

Las Legiones Traidores

Autor AGRAMAR

jueves, 11 de octubre de 2007

Modificado el lunes, 25 de enero de 2010

Sacado del codex de la segunda edicion:caos por leon villanueva de Inforol y Adaptado por Me

Hace más de diez mil años el Emperador creó a los Primarcas, super-hombres del más alto rango, y de ellos nacieron las Legiones de los Marines Espaciales. Sin embargo, los Primarcas no eran incorruptibles. Cuando nacieron, los dioses del Caos vieron su potencial, pero como aún no eran lo suficientemente poderosos como para destruirlos, los desperdigaron y aislaron por todo el espacio. Fueron reunidos de nuevo junto al Emperador durante la Gran Cruzada, pero es posible que entonces ya alguno estuviese señalado por las Marcas del Caos.

Entre los más poderosos de los Primarcas se encontraba Horus, el Primarca de los Lobos Lunares. Sin embargo fue el propio Horus el que condujo a la mitad de las Legiones de Marines Espaciales a una rebelión abierta contra el Emperador, en lo que sería conocido por todos como la Herejía de Horus.

Estas Legiones fueron denominadas Legiones Traidoras por sus adversarios Imperiales. Después de la derrota de Horus, los supervivientes de las Legiones Traidoras huyeron al Ojo del Terror, donde han permanecido hasta la actualidad. Desde allí realizan continuas incur

La Guardia de La Muerte

Primarca: Mortarion.

La legión de la Guardia de la Muerte fue una de las veinte Legiones de Marines Espaciales originales fundadas por el Emperador. Durante la Herejía de Horus la Legión se unió al Señor de la Guerra Horus, y participó en numerosas batallas contra las fuerzas del Emperador. Cuando Horus marchó para atacar al Emperador, la legión de la Guardia de la Muerte quedó perdida en la Disformidad mientras trataba de recorrer el largo camino hasta la Tierra. Pasaron muchos días mientras los Navegantes de la flota buscaban una ruta por el espacio Disforme que les devolviera al universo material. Durante este tiempo, una misteriosa enfermedad contagiosa comenzó a propagarse por dentro de la nave. La hedionda pestilencia abotargaba las entrañas, hinchaba la carne y podría por dentro a sus víctimas. Incluso el Primarca de la Legión, Mortarion, resultó infectado; en su delirio, pidió a los poderes del Caos que le salvaran. Las súplicas febriles de Mortarion fueron escuchadas por Nurgle, y Mortarion se convirtió en un Paladín de Nurgle.

La Guardia de la Muerte, recién consagrada a Nurgle, llegó a tiempo para participar en el ataque de Horus a la Tierra, y participó en las batallas más importantes de la campaña. A medida que la infección empezó a desfigurar a los guerreros de la Guardia de la Muerte, su apariencia cambió al desagradable aspecto que actualmente todavía conservan: los antaño altos y nobles Marines Espaciales de la Guardia de la Muerte se convirtieron en los sucios Marines de Plaga de Nurgle.

Tras la derrota de Horus, Mortarion lanzó su Guardia de la Muerte en una campaña de destrucción indiscriminada contra diversos planetas, hasta que finalmente se retiró con los restos de la Legión al Ojo del Terror. Allí recibió la recompensa definitiva de Nurgle: se convirtió en un Príncipe Demonio de gran poder, gobernando uno de los Planetas de la Plaga de Nurgle más importante del Ojo del Terror.

El Planeta de la Plaga que gobierna Mortarion está situado en lo más profundo del Ojo del Terror. Desde este siniestro y mugriento planeta, Mortarion lanza flotas de astronaves de plaga a la Disformidad para propagar la plaga por toda la galaxia. A bordo de estas naves viajan Paladines del Caos y sus seguidores del Planeta de la Plaga, acompañados por guerreros de la antigua Guardia de la Muerte, los infames Marines de Plaga de Nurgle.

El Planeta de Plaga de Mortarion es un lugar en el que las infecciones y la pestilencia son habituales, donde nubes de miasma transportan el contagio y la muerte, y donde los infectados rezan a Nurgle para que les libere de su interminable agonía. Algunos de ellos reciben el favor de Nurgle y se convierten en Paladines, luchando entre ellos por el poder y por la oportunidad de convertirse en Príncipes Demonio. Los Marines de Plaga rara vez interfieren en las batallas entre estos Paladines aspirantes. De hecho, los habitantes del mundo no ven muy a menudo a los Marines de Plaga. La mayor parte del tiempo lo dedican a atender a Mortarion o a cumplir sus deseos, propagando nuevas infecciones y viajando a otros mundos para llevar las plagas de Nurgle a nuevas víctimas.

