. Los informes de la recogida señalan que tales **CENSURADO** se encogieron hasta desaparecer dentro del objeto. Nuestros científicos no han hallado rastro alguno de **CENSURADO** o mecanismos con el que podría ponerse en marcha o detenerse el proceso de terraformación.

--La runa-- está formada por un material diferente al de la base, pero **DESCONOCIDO**. No parece ser ningún tipo de polímero. Las sondas psíquicas han detectado una actividad psíquica menor. Tras una comparativa con las bases de datos de mitología eldar de los que se dispone en el nivel de acceso **GAMMA**, esta piedra aglutina dos tipos de runas legendarias de esta raza. La parte superior de la runa se asemeja al signo de la Libertad, la victoria o la esperanza. La forma triangular rodea a la gema con forma de lágrima, así que el significado simbólico podría tener un halo de negatividad o pesimismo, así como de venganza. El cuerpo inferior de la runa, tiene cierto parecido al signo de los sin-alma, los devorados o incluso los siempre hambrientos.

--La gema-- es de forma romboide, y está formada por un cristal psicorreceptivo diferente a los hasta ahora hallados. Emite un brillo rojizo constantemente. Nuestros análisis y escáneres no han conseguido detectar el origen o la razón de esta emisión lumínica. Se ha decidido emplear el protocolo **CENSURADO**.

+Conclusiones: **CENSURADO**

>>Archivo##ff53.3--Xenoanalítica.Eldar



XENOANALÍTICA--RAZA ELДАР

--La xenoraza eldar como enemigo: Registros trascendentales para combatirla_

Tres características de los eldars son las que sobresalen y las que deben tenerse en cuenta en el campo de batalla para combatirlos.

- Por un lado su capacidad psíquica, pero al mismo tiempo su dependencia de ésta. La mayoría de las huestes eldars a las que se han enfrentado nuestras fuerzas siempre han contado con un gran número de individuos con capacidades psíquicas de alto nivel entre sus filas. Los análisis de armaduras, equipo y armas dejan claro que los atuendos de los guerreros eldars carecen de comunicadores, por lo que nuestros expertos han sacado en conclusión que las directrices de combate y las órdenes son comunicadas mediante nexos mentales. En ese punto crucial deben potenciarse los esfuerzos ofensivos. Los individuos con gran capacidad psíquica deben ser los

objetivos principales; las huestes eldar dependen demasiado de éstos.

- Por otro lado, su agilidad y rapidez. Los eldars son por naturaleza una raza de poco peso y con gran capacidad de movimientos veloces y ágiles. De esta misma forma, sus armaduras no son pesadas, ni ofrecen una protección similar a los de nuestros guerreros del Adeptus Astartes. Las armaduras de malla de los eldars están fabricadas con decenas de miles de placas de termoplástico entrelazadas, que dispersan la fuerza de los impactos entre un área grande. No aporta suficiente protección contra armas de daño medio o medio-alto. Éste es el tipo de armamento que deben usar las fuerzas imperiales al enfrentarse a esta xenoraza

- Por último, cabe destacar el miedo que tienen los individuos de esta raza a la muerte. Hablamos de terror, y así lo certifican las joyas que plagan sus armas y armaduras. Joyas en las que nuestros escáneres han detectado altos niveles residuales de actividad psíquica. Estos datos podrían indicar un uso de receptáculo de estos objetos. Receptores de **CENSURADO** para evitar que éstas vayan a parar al **CENSURADO**. Se trata sólo de una teoría, pero que subraya el terror de los eldars a la muerte. Debido a esto, se hace saber a quien lea este informe que en terreno de combate, cuando la situación sea de extrema gravedad, podría optarse por la ruptura sistemática de estas joyas, para sembrar el miedo entre las filas eldars. Esta teoría y esta posible línea de actuación están aún bajo estudio inquisitorial. En caso de ser dadas por válidas, dicha orden se propagará a todas las fuerzas imperiales, como consigna de combate prioritaria.

