

# El reino de Ultramar

Autor AGRAMAR

viernes, 12 de octubre de 2007

Sacado de a pagina de la GW de españa

Los Ultramarines resultan bastante inusuales en su control y dominio de todo el subsector de Ultramar. La mayoría de los capítulos tienen una sola base de operaciones, normalmente un planeta, pero a veces otra estructura orbital. Ultramar consta de ocho sistemas mayores habitados que comparten una herencia cultural común con el mundo primario Macragge. Se considera que es uno de los lugares más felices y mejor gobernados de la galaxia. Los mundos de Ultramar son bastante inusuales en el sostenimiento del equilibrio ecológico y no se caracterizan por la típica desolación industrial común al resto del Imperio. Los Ultramarines reclutan a sus tropas de los ocho sistemas habitados para disponer de un gran potencial de reclutas y así asegurarse la mayor calidad posible de sus candidatos.

Todos los mundos de Ultramar pueden clasificarse como "civilizados" dada su gran infraestructura tecnológica aunque, por otro lado, son bastante distintivos. Son autosuficientes en productos básicos y alimenticios y, además, los comerciantes tienen entre los sistemas un negocio floreciente basado en especialidades y manjares exquisitos.

Macragge, el primer planeta, es un lugar montañoso devastado por el viento. Tres cuartas partes de la tierra están compuestas por roca desnuda y páramos. Castra Magna, la fortaleza ultramarine está localizada en el centro de este continente, cimentado sobre granito y rodeado por una cadena montañosa negra, impenetrable y dividida. En el corazón de Castra Magna hay un templo gótico de mármol y adamantio, considerado uno de los lugares más sagrados del Imperio. El techo del edificio lo compone una bóveda de vidrio multicolor que es la mayor jamás creada por manos humanas. En el interior del templo está la capilla de Roboute Guilliman. El primarca se sienta sobre un trono de mármol en el interior de una cámara de estasis y así mantiene sus restos mortales a través del tiempo con la sangre fresca de las heridas de su garganta. Los peregrinos llegan de todas partes de la galaxia para rezar ante su trono y muchos sacerdotes afirman que las heridas mortales de Guilliman están curándose lentamente, algo del todo imposible en un campo de estasis.

Los Ultramarines veneran Castra Magna como el corazón de su feudo y el segundo lugar sagrado más importante del Imperio después de la Sala del Trono de Terra. La fortaleza alberga en su interior el cuartel general de los Ultramarines y el Monasterio principal; el Almirantazgo ultramarine y Primus Signalis también tienen su base en este lugar. La población civil de Macragge vive en ciudades bastante pequeñas, de unos cincuenta millones de personas a lo largo de las costas del continente y en las islas mayores.

El segundo planeta más importante de Ultramar es el mundo forja Calth. Se trata de un planeta sin aire, con una superficie de roca metálica congelada de color azul e iluminado por los mortíferos rayos de una estrella azul. La mayor parte de la población vive en cavernas enormes excavadas bajo tierra. Son tan inmensas que tienen su propio clima interno. Los alimentos básicos se cultivan en cubas nutrientes y en cantidades que bastan para mantener a la población, aunque los alimentos naturales son un lujo y se importan del vecino Ix. Calth es el centro principal de construcción de Ultramar. Es famoso por sus astilleros que construyen y prestan servicio a las flotas de naves de Ultramar, tanto mercantes como naves de los Marines Espaciales. Estos muelles resultan bastante insólitos por estar localizados en la superficie de un planeta carente de aire en lugar de en una órbita. La inhóspita superficie del planeta es perfecta para naves estelares. Los astilleros son protegidos por altos torpedos de superficie y baterías de cañones que disparan un potente plasma. Las estaciones de combate armadas flotan en órbita geosincronizada.

Ix es conocido como el Jardín de Ultramar, ya que se trata de un mundo agrícola verde y fértil. El mundo tiene poca población y está dividido en dos ciudades pequeñas salpicadas de campos y zonas verdes. La única ciudad es la antigua ciudadela de Primer Aterrizaje. Esta fortaleza de adamantio