De todos los Marines Espaciales del Caos, los marines de Plaga son los más físicamente horribles que existen. Su carne está azotada por la corrupción, sus entrañas se derraman al exterior a través de las heridas de su putrefacta piel, y sus cuerpos rezuman mucosidades pegajosas. El asqueroso hedor que exudan sus cuerpos putrefactos llena el aire alrededor de sí con el dulzón aroma de la muerte, provocando mareos a cien metros a la redonda. La visión de seres vivos tan asquerosos es una abominación contra la naturaleza, y de todos los Marines de Plaga, los de la Guardia de la Muerte son los más repugnantes y desagradables, los más corpulentos y corruptos.

Portadores de la Palabra

Primarca: Lorgar.

Lorgar, Primarca de la Legión de Marines Espaciales Portadores de la Palabra, había sido siempre uno de los más escrupulosos y consagrados practicantes del Culto Imperial. Estaba seguro de que sus progresos constantes y metódicos durante la Gran Cruzada, convirtiendo planetas al Culto Imperial con dedicado ahínco, le proporcionarían la gratitud

eterna del Emperador, y lo elevarían a una posición preeminente entre los Primarcas. Por tanto, fue un duro golpe para él que el Emperador le reprendiera por su lentitud en cumplir los objetivos primarios de la Gran Cruzada. La misión de los Marines Espaciales era luchar, no perder tiempo en rituales sin importancia ni en la construcción de monumentos. Más adelante, Lorgar diría que está acción haría caer el velo que le cubría los ojos, y que pudo ver al Emperador como era en realidad: no un dios, si no un hombre irreverente, incapaz de comprender que lo que la humanidad necesitaba era, antes que cualquier otra cosa, una guía religiosa para dar sentido a una existencia que de otra forma no tenía valor. La fe de Lorgar en el Culto Imperial quedó destruida, pero rápidamente encontró un sustituto en la forma terrorífica de los Dioses del Caos. Ellos eran dioses de verdad: seres que exigían ser adorados, que en realidad esperaban las demostraciones de devoción y dedicación.

Por tanto, incluso antes de que Horus fuera corrompido, Lorgar empezó a adorar a los Dioses del Caos. Lorgar se recreaba en cada uno de los diferentes aspectos de cada uno de los Poderes Oscuros, pero no adoraba a ninguno por encima de los otros. Se consagró al Caos en su forma más pura, el Caos Absoluto, y rápidamente arrastró a los Portadores de la Palabra por el mismo camino. La fanática dedicación que los Portadores de la Palabra habían demostrado en su adoración al Emperador fue rápida y fácilmente dirigida a una devoción igualmente fanática al Caos. Al principio, los Portadores de la Palabra tuvieron que mantener sus actividades en secreto. Establecieron cultos secretos en los planetas que controlaban o conquistaban, los cuales trabajaban de forma insidiosa para convertir nuevos adeptos al culto de los dioses del Caos. Cuando empezó la Herejía de Horus, los Portadores de la Palabra revelaron inmediatamente su verdadera naturaleza, y en un millar de mundos, los Cultos del Caos que ellos habían fundado se levantaron en rebelión abierta. Lorgar y los Portadores de la Palabra, liberados de la necesidad de mantener su adoración en secreto empezaron a adorar abiertamente a los Dioses del Caos.

Después de la derrota de Horus, los Portadores de la Palabra se retiraron al Ojo del Terror. Desde allí continúa predicando la palabra del Caos. En los mundos que atacan, los Portadores de la Palabra construyen gigantescos monumentos dedicados a sus Dioses Oscuros, y erigen inmensas catedrales donde los cantos y las plegarias de los adoradores se mezclan con los gritos y aullidos de los que están siendo sacrificados a los Poderes del Caos en altares ensangrentados.

Los Portadores de la Palabra son la única Legión de los Marines Espaciales del Caos que aún cuenta con Capellanes, los cuales imponen un estricto régimen de observación religiosa entre sus hermanos. Todos los Portadores de la Palabra deben dedicar cada día un tiempo considerable a actos de sacrificio ritual, estudio de lo oculto, o adoración decadente. En la Batalla, los Portadores de la Palabra son obstinados hasta el límite, avanzando bajo gigantescos estandartes dedicados al Caos en su infinita variedad de formas, recitando catecismos mientras luchan, ¡y ejecutando al enemigo como castigo por su fracaso en seguir el verdadero camino de la rectitud!

Amos de la Noche

Primarca: Konrad Curze (Acechante Nocturno).

Los Amos de la Noche fueron el octavo Capítulo formado durante la Primera Fundación. Su Primarca Konrad Curze, más tarde conocido como Acechante Nocturno, se crió en el planeta minero Nostramo, un mundo oculto de su sol por una gigantesca luna que, por tanto, permanecía en una casi perpetua oscuridad. Los días en Nostramo, si es que pueden denominarse así, apenas son más claros que las noches cerradas, y los habitantes del planeta tienen un aspecto mortalmente pálido. El suicidio y la depresión son sucesos cotidianos en un mundo como éste, y de no ser por los ricos depósitos de adamantino hallados bajo la superficie del planeta, éste estaría indudablemente deshabitado.