***Esta teoría ha entrado en nivel OMEGA de análisis, tras los últimos sucesos documentados por el inquisidor Saylos Brenizze en relación al mundo astronave Garath.**

>>Archivo###ff27.99--Analítica.Artefacto.Eldar



TRAYECTORIA MUNDO ASTRONAVE XENOS

El gráfico indica la trayectoria identificada y la trayectoria hipotética que ha debido tomar el mundo astronave xenos eldar conocido como Garath.

Nuestros expertos han sacado en conclusión que la nave xenos ha debido provenir del exterior de la galaxia.

El último avistamiento de los xenos se produjo en el límite entre el Segmentum Ultima y el Segmentum Obscurus en el 836.M41, zona cercana a la inestabilidad disfórmica conocida como la Ira del Emperador.

Este encuentro ha sido certificado de una forma fidedigna por los archivos imperiales de las autoridades planetarias del sistema estelar "Asfer", de los archivos clasificatorios de enfrentamientos Xenos del Adeptus Astartes, y lamentable pérdida de los sistemas de producción y suministro del planeta industrial Asfer-2 patentes en los archivos de mecenazgo del Adeptus Administrorum.

Tras el enfrentamiento contra las fuerzas imperiales de este mundo astronave xenos tan desconocido hasta ahora, la nave alienígena desapareció en el espacio, que, según los conocimientos de este humilde xeno-analista, **CENSURADO**

Nuestros informadores en los sistemas habitados en el Segmentum Obscurus nos han alertado de varios comentarios referentes a avistamientos en diferentes zonas que, clasificándolas por tiempo y espacio, podrían señalar un avance hacia Ocularis Terribus, tal y como se refleja en el gráfico.

Aún así, estos avistamientos, en mi humilde opinión, tan sólo pueden ser tomados como típicos y de poca credibilidad. Desde que el mundo es mundo, y desde que el Dios Emperador protege a la humanidad, comentarios sobre avistamientos como estos han sido continuos y constantes.

Así pues, para que conste en este informe y el Inquisidor Saylos Brenizze tenga en cuenta si es su menester, mi conclusión es que debe tomarse como localización más cercana y fidedigna del mundo astronave xenos eldar conocido como Garath el sistema Asfer.

Teniendo en cuenta las consecuencias del enfrentamiento contra los xenos en Asfer-2, toda esa zona debería ser reforzada al instante, por la seguridad del Imperio.

DuÇard Fingher Goholl
Xenoanalista, Ordo Xenos



Existen dos posibilidades de juego con el Mundo Astronave de Garath:

A) Seguir las normas establecidas en el Codex Eldars. En tal caso, en caso de que tu ejército tenga un vidente, deberías integrar como mínimo un exarca y un brujo, aunque estén en otras escuadras. A efectos de trasfondo (que no obligatoriamente de juego), tras la batalla ellos serían quienes se reunieran para realizar el Turt-Angau.

B) No seguir las normas establecidas en el Codex Eldars. Si tu adversario se muestra conforme, reflejar a La Comitiva del Condenado efectuando los siguientes cambios en la lista del ejército eldar.

La siguiente sección reemplaza la sección normal del Vidente de la lista de ejército:

Tipo de unidad: Infantería (o motocicleta a reacción si los miembros de la comitiva van montados en una motocicleta a reacción eldar).

Equipo: yelmo cristalino, pistola shuriken, arma bruja y armadura rúnica (tirada de salvación invulnerable de 4+)

Reglas especiales: personaje independiente, pies ligeros y poderes psíquicos.

Opciones: Similares a las incluidas en la sección del vidente en el Codex Eldars.

Comitiva del condenado: Esta unidad y el mártir se consideran una sola opción de C.G. La comitiva del Condenado forma una única unidad compuesta por 1 vidente (Mártir), 1 exarca (Verdugo) y entre 3 y 10 brujos (Plañideros). Siempre que un ejército del mundo astronave Garath despliegue al menos a un vidente deberá haber una comitiva del condenado. Un segundo vidente o un tercero podrá desplegar sin comitiva.

Plañideros: Un segundo o sucesivos videntes (Mártires) incluidos en el ejército podrá sustituir su Comitiva del Condenado por una escuadra de entre 3 y 10 brujos (Plañideros). Esta unidad y el vidente se consideran una sola opción de C.G.

