

Los Xenos

Autor AGRAMAR
viernes, 20 de noviembre de 2009

Xenos es un término general Imperial para toda especie no humana y extraterrestre pensante. Xenos es usado como un prefijo. Un xeno-artefacto o la xeno-tecnología por ejemplo respectivamente se refieren a un artefacto ajeno o la tecnología extraterrestre.

Etimológicamente, xenos es una palabra griega que viene a significar "forastero" o "extraño".

Las principales razas xenos (aquellas con ejército en el juego) plantean una amenaza considerable para la supervivencia y el predominio continuado de la humanidad; los otros son relativamente triviales.

Las razas principales xenos son: Orkoz, Eldar y sus sádicos parientes los Eldar Oscuros, Tiranidos, Necrones, y Tau. El Imperio es sumamente xenófobo y no es dado a las ideas en plan "vive y deja vivir". Después de la Época Siniestra de la Tecnología - un tiempo en el que se cerraban pactos de no agresión con muchas carreras xenos, aun cuando simplemente podrían haber sido arrasadas - la humanidad ha abandonado los conceptos de coexistencia pacífica a favor de la supervivencia simple. Una de las partes más importantes del Credo Imperial es que todos los xenos representan una amenaza potencial para la supervivencia de la humanidad y los más peligrosos deben ser contenidos o destruidos. Los xenos -juntos con mutantes, herejes y los denominados "extravagantes" - son considerados los peores enemigos de la humanidad, ya que ellos amenazan a la supervivencia misma de la raza humana.

Muchas nuevas razas y civilizaciones xenos son descubiertas por los adeptus del Exploratorium Imperial cada año. Principalmente estos xenos suelen ser o ignorados, contenidos, o si ellos presentan una amenaza a la humanidad o el Imperio, erradicados. En todas partes de su historia, el Imperio ha luchado en muchas guerras, muy largas y sangrientas contra especies xenos peligrosas. En la mayoría de los casos el Imperio tarde o temprano ha ganado, pero en unos pocos casos, la amenaza sólo ha sido contenida.

Aunque transacciones amistosas con xenos sean casi inconcebibles en el Imperio, las leyes imperiales permiten a los poseedores de una patente de corso, o sea a los rogue traders cambiar y comerciar con xenos.

ALIANZAS MILITARES

A pesar de todo el miedo y el odio que hay en el Imperio, en ciertas ocasiones se dan alianzas con los Eldar y los orkoz (Klan Hacha Sangrienta). Estas alianzas temporales son algo raras, pero no inauditas. Se forjan estas alianzas contra un enemigo común como las fuerzas de Caos, Tiranidos u Orkoz. La Marina Imperial, las unidades de la Guardia Imperial, y aún incluso, los Marines Espaciales, en ciertas ocasiones, ha luchado al lado de las fuerzas de Eldar. Un ejemplo claro de esto es la Guerra Gótica, durante la cual el Imperio se alió con los Eldar del mundo astronave de An-lolus Craftworld contra las fuerzas de Abaddon el Saqueador. Ninguna alianza temporal ha sido hecha con los Tau, pero si se han firmado treguas.

PACTOS SECRETOS

Algunas organizaciones humanas, incluyendo algunas facciones de la Inquisición, familias de Navegantes, la hermandad Illuminati, etc., aún tienen ciertas transacciones secretas y alianzas con los Eldar o alguna otra raza xenos. Todos estos acuerdos son siempre guardados con cuidado secretos cautela, ya que les pondría en peligro al ser acusados de traición a la humanidad por otras facciones más conservadoras del Imperio. Los dos pactos más famosos son el Pacto de Isha y el Pacto de Anwyn.

El Pacto de Isha es un pacto establecido entre el Ordo Xenos y los Eldar de Ulthwé. Nunca ha sido invocado o al menos que se sepa por la Inquisición, pero se sabe que al menos una vez fue invocado por el mismo Eldrad Ulthran. Gracias a él un equipo de los Guardianes de la Muerte recuperó un artefacto Eldar para Eldrad.

El Pacto de Anwyn lo firmaron la Casa de Navegantes Belisarius y los Eldar también de Ulthwé. En el año 101 del M31 la casa Belisarius estuvo a punto de ser arrasada y de perder su fortuna, pero los Eldars de Ulthwé lo impidieron, asegurando su supervivencia y su prosperidad. Jubal Belisarius (del que se cree también firmó el pacto con los Lobos Espaciales), juró por su honor y de su familia pagar su deuda con los Eldar y les entregó 7 monedas. Si alguien entregaba una de esas monedas a un miembro de los Belisarius, la casa sabría que los Eldar necesitan ayuda y la Casa Belisarius pondrá todos sus recursos a su servicio. La moneda se guardara en Terra y se considerará que 1/7 de la deuda ha sido pagada. La casa Belisarius habrá pagado su deuda con los Eldar en cuanto recupere las siete monedas.