Los crímenes violentos también eran algo cotidiano en Nostramo, hasta que el joven Primarca se encargó personalmente de iniciar una guerra personal contra los señores del crimen del planeta, tomando el nombre de Acechante Nocturno para infundir terror en el corazón de sus enemigos. Sus métodos eran simples, contundentes y directos: si violabas la ley, morías. No había apelación posible. El Acechante Nocturno era juez, jurado y ejecutor.

La Gran Cruzada acabó llegando incluso hasta este mundo sumido en la oscuridad, y el Emperador finalmente encontró a su siniestro Primarca. El Acechante Nocturno tomó el mando de los Amos de la Noche, los cuales rápidamente adquirieron fama por su brutal eficiencia, y su casi cínico desprecio por la vida humana. Los métodos de su Primarca se convirtieron en los métodos de los Amos de la Noche: mientras se consiguieran los objetivos, los medios empleados no importaban. Pronto empezaron a circular historias de masacres y atrocidades cometidas por los Amos de la Noche, algunas bajo la supervisión personal del Acechante Nocturno, hasta que finalmente el Emperador se vio obligado a llamar al Primarca para que respondiera de las acusaciones contra él y sus hombres.

Pero la Herejía de Horus estalló antes de que el Acechante Nocturno pudiera regresar, y enseguida fue obvio que todas las acusaciones contra él y los Amos de la Noche eran ciertas. El Acechante Nocturno no dudó en unirse a Horus para luchar contra el hombre que había empezado a ver como un hipócrita sin voluntad, y actuando desde un planeta situado en lo profundo de la salvaje región del espacio conocida como la Frontera Oriental, dirigió a los Amos de la Noche en una campaña de terror y genocidio difícilmente igualable. Incluso tras la derrota de Horus, los Amos de la noche continuaron atacando al Imperio, aunque cada vez era más difícil discernir un plan o motivación para sus cada vez más frecuentes ataques de holocausto. Finalmente, el Asesino Imperial M'Shen consiguió infiltrarse en el cuartel general del Acechante Nocturno y asesinar al Primarca; tras el asesinato, los Amos de la Noche rápidamente dejaron de ser una amenaza organizada para el Imperio.

Los supervivientes huyeron al Ojo del Terror, desde donde continúan participando en ataques contra el Imperio. No parece que adoren a ninguno de los Dioses del Caos en particular, y se han convertido en guerreros cínicos, que atacan violentamente y con una temible falta de compasión. Luchan por el simple placer de luchar y por las recompensas materiales que pueden conseguir, no porque adoren a ninguna deidad. Por tanto, desprecian por completo a sus consagrados hermanos, sean los fanáticos Marines Espaciales del Caos Berserkers de Khorne, o los fervorosos

marines Espaciales leales Ángeles Oscuros o Ultramarines.

Legión Alfa

Primarca: Alpharius.

La Legión Alfa fue la vigésima y última Legión creada durante la Primera Fundación. Bajo el ojo crítico de su Primarca, la Legión destacó durante la Gran Cruzada por su disciplina y estricta organización. Aunque era la Legión más joven, la Legión Alfa intentaba superar a sus hermanos en todo momento, como si tuviera que demostrar su valía a las Legiones más antiguas. Los guerreros de la Legión Alfa adoptaron el símbolo de la hidra como insignia de la Legión, Esta criatura de varias cabezas y aspecto de dragón de la mitología ancestral servía para recordar a los hermanos de la Legión Alfa su unidad absoluta en cuerpo y espíritu. En el campo de batalla, la principal característica de la Legión Alfa era su asombrosa coordinación: sus ataques mantenían al enemigo constantemente bajo presión mientras buscaban un punto débil en sus defensas.

Cuando Horus hizo su pacto con el Caos, el orgullo marcial de la Legión Alfa fue su perdición. El Señor de la Guerra era un poderoso guerrero que había dirigido ejércitos y flotas, y que había luchado en primera línea durante las guerras del Emperador. En comparación, el distante Emperador que estaba en la Tierra parecía un individuo débil y cobarde. El Señor de la Guerra era un comandante que merecía su respeto; el Emperador sólo quería explotar las conquistas de Horus y aplastar a los humanos liberados de la galaxia bajo un régimen estricto. Empezaron a insinuarse mentiras en los corazones y mentes de la Legión Alfa; si una mentira es repetida suficientes veces, empieza a ser aceptada; y una vez aceptada se convierte en verdad.