Verdugo: En una Comitiva del Mártir, el Verdugo podrá ser un guerrero de cualquier senda siempre que se respete el sentido y equipo del resto de la comitiva (p.ej. un exarca Lanza Brillante no podrá ser Verdugo en una Comitiva cuyos miembros no van en motocicletas a reacción eldar).

A la hora de elegir el exarca ten en cuenta que parte de su equipo puede perder su utilidad mientras el resto de la comitiva siga con vida (p.ej. el generador de disformidad de un exarca Araña de Disformidad, o las alas de un exarca Halcón Cazador).

Un Verdugo en una comitiva no puede tener los siguientes poderes de exarca: Tormenta Afilada de Vengadores Implacables, Acróbata de Espectros Aullantes, Cazacarros de Dragones Llameantes, Acechante y Sombras Inalcanzables de Escorpiones Asesinos, Interceptación y Levantar el Vuelo de Halcones Cazadores, y Asalto Sorpresa y Repliegue de Arañas de Disformidad.

Sea cual sea su senda, un Verdugo sí podrá ir montado en una motocicleta a reacción eldar si el resto de la comitiva va montado en ella.

Transporte: Si la unidad tiene 12 miniaturas o menos, la Comitiva del Condenado puede ser transportada en un Serpiente.

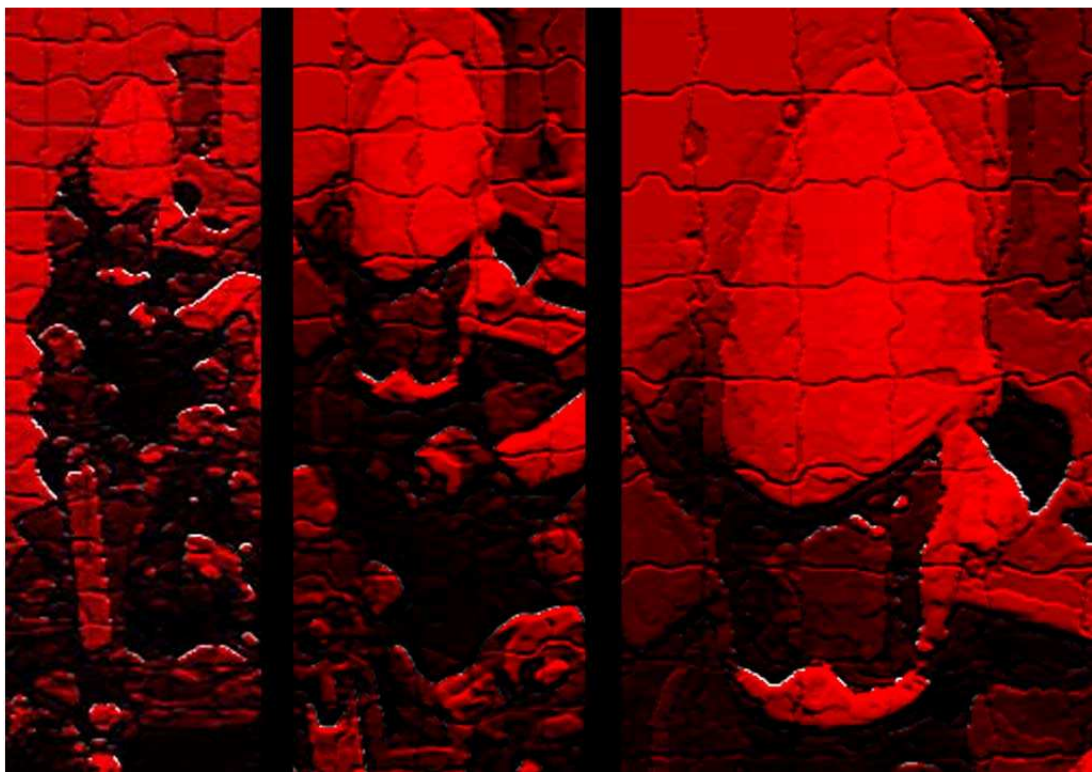
REGLAS ESPECIALES:

Muerte del Mártir: Si el Mártir cae en batalla, el resto de guerreros eldar sentirán que una parte del deshonor en el que cayeron los suyos 13.000 años atrás ha sido saldada y el valor correrá por sus venas. Si el Mártir cae en batalla todos los eldar en el tablero de juego sentirán CORAJE en el siguiente turno.