CASOS INDIVIDUALES

Ciertos individuos, como el Capitán Gabriel Angelos de los Cuervos Sangrientos han tenido contactos más amistoso con ciertos Eldar del mundo astronave de Biel-Tan. El capítulo de los Cuervos Sangrientos en particular ha tenido contactos coo poco confusos con los Eldar en todas las partes de su historia. Esto por esto que al capítulo le envuelve ese aura de secretismo que lo hace tan famoso. Irónicamente el secreto que rodea las acciones de los Cuervos Sangrientos con los Eldar posiblemente podría ser que se debiese al factor de que gran parte de su propia historia les es desconocida.

COMERCIO,MERCENARIOS Y OTROS NEGOCIOS

Los contacto ilegale más amistoso hechos a una escala más grande pueden ser permitidos por algunos gobernadores Imperiales,que simplemente no hacen caso de la ley Imperial si las ganancias potenciales son lo bastante grandes y comerciarán con algunas razas xenos. Muchos artículos de origen xeno son pasados de contrabando y distribuidos dentro del Imperio. Armas exóticas, tomos de conocimiento arcano, venenos, ciertos xeno-dispositivos para eliminar a rivales, etc., parecen ser ansiados por los ciertos miembros de la élite acaudalada imperial y comúnmente usados en ciertos ambientes. Un ejemplo conocido es la araña exterminadora Jokaero que usa zarthax, uno de los venenos mas mortíferos que existen en el galaxia. Ciertas facciones Imperiales usan el xeno-armamento para sus agentes.

Algunos gobernadores incluso han alquilado xeno-mercenarios para mantener su poder.

Los Tau deliberadamente promueven tales acontecimientos, ya que comercian con sistemas cercanos Imperiales y predicán los ideales del Bien Supremo. Por consiguiente un muy pequeño número de gobernadores Imperiales en las fronteras de Ultima Segmentum recientemente se ha separado del Imperio, prometiendo su lealtad y la lealtad de sus mundos respectivos y sistemase estelares bajo su mando al Imperio Tau.

XENOS Y CAOS

La relación entre las razas xenos y el Caos varía de caso en caso. Unos por su naturaleza son completamente inmunees, como el Necrones. Los otros como los Tau aparecen ser en gran parte inmunes a la corrupción de Caos, aunque la mayor parte de esta inmunidad sea de naturaleza social.Otros completamente han sido corrompidos y otros luchan contra el caos con todas sus fuerzas.

LISTADO DE RAZAS

Especies eldar

Eldar de Mundo Astronave

Eldar Oscuros

Eldar Exoditas

Eldar corrompidos por el caos

Especies de Humanos

Humanos y sus mutaciones estables:

Squat

Ratlings

Ogretes

Hombres Bestia

Y algunos consideran a los Astartes raza humana a parte el homo Sapiens superioris

Especies de Necrones

C'tan

Necrones y sub divisiones

Parias

Especies Orkas

Orkoz

Snotlings

Gretchings

Garrapatos(inteligencia animal)

Especies Tau

Tau y razas asociadas:

Demiurgos

Nicassar

Kroot

Vespides

Especies Tiranidas

Consideamos a los tiranidos como una sola raza y a los diferentes tipos de tiranido como elementos evolucionados que sirven a propositos concretos y que son hechos y rehechos segun las necesidades de la mente enjambre. Pero aun asi, daremos como "raza tiranida aparte" a los Genestealers.

Razas Disformes

solo las principales

Demonios

Umbra

Esclavizadores

Sabuesos Astrales

Otras razas

Barghesi

Demonios de Cythor

Galg

Hykosi

Hrud

Interexianos

Jokaero (inteligencia por determinar)

Jorgall

Kinebrach

Lacrymole

Laer

Loxatl

Megaaracnidos (inteligencia por determinar)

Nekulli

Los Ancestrales

Q'orl

Saruthi

Scaephylyds(escaefilidos)

Ecitas

Slann

Tarellianos

Thyrrus

Vampiros

Tomado del Lexicanum. Traducido, adaptado y ampliado por Me.