Completamente convencida de su causa, la Legión Alfa se enfrentó a los Marines Espaciales leales en Istvaan V y en campañas posteriores. Por fin se enfrentaban a un adversario tan duro, experto en combate, y feroz como ellos. La hermandad de la hidra infligió severas derrotas a los leales en Tallarn, Yarant y en docenas de bases menores, antes de avanzar sobre Segmentum Ultima como un cometa que lo destruye todo a su paso. La Legión Alfa quedó completamente aislada de las fuerzas de Horus, pero continuó luchando contra todo aquel que se cruzaba en su camino. En el momento en que concluyó la Herejía, la Legión Alfa inventaba sus propios objetivos y misiones para saciar su ansia de guerra, ignorando por completo a sus aliados.

Incluso después de que la Herejía fracasara, la Legión Alfa continuó haciendo la guerra de forma encubierta contra el Imperio. Pequeñas unidades de guerreros de la Legión Alfa establecieron bases secretas en campos de asteroides, pecios espaciales y sistemas planetarios desiertos dispersos por toda la galaxia, mientras el grueso de la Legión se retiraba al Ojo del Terror. Grupos de incursores procedentes de estas bases secretas atacan por sorpresa a los defensores de la humanidad (saboteando bases, abordando astronaves, atemorizando a la población, y destruyendo bases avanzadas con mortífera eficacia).

Pero aun mucho más insidiosas y peligrosas son sus conexiones con los Adoradores del Caos de los mundos habitados del Imperio. La Legión Alfa coordina y dirige las actividades de los Adoradores a lo largo de sectores enteros, para instigar insurrecciones de envergadura contra el gobierno Imperial. Estas revueltas son utilizadas con frecuencia como ataques diversivos para alejar a los defensores de los objetivos reales de las demoledoras incursiones de los marines Espaciales del Caos, o como precursoras de invasiones a gran escala procedentes del Ojo del Terror. La Inquisición siente una aversión especial hacia la Legión Alfa, por su participación en la propagación de cultos demoniacos y su afición por avivar las llamas de la herejía hasta que ésta se convierte en sangrienta rebelión.

Los Hijos del Emperador

Primarca: Fulgrim.

Todos los Capítulos de la Primera Fundación se crearon para tomar parte en las Cruzadas Imperiales. Sin embargo, pasaron casi sesenta años antes de que los Hijos del Emperador entrasen en combate. Un accidente con su semilla genética casi los destruyó antes incluso de ser creados. Una vez que el Capítulo fue restaurado con los genes que pudieron recuperarse, demostró ser una unidad eficiente y leal, distinguiéndose en varias campañas.

Los Hijos del Emperador fueron una de las unidades elegidas para ir a parlamentar con Horus y los Capítulos Rebeldes. Durante una de las reuniones con el Señor de la Guerra, el Maestro del Capítulo y sus capitanes fueron corrompidos con distracciones decadentes ofrecidas por los adoradores del Caos. Drogados, indolentes hasta límites insospechados y finalmente convencidos, accedieron a declarar que el Capítulo se mantendría neutral en el conflicto que se avecinaba. La neutralidad era todo lo que Horus necesitaba. La podredumbre pronto se expandió por todo el Capítulo, y los Hijos del Emperador abrazaron el Caos con toda su depravación. El Culto Imperial pronto fue sustituido por la más gratificante adoración de Slaanesh.

Como una de las Legiones Traidoras, los Hijos del Emperador invadieron la Tierra, pero no tomaron parte activa en las hostilidades. Mientras sus aliados luchaban y morían, los Hijos del Emperador masacraron a más de un millón de civiles y utilizaron sus restos para crear todo tipo de drogas y diversiones horripilantes. Muchos otros miles murieron en sus manos para dar a los Legionarios una distracción más "directa", si bien más basta.

Cuando el asalto a la Tierra fracasó, los Hijos del Emperador huyeron hacia el Ojo del Terror con el resto de las Legiones Traidoras. Fueron los primeros en regresar para saquear los mundos Imperiales cercanos en busca de botín y prisioneros. Sus excesos pronto superaron cualquier límite imaginable, y sus incursiones se quedaron cortas para abastecerlos de material humano para sus orgías de adoración. En ese punto los Hijos del Emperador se convirtieron en sirvientes de otras Legiones Traidoras, una acción que comenzó una serie de guerras dentro del propio Ojo del Terror. Las luchas continuaron hasta que el clon de Horus fue destruido por la Legión Negra. En ese instante todas las Legiones Traidoras retomaron sus actividades piratas contra el Imperio. Los Hijos del Emperador han vuelto a mostrarse especialmente eficientes en este campo, y el culto a Slaanesh en el Ojo del Terror jamás había visto tanto fervor en sus

seguidores.

Los Hijos del Emperador han retenido algunas de las características de su antigua organización como Marines, pero los han alterado para adecuarse a sus nuevas lealtades. Corruptos más allá de la comprensión humana, los Legionarios de los Hijos del Emperador son una fuerza de combate salvaje. Como muchos de los seguidores de Slaanesh, buscan y extraen un placer enfermizo en el combate. El peligro es una excitación constante, un afrodisíaco redescubierto por estos marines Traidores, que les permite alcanzar nuevas cotas de corrupción.