Turt-Angau: Tras la batalla, si el Mártir sigue vivo deberá realizar el rito que decidirá si sigue vivo o debe ser sacrificado por el deshonor de su mundo astronave. Lanzará un D6: con 4+ la runa de Kaela Mensha Khaine habrá salido victoriosa y seguirá vivo, pero con menos la runa que se alce con la victoria será la de Slaanesh y será sacrificado. Su muerte contará como una baja más en la batalla a efectos del juego.

BIBLIOTECA GARATH NEGRA

En este espacio encontraréis relatos, fragmentos de tiempo, sucesos...





Mornesh miró a su verdugo, su preciada amiga Quanadea, una de las mejores Exarcas Espectro Aullante de Garath. Quanadea había protegido a Mornesh durante toda la batalla; se había interpuesto entre él y varios disparos de sus enemigos en más de una ocasión, lo cual le había provocado terribles heridas, pero Quanadea seguía en pie dispuesta a cumplir con su labor. Aquella Exarca habría dado su vida por la del Mártir sin pensarlo, pero había llegado el momento, y también estaba dispuesta a cumplir con su cometido cuando las runas danzaran para decidir el destino de Mornesh.

El Mártir, acompañado por los plañideros y Quanadea buscó el lugar más sangriento del campo de batalla. Miró aquel paraje desolador. Tifer Capital, ciudad mon-keigh erigida para explotar los bienes de un mundo virgen, cuidado milenios atrás por sus antecesores. Edificios y edificios cuadrados, horrendos, sin gracia alguna, con el único propósito de albergar a miles de individuos de aquella raza que sólo sabía destrozar y explotar, sin mirar más allá. Los soldados eldar seguían patrullando las calles de la gran ciudad minera, en busca de supervivientes o posibles focos de resistencia. Mientras, los Mártires de Garath buscaban junto a sus comitivas un buen lugar donde hacer bailar sus runas y decidir su destino. Menos de una hora antes en la

ciudad sólo se oían disparos y explosiones, ahora únicamente los cánticos de los plañideros y sus oraciones resonaban en Tifer capital. Era el momento del Turt-Angau.

Tras pasear por calles y edificios llenos de muertos, a través de ruinas y de restos de vehículos blindados, tras vagar por las calles al son de las oraciones de sus plañideros, Mornesh y su comitiva llegaron a lo alto de un edificio. Allí fue donde el Mártir de Garath encontró el lugar adecuado para decidir su destino: Una pila de cadáveres mon-keigh y eldar, en la azotea de aquel edificio de oficinas del centro de la ciudad. Aquel lugar debía de haber sido escenario de una lucha encarnizada. La sangre de ambas razas teñía casi toda la azotea, y los restos de los cadáveres estaban destrozados, rotos, arrancados y desgarrados. Había sido, sin lugar a dudas, uno de los lugares más cruentos de la batalla por tomar la ciudad.

Iluminado por cuatro leves rayos de sol que se filtraban a través de las nubes tóxicas del cielo ocre de Asfer-2, Mornesh subió a lo alto de la pila de cadáveres. Hincó su rodilla izquierda, se quitó el casco, se despojó de las joyas espirituales que plagaban su túnica y buscó en su bolsa de runas. Notó el poder contenido en ellas, el poder de su significado y de la historia que contaban. Un movimiento fugaz de su muñeca y las lanzó al aire. En vez de caer al suelo, las runas comenzaron a flotar, buscando el lugar que a cada una le correspondía en un escenario imaginario, en medio de la nada. Allí, flotando, frente a Mornesh, las runas comenzaron a girar siguiendo un intrincado sistema, frente a Mornesh, el Mártir, y junto a Quanadea, su Verdugo. Al ritmo de las plegarias de los Plañideros, las runas bailaron alrededor de otras dos que flotaban estacionarias.

-“Turt-Angau, Suithion Khaine-na-Murekhalir”- Los labios de Mornesh musitaron el nombre de la danza de runas que presenciaba. Era el baile-lucha entre Aquella que está sedienta (Slaanesh) y El Dios de la Mano Ensangrentada (Kaela Mensha Khaine). Las dos runas centrales del sistema que se movía cada vez más rápido decidirían el destino del Mártir. Quanadea esperaba con su ejecutora en lo alto al resultado de la épica lucha entre Slaanesh y Khaine. Si Khaine resultaba vencido bajaría rápidamente su arma para que su filo acabara con la vida del Mártir, si el Dios de la Mano Ensangrentada salía victorioso Mornesh conservaría la vida para guiar a su pueblo en la siguiente batalla.

Los cánticos de los Plañideros aumentaron en ritmo y en tono, y las runas comenzaron a girar cada vez más rápido alrededor de las dos que aún flotaban en medio inmóviles... Todas se pararon de pronto y fue entonces, en el momento en el que los rezos de los plañideros se habían convertido en gritos y sollozos cuando las dos runas centrales comenzaron a bailar juntas. Los cánticos de los plañideros traían a la memoria tiempos inmemoriales de Dioses, guerras olvidadas, tragedias teñidas en sangre de inmortales y traiciones imperdonables, y las dos ruñas danzaban, golpeándose y separándose, una y otra vez, para volver a arremeter la una contra la otra. Una, de un color turquesa, y de una profundidad inquietante, parecía estar fabricada de cristal...La otra era roja, parecía estar hecha de piedra, o de metal ardiente. Alrededor de esta runa ardía un fuego aún más rojo.

Cada vez que las dos runas chocaban la runa de cristal adquiría un color algo rojizo, mientras que la otra tañía como si hubiese sido golpeada por el más pesado de los martillos. Una y otra

vez, bailando, luchando, golpeando y escapando, la piedra turquesa, la de Slaanesh, contra la roja, la de Khaine, en un feroz enfrentamiento, como el que sucedió hace milenios, cuando nació el cuarto Dios del Caos y sólo le hizo frente el Dios de la Mano Ensangrentada.

Mornesh sabía que en aquel épico combate Slaanesh venció a Khaine, pero aquel combate entre runas, aquella danza, no sólo recordaba aquel suceso histórico y trascendental en la historia del universo; también recordaba el deber de hacer frente al enemigo, a pesar de saberse derrotado, y en eso consistía el Turt-Angau: Mornesh haría frente a su destino fuese cual fuese el resultado del combate rúnico. Al contrario de lo que hicieron sus antepasados al no acudir en ayuda de quienes querían escapar del nacimiento de Slaanesh, él haría frente a su destino. Sin contar con el refugio de las joyas espirituales... Con su alma desnuda, desprotegida. Y si tenía que morir lo haría, a pesar de saber que entonces sería engullido por el Dios del Caos. Haría frente a su destino, haría frente al enemigo, nunca huyendo, siempre con honor.

El final del baile entre las dos runas llegó a su fin. Los cánticos de los Plañideros eran más fuertes que antes y se entremezclaban entre ellos, formando nuevas frases que a su vez adquirirían nuevos significados. Las runas se golpeaban cada vez más fuerte. La runa turquesa brillaba fulgurante, y alrededor de la runa roja el fuego ardía con rabia... giraban veloces y se enfrentaban con odio, hasta que una salió victoriosa. Khaine salió vencedor cuando la runa turquesa estalló en mil pedazos brillantes al ser golpeada por la roja. Quanadea bajó despacio su arma... Mornesh seguiría vivo, seguiría guiando a su pueblo hasta la siguiente batalla.