Los psíquicos son especialmente apreciados por los Hijos del Emperador, tanto en su bando como en el del enemigo. El terror amplificado en sus mentes de un psíquico enemigo sometido a sus torturas puede ser disfrutado por muchos de ellos como una sensación única y especial cada vez. Así mismo, los psíquicos pertenecientes a sus filas pueden matar a sus enemigos de puro placer o aumentándole sus receptividad a las sensaciones hasta que su cuerpo no lo soporta - este es el mayor acto de devoción que puede realizar un seguidor de Slaanesh. El combate cuerpo a cuerpo, donde el enemigo puede ser tocado y destruido directamente, también goza de gran favor entre los Hijos del Emperador. Pocos entran en combate sin estar equipados con armas de cuerpo a cuerpo.

Muchos Legionarios aspiran a morir de placer al dar vida a algún Demonio en su interior, y como resultado la Legión siempre está repleta de demonios invocados, marines poseídos y aliados demoníacos. Los Hijos del Emperador se deleitan con los cambios que el Caos les ha reportado, viendo estas mutaciones como nuevas formas de explorar cotas más altas del placer, con la aprobación del propio Slaanesh.

Sólo un aspecto de la tradición de los marines ha sido mantenido inalterado. El nombre del Capítulo ha sido mantenido durante toda la historia en el exilio. Los sucesivos comandantes de la Legión han tenido el placer (naturalmente) de mantener el nombre original de su Capítulo. Se ha convertido en un insulto directo e hiriente contra el falso Emperador y su anquilosado Imperio.

Los colores originales de la Legión, púrpura y oro, se han abandonado hace tiempo, así como el símbolo del águila bicéfala que en tiempos remotos sólo los Hijos del Emperador podían lucir en sus armaduras. Con la Herejía de Horus y la desertión del Capítulo, el derecho a usar el águila con dos cabezas pasó a otros Capítulos leales y al Adeptus Astartes. Unos pocos de los marines Traidores originales mantuvieron el color del Capítulo leal, aunque el símbolo Imperial fue sustituido por la runa masculino-femenina de Slaanesh. En su mayoría, los Hijos del Emperador usan tonos pastel oscuro para sus armaduras, reservando ciertos colores más chillones para compañías específicas dentro de la Legión. Los sargentos y oficiales, sin embargo, aún lucen bandas doradas o plateadas en sus cascos y hombreras, pudiendo verse algunas antiguas condecoraciones o galones en sus corazas.

Los diseños originales de la armadura Marine han sido corrompidos hace mucho tiempo en los Hijos del Emperador. A través de los años las mutaciones del Caos se han visto reflejadas en las armas y armaduras de los Legionarios. Han puesto un especial deleite en transformar cada pieza de equipo de cada marine en una pieza grotesca y sensual, distinta de las de los demás camaradas. Cada parte de la armadura, cada bolter, cada espada-sierra, está grabada con fantásticos diseños y colores que cantan las alabanzas de Slaanesh. Cada Legionario altera su equipo de forma sutil, adecuándolo a sus perversiones particulares. Para los más reverenciados de entre ellos, en ocasiones los armeros de la Legión graban escenas de orgías y depravación en sus hombreras y corazas.

Los Devoradores de Mundos

Primarca: Angron.

Los Devoradores de Mundos fueron creados en la Primera Fundación de las Legiones, y aún se consideran una de ellas. Son las posteriores fundaciones, las nacidas bajo el "Falso Emperador de la Humanidad", las que se han alejado de la senda verdadera: ellas son las decadentes y depravadas. Incluso antes de la Herejía, los Devoradores de Mundos tenían fama por su salvaje brutalidad. Fueron amonestados por el Emperador por utilizar psicosisirujía en los nuevos reclutas para convertirlos en psicópatas asesinos. Sin embargo, los Devoradores de Mundos fueron excelentes tropas de terror durante la Gran Cruzada, y sirvieron en primera línea de combate en las principales campañas. Fue muy fácil para Horus pervertir los sangrientos rituales de la Legión de los Devoradores de mundos para que adoraran al Caos. Bajo su corrupta influencia, los Devoradores de Mundos se convirtieron rápidamente en devotos de Khorne, el Dios de la Sangre.

Antiguamente conocidos por su inquebrantable lealtad al Emperador, el nombre Devoradores de Mundos fue rápidamente asociado a las masacres y al terror durante la Herejía. Siempre luchaban en la vanguardia de las Legiones Traidoras, y los archivos de la Legión demuestran que fueron ellos, y no los Hijos de Horus, los primeros en abrir una brecha en los muros del Palacio Imperial. Los Devoradores de Mundos se retiraron de la Tierra a regañadientes, luchando para regresar al Ojo del Terror abriéndose paso a sangre y fuego a través de cualquiera que intentara impedirselo.

Los Devoradores de Mundos conservaron y fortalecieron sus sangrientas tradiciones mientras estaban en el exilio, aumentando aún más su relación con Khorne y sus demonios. La organización táctica original de la Legión, que favorecía la creación de fuerzas equilibradas y tácticamente flexibles, se vino abajo cuando los Devoradores de Mundos se armaron exclusivamente con pistolas y armas de combate cuerpo a cuerpo, siendo las Hachas y Espadas Sierra sus armas preferidas. En combate, las escuadras de Devoradores de Mundos cargan directamente contra el enemigo, aullando sus oraciones a Khorne mientras avanzan.

A medida que más oficiales de la Legión se transformaban en Paladines de Khorne o eran poseídos por demonios, la poca disciplina que quedaba iba desmoronándose. Finalmente, al coincidir la salvaje campaña de Skalathrax, un individuo conocido como Khârn el Traidor, un violento y completamente enloquecido Paladín de Khorne, atacó a sus hermanos con tal avidez de sangre, que todos los guerreros de la Legión empezaron a luchar entre ellos mismos en una gran batalla que duró docenas de días y noches sin descanso. Cuando el humo se disipó, la Legión había quedado

fragmentada en docenas de de bandas de guerreros compuestas por feroces psicópatas sedientos de sangre que actualmente viajan sin descanso por el Ojo del Terror en busca de batallas y muerte.

Algunos de estos grupos están compuestos por cientos de Marines Espaciales del Caos, mientras que otros no cuentan más que con un solitario Paladín al mando de sus Berserkers en busca de sangre fresca. Estos grupos pueden unirse a cualquier Señor del Caos que esté reclutando tropas para emprender una nueva guerra, pidiendo a cambio sólo la oportunidad de derramar sangre y amontonar cráneos ante su señor Khorne. Sin embargo, incluso los Señores del Caos deben tener cuidado de que sus cabezas no acaben junto a las de los derrotados.

Los Mil Hijos

Primarca: Magnus el Rojo.

El nombre de Mil Hijos tiene su origen en la serie inicial de impresiones de estructura genética efectuada a partir del tejido de su Primarca, Magnus el Rojo. Magnus era un Primarca de cabellos rojizos y extremadamente corpulento, que tenía un solo ojo situado en medio de la frente. Debido a esto, a veces se le denominaba Magnus el Cíclope o el Cíclope Rojo. En realidad, su alma había sido contaminada por el Caos: Tzeentch le inspiró una fascinación por las fuerzas ocultas del espacio disforme y los secretos que se escondían en él. A partir del modelo de su estructura genética fueron creados Mil Marines Espaciales: los Mil Hijos de Magnus. Posteriormente fue creada una Legión compuesta por miles de guerreros marines Espaciales para participar en la Gran Cruzada, pero la Legión siempre mantuvo el nombre de los Mil Hijos.

El camino a la condenación de la Legión de marines Espaciales de los Mil Hijos fue más largo que el de la mayoría. Incluso antes de la Herejía, Magnus ya encauzó a sus descendientes hacia el estudio de conocimientos arcanos y la práctica de la hechicería, a pesar de las advertencias del Emperador de que permanecieran al margen de tales artes. Sin embargo, se mantuvieron leales tanto al Emperador como a la Humanidad, a pesar de su creciente interés por la magia.

Cuando Horus lanzó sus fuerzas contra el Imperio, los Mil Hijos trataron al principio de utilizar sus poderes secretos para avisar al Emperador. La advertencia de la Legión de que su más devoto Señor de la Guerra contra él pareció confirmar las peores sospechas de que las fuerzas del Caos habían corrompido insidiosamente la totalidad de la Legión y ahora intentaban dividir al recién nacido Imperio. El Emperador declaró herejes a los Mil Hijos: envió a Leman Russ y a sus Lobos Espaciales para que destruyeran el planeta natal de los Mil Hijos, Prospero. Los Mil Hijos se vieron obligados a declarar la guerra contra su Emperador, y tuvieron que luchar a favor del Caos para sobrevivir y proteger la sabiduría que habían atesorado. Los Mil Hijos buscaron la protección del Dios del Caos Tzeentch, el que Transforma las Cosas, el más poderoso hechicero entre los Dioses del Caos. Tzeentch les protegió bien y los Mil Hijos escaparon después de la Herejía al Ojo del Terror, donde encontraron el mundo demoníaco que les había sido prometido. Este planeta pasó a ser denominado el Planeta de los Hechiceros, donde los Mil Hijos se establecieron bajo el gobierno de Magnus el Rojo.