El Mártir dejó escapar un leve suspiro. Deseaba cumplir con su obligación, con su compromiso, y dar su vida por los suyos y por la deuda de su pueblo con sus antepasados, pero siempre existía allí, en lo más oculto de su alma, el temor a enfrentarse a Aquella que está Sedienta. Sabía que aquel momento llegaría, y que su alma sería devorada por Slaanesh, sabía que jamás eludiría tal responsabilidad, que no huiría de su destino, pero el miedo estaba allí. Ese era al fin y al cabo el mayor de los miedos de todos y cada uno de los eldars: enfrentarse a la abominación que ellos mismos crearon miles de años atrás.



Tendurein miró al cielo. Las nubes oscuras de las fábricas se entremezclaban en el cielo de Asfer-2. Aquel planeta, milenios atrás virgen, antaño cuidado por sus antecesores con el mayor esmero con el sueño de convertirlo en una flor exótica en medio del oscuro universo, había sido mancillado por los mon-keighs. En vez de ser el paraíso para el que había sido tratado milenios atrás, ahora era un páramo desolador. Los restos de las arcaicas y horrendas máquinas de los humanos plagaban el lugar. Edificios metálicos gigantescos, cuyas cúspides desaparecían en las nubes tóxicas que plagaban la atmósfera del lugar, factorías enormes para explotar los bienes más sagrados de aquel planeta, kilómetros y kilómetros de carreteras, raíles y túneles que recorrían Asfer-2 como si fueran las venas corruptas de un engendro mecánico... un paisaje desolador... Era culpa de los mon-keighs y de su presuntuosa ignorancia. Pero todo iba a terminar. Tenían que limpiar toda esa basura con la sangre de sus enemigos.

Él no era más que un simple guardián en la hueste eldar, un “Guardián de las Manos Manchadas” que había acudido a las órdenes del famoso mártir Elladan Shanell para librar de inmundicia mon-keigh las explanadas de Asfer-2. Sus compañeros y compañeras, valientes y decididos, dispuestos siempre a dar sus vidas por la supervivencia de su raza y por saldar la cuenta que siempre tendrían pendiente con sus antepasados, le acompañaban en el avance hacia las líneas enemigas. El recuerdo de la traición de su pueblo milenios atrás infringió una vez más un dolor agudo en el corazón de Tendurien. Su pueblo, Garath, había cometido uno de los mayores pecados posibles cuando no acudieron a salvar a los suyos del nacimiento de Aquella que está Sedienta. Por eso él y sus compañeros eran Guardianes de las Manos Manchadas, manchadas de sangre, de sangre eldar.

Alzó su cabeza, protegida por su casco rojo escarlata, y vio al exarca Dyrmill y sus fieles escorpiones asesinos avanzar entre los restos de lo que hasta hacía poco debía haber sido un vehículo de transporte mon-keigh. Miró a la derecha y vio como los dragones llameantes de Ylldana Faisha corrían junto a otra escuadra de guardianes hacia un tanque mon-keigh. El gran cañón del vehículo no acobardaría a los suyos, aquel día era un buen momento para morir y para matar, para saldar deudas y para hacerlas pagar, para cambiar el rumbo del destino y para asumirlo, era un buen día para ganar aquella batalla.

Brydyanna, la majestuosa Señora Espectral, avanzaba a grandes zancadas hacia el enemigo. Saltaba las trincheras y los obstáculos que plagaban el campo de batalla mientras escupía

fuego con sus lanzallamas sobre los pobres soldados agazapados en los hoyos. Brydyanna no había tenido el honor de poder dar su alma por su pueblo, pero ahora contaba con una nueva oportunidad para aportar otro granito en su empresa por saldar la deuda de su pueblo. Así, la gigantesca arma bélica avanzaba a todo correr, dispuesta a dar un abrazo mortal a unos cuantos mon-keighs, que intentaban frenarla disparándole sin parar desde el montículo en el que estaban parapetados.

Al ver avanzar a los eldars los soldados de la guardia imperial abrieron fuego con todas sus armas. Al mando del destacamento de unos 40 hombres, dos leman russ y un demolisher el Comisario Brams Rusher daba instrucciones sin dejar escapar el puro medio apagado que sujetaba con sus dientes. Los xenos habían aparecido de repente, y no habían tenido casi tiempo para hacerse fuertes en aquel complejo industrial. Varios de sus hombres ya habían caído bajo el fuego enemigo. Un tanque había explotado y otro estaba a punto de hacerlo, con unos cuantos de sus buenos hombres a bordo, al ser alcanzado por varios chorros incandescentes disparados por aquellos soldados extraterrestres de armaduras doradas y rojas.

Tendurien corrió junto a los suyos esquivando los disparos provenientes de la primera de las trincheras improvisadas que habían montado los mon-keighs tan pronto como se habían percatado de su presencia. Un tanque explotó, y su torreta fue a parar frente a sus narices, justo encima de la trinchera, aplastando a varios de los humanos y dejando un buen hueco por el que infiltrarse en las líneas enemigas. Pero esa no era la idea de Elladan, el vidente al mando del ejército eldar. Su mensaje telepático les mandó entrar en esa primera trinchera y avanzar por ella hacia la derecha.

Los diez eldars que integraban la escuadra de asalto de guardianes de las manos manchadas saltaron al interior de la trinchera. Tendurien sintió como su pie izquierdo se hundía en algo blando, mullido y viscoso. Había aterrizado sobre el torso abierto de uno de los mon-keighs. El hombre, prácticamente destrozado por el impacto de la torreta del tanque, intentó levantarse al tiempo que le apuntaba con su pistola, pero Tendurien acabó con sus intenciones de un solo tajo de su espada. Acabó con el sufrimiento de aquel animal tan primario. Su primera batalla, su primer muerto, Elladan lo animó telepáticamente, le dijo que había hecho lo correcto, y que ese era el comienzo de su camino, de un camino para saldar la cuenta pendiente; pero no era necesario, Tendurien sabía cuál era su deber, y no sentía dolor o remordimiento alguno por haber acabado con la triste vida de aquel mon-keigh, se sentía honrado por defender a su pueblo... cada vez veía más claro su camino para algún día ser Mártir de Garath.

Sacó su pie del interior del cadáver del mon-keigh y siguió avanzando junto a su escuadra a través del estrecho pasillo que era la trinchera. Se escuchaban las ráfagas de disparos y explosiones que sembraban el campo de batalla. Los escorpiones asesinos estaban enzarzados en un combate a vida o muerte tras haber asaltado las líneas enemigas. Mientras éstos hacían escupir sus mandiláseres, los dragones llameantes respondían al fuego enemigo desde un edificio a medio caer, y Elladan y su escolta de verdugo y plañideros corrían junto a dos escuadras de vengadores implacables hacía la fuerza principal del ejército enemigo. Allí, rodeada por mon-keighs, se encontraba Brydyanna, la Señora Espectral, haciendo volar por los

aires a cada manotazo a los que se le acercaban demasiado.

La batalla se inclinó a favor de los eldars, cuando los dragones llameantes de la exarca Ylldana Faisha hicieron explotar otro tanque y Brydyanna arrancó la torreta del último leman russ para aplastar con ella a media escuadra de humanos. El comisario Brams Rusher dio la orden de retirada a los suyos; no tenían nada que hacer frente a aquel ejército con tanta ansia por aplastarlos. Sus hombres sólo habían aniquilado a varios extraterrestres de casco a pepinado y a aquella escuadra que, según los informes de xenorrazas a los que había tenido acceso, estaba formada por “escorpiones asesinos”, guerreros con un estilo característico en su forma de luchar. Eso decían los informes, pero la realidad era aún más sorprendente. No cabía en mente cuerda los saltos, movimientos y técnicas que utilizaban los xenos al combatir. Era el momento de retirarse hacia la ciudad, hacia Tifer capital, allí se unirían a las fuerzas planetarias y podrían dar aviso a las altas instancias de la incursión eldar.

El Mártir Elladan vio a través de los ojos acristalados de su casco la cara agónica de uno de los mon-keighs al ser atravesado por su lanza bruja. No sólo veía la sangre y las vísceras derramándose; podía captar el aullido de la débil alma del humano abandonando su inútil cuerpo. Con un gesto de su muñeca se deshizo del muñeco de trapo que había ensartado y alzó la vista. El resto de humanos habían comenzado a correr, a retirarse. El líder mon-keigh se había percatado de la futilidad de hacer frente a la máquina bélica eldar, y había ordenado la retirada. Pero Elladan no tenía suficiente. Era el momento de hacer actuar a la escuadra de Tendurien que llevaba escondida en uno de los extremos de la trinchera desde hacía tiempo.