El antiguo Primarca de los Mil Hijos fue elevado a la condición de Príncipe Demonio de Tzeentch, y estableció su base en una fortaleza volcánica denominada Torre del Cíclope. Al igual que su señor, la torre más alta de la fortaleza está coronada por un único ojo viviente que observa los alrededores, vigilando a los súbditos de su señor; es el eterno guardián y perro de vigilancia del Rey Hechicero. Bajo la supervisión del Cíclope, los Mil Hijos continúan su estudio de la magia, y muchos se convierten en poderosos hechiceros de Tzeentch.

Sin embargo, a medida que transcurre el tiempo, numerosos miembros de los Mil Hijos fueron víctimas de las mutaciones y la locura debidas a la deforme influencia del Señor de la Transformación. Los Hechiceros empezaron a estar cada vez más preocupados por la degeneración de sus hermanos de batalla, hasta que una cábala al mando de Ahriman, el más poderoso de ellos, se arriesgó a desencadenar la ira de su Primarca Demoníaco y lanzó el drástico hechizo de la Rúbrica de Ahriman, purgando así a los Mil Hijos. Esto provocó un gran cisma en el seno de la Legión, ya que la cábala fue disuelta y dispersada por el furioso Primarca, uniéndose posteriormente para luchar junto a diferentes Legiones Traidoras a lo largo y ancho del Ojo del Terror.

La Legión Negra

Primarca: Horus.

La Legión Negra es la única Legión Traidora que ha cambiado su nombre en sus diez mil años de exilio. La Legión fue creada originariamente en la Primera Fundación y fue bautizada como los Lobos Lunares. Posteriormente, el Emperador cambió su nombre en reconocimiento a sus hazañas durante la Cruzada de Ullanor, cambiándolo en honor de su Primarca. La Legión pasó a denominarse Hijos de Horus.

Fue con el nombre de Hijos de Horus que la Legión participó en la Herejía de Horus, actuando como su guardia pretoriana durante la campaña. Fueron los primeros en eliminar el símbolo Imperial del águila de sus armaduras y estandartes, y reemplazarlo por el símbolo del Ojo de Horus, el cual llegó a ser la insignia del Caos más temida en todo el Imperio. Lucharon con orgullo y una ferocidad increíble, sabiendo que eran los elegidos en el nuevo orden del Señor de la Guerra. Cuando Horus fue derrotado por el Emperador, la moral de combate de la Legión quedó hecha pedazos; su líder, su progenitor ya no estaba.

Algunas facciones de las otras Legiones Traidoras acusaron más tarde a los Hijos de Horus de ser los culpables de la derrota sufrida en la Tierra, al retirarse al espacio Disforme con el cuerpo de su amado Señor de la Guerra y dejando a las fuerzas del Caos sin un líder. Pero la batalla por la Tierra estaba perdida desde el momento en que murió el Señor de la Guerra, y ningún poder en el universo podía haber decantado la victoria hacia el bando del Caos. En el Ojo del Terror los Hijos de Horus lucharon ferozmente con las otras Legiones por la posesión de mundos estratégicos y por recaudar recursos, lucharon por restablecer su condición de Legión principal.

Los Hijos de Horus adoraron a un Poder del Caos tras otro; en cada ocasión, muchos de sus miembros se entregaban para ser poseídos por demonios. Transcurrieron los siglos y la Legión sufrió bajas catastróficas en una sucesión de sangrientas batallas con diversas Legiones. Estas contiendas entre Legiones Traidoras resultaron en la destrucción de la fortaleza de los Hijos de Horus por una fuerza combinada de Legiones Traidoras. Para agravar aún más el ultraje, el cadáver del Señor de la Guerra fue robado y clonado, para desesperación de los Hijos de Horus Supervivientes. Privados de su señor, los Hijos de Horus juraron lealtad a Abaddon, capitán de la 1ª Compañía como su Señor de la Guerra.

Los primeros edictos de Abaddon renegaron del nombre de Horus y del ancestral nombre de la Legión. Ordenó a sus marines Espaciales del Caso repintar sus armaduras de negro como recuerdo eterno de su deshonor, y a continuación lanzó un ataque relámpago que destruyó el cuerpo del Señor de la Guerra y sus clones. La astronave de combate que le quedaba a la Legión desapareció en una gigantesca nebulosa de polvo estelar situada en los límites del Ojo del Terror, utilizándola de base secreta para Abaddon y su "Legión Negra". Desde entonces, la Legión Negra ha efectuado numerosos ataques contra el Imperio y el Ojo del Terror. Su astronave de combate ha sido vista en muchos rincones de la galaxia, desapareciendo tan misteriosamente como apareció.

Abaddon ha intentado restablecer el orgullo y reputación de la Legión Negra, dirigiendo siempre personalmente sus fuerzas a las batallas más encarnizadas. Al principio, Abaddon sólo consiguió un reticente respeto por parte de las otras Legiones Traidora, pero a medida que sus hazañas aumentaban, consiguió también gradualmente su apoyo. Sus apasionadas palabras han vuelto a azuzar el visceral odio de las Legiones Traidoras hacia el Imperio, y guerreros de todas las Legiones han luchado bajo sus estandarte.

Abaddon ha reclutado sus fuerzas con sumo cuidado: ahora cuenta con la lealtad de capitanes de todas las Legiones Traidoras. Quienes intentan oponerse a él son aplastados; quienes se unen a él engrosan las filas del ejército más grande jamás visto en el Ojo del Terror. Abaddon ha puesto a prueba las fuerzas Imperiales en numerosas ocasiones a lo largo de la Guerra Eterna, y con cada victoria aumenta su poder. Algún día, el Imperio dejará ver un pinto débil, una grieta en su armadura. Ese día, Abaddon lanzará su Legión Negra y las hordas de los Perdidos y los Condenados contra el universo material para asestar el golpe de gracia al Imperio.

Los Guerreros de Hierro

Primarca: Perturabo.

Los Guerreros de Hierro eran en el pasado el cuerpo de tropas de asedio más experto del Emperador. Durante la Gran Cruzada lucharon junto a los Puños Imperiales en cientos de planetas, asediando fortificaciones alienígenas y los palacios de los herejes que no reconocían la divinidad del Emperador. El Primarca de los Guerreros de Hierro, Perturabo, era un genio de la táctica en la guerra de asedio y el uso de fortificaciones: su tratado sobre fortificaciones de campaña y cómo destruirlas sirvió como base para varias secciones del Táctica Imperium.

Los Guerreros de Hierro traicionaron su juramento de lealtad al Emperador al inicio del desembarco que finalizó en la masacre de Istvaan V. Siguiendo las doctrinas de Perturabo, los Guerreros de Hierro levantaron con rapidez fortificaciones y sistemas de trincheras alrededor de sus áreas de desembarco. Las Legiones de Marines Espaciales leales, que habían sufrido bajas catastróficas durante el desembarco inicial, se vieron obligadas a replegarse hacia las fortificaciones de los Guerreros de Hierro, perseguidos por las salvajes Legiones Traidoras. En vez de ofrecer refugio a los Marines leales, los búnkers y bastiones se convirtieron en sus cementerios: los Guerreros de Hierro abrieron fuego sin piedad contra ellos, abatiendo a todo aquel que se puso a su alcance. Los Guerreros de Hierro juraron lealtad a Horus entre las sangrientas ráfagas de Bolters Pesados y los desgarradores rayos de sus Cañones Láser.

Después de lo sucedido en Istvaan, los Guerreros de Hierro se dividieron para luchar en una docena de mundos durante la Herejía. Contingentes de Guerreros de Hierro encabezaron los asaltos de las Hordas del Caos contra el palacio Imperial de la Tierra. Lucharon en Vanaheim, y redujeron una tras otra sus Ciudades Colmena a montones de escombros. Libraron batallas en Thranx y Avellorn, planetas en que cada metro de tierra está cubierto de plastiacer y hormigón. Atacaron fortalezas, templos, torres y palacios de las tropas leales al Emperador por toda la galaxia, y los sepultaron bajo las cadenas de sus tanques de asedio.

Allí donde luchaban los Guerreros de Hierro, sus guerreros edificaban malignas ciudadelas gigantescas y las defendían ante todo enemigo. Torres almenadas con mortíferas armas de destrucción instaladas en ellas dominaban el terreno circundante a estos monumentos a la inteligencia de Perturabo. Los sistemas de trincheras y los densos bosque de alambre de espino que rodeaban las fortalezas de los Guerreros de Hierro eran tan efectivos que las tropas leales empezaron a temer llevar a cabo los sangrientos asaltos necesarios para destruirlas. Incluso tras la derrota de Horus, los Guerreros de Hierro sólo pudieron ser expulsados de los mundos Imperiales pagando un precio muy elevado.

Los Guerreros de Hierro supervivientes se retiraron al Ojo del Terror. Allí tomaron posesión de un planeta y lo fortificaron contra cualquier atacante. Libres de las restricciones de las leyes físicas, las fortificaciones y las casamatas de los Guerreros de Hierro se levantaron desde el suelo en estructuras espirales de varios kilómetros de altura. Sus subterráneos y catacumbas se hundían en la roca hasta el núcleo del planeta; torres y bastiones fueron edificados como hongos hasta cubrir toda la superficie del planeta en una maraña imposible de estructuras demenciales, en una enloquecida arquitectura de hierro y piedra en la que retorcidas escaleras transcurren en ángulos rectos entre sí, y donde los fosos se precipitan a un abismo sin fondo. En el interior de esta fortaleza inconcebible, innumerables Guerreros de Hierro continúan conspirando y tramando sus planes para aplastar y esclavizar a nuevas víctimas