-Que no quede ningún superviviente.

Los humanos no los vieron caer sobre ellos. Habían desaparecido hacía tiempo del escenario de batalla. Allí, escondidos en el túnel en el que acababa la trinchera, habían esperado las órdenes de Elladan para asaltar a las fuerzas mon-keigh desde la retaguardia, pero la orden no había llegado hasta que sus enemigos se habían dado a la fuga. Armados con espadas y pistolas shuriken, la escuadra de guardianes de asalto comenzó a regar el suelo estéril de Asfer-2 con la sangre de los mon-keighs. Tendurien cercenó el brazo de uno de los humanos y, antes de que éste cayera, saltó sobre él para evitar el disparo de otro humano. Cayó pesadamente en el suelo. Su capacidad de acróbata no era tan fabulosa como la de las Espectros Aullantes de Garath, pero le resultó suficiente para disparar su pistola shuriken desde el suelo y atravesar la frente de su enemigo con uno de los proyectiles.

Guardianes y soldados humanos cayeron en aquella orgía de tajos, disparos, golpes, odio, terror y valor, hasta que llegó el resto del ejército eldar para apoyar a los suyos. Elladan apareció en lo alto de la meseta del complejo industrial, y lanzó su lanza en dirección a la marabunta que formaban los ya trabados en combate. El líder mon-keigh Brans Rusher dejó escapar un alarido que se escuchó por encima de todos los golpes de hierros, disparos y golpes. La lanza le había atravesado el cuello, y lo había dejado clavado al suelo. Fue deslizándose a través de la mística arma mientras su herida se habría aún más, acelerando su muerte. Sus fieles no fueron capaces de superar la imagen de la muerte de su líder y se rindieron. Dejaron caer sus armas y levantaron las manos vacías. Algunos lloraban, otros

miraban al vacío en silencio y otros rogaban por sus vidas, pero Elladan repitió la orden que acababa de dar a todos sus guerreros.

-Que no quede ningún superviviente.

Las armas eldar escupieron muerte. Nadie llegó a Tifer capital para alertar de la llegada del ejército eldar.

CODEx MUNDO ASTRONAVE ELDAR GARATH. Versión 2.0. Volsung 2009.

Este codex no es en absoluto oficial y de ningún modo respaldada por Games Workshop Limited.

Adeptus Astartes, Ángeles Sangrientos, Bloodquest, Cadiano, Catachán, el emblema del Caos, el logotipo del Caos, Citadel, el castillo de Citadel, Combate Urbano, Codex, Cazadores de Demonios, Ángeles Oscuros, Eldars Oscuros, Heavy Metal, Eldars, los emblemas de los Eldars, El Ojo del Terror, Fire Warrior, Forge World, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop, Genestealer, Golden Demon, Gorkamorka, Gran Inmundicia, Inquisitor, el logotipo de Inquisitor, el emblema de Inquisitor, Inquisitor: Conspiracias, Guardián de los Secretos, Khorne, Kroot, Señor de la Transformación, Necrón, Nurgle, Orko, los emblemas de cráneos de los Orkos, Hermanas de Batalla, Slaanesh, Space Hulk, Marine Espacial, los capítulos de los Marines Espaciales, los logotipos de los capítulos de los Marines Espaciales, Tau, los nombres de las castas de los Tau, Tiránido, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, el emblema de Warhammer 40,000, White Dwarf, el logotipo de White Dwarf y todas las marcas, nombres, razas, insignias de las razas, personajes, vehículos, localizaciones, ilustraciones e imágenes del juego del universo de Warhammer 40,000 son ®, ™ y/o © Games Workshop Ltd. 2000-2009, registrados de varias formas en el Reino Unido y otros países del mundo. Usado sin permiso. No pretende ser una afrenta a su posición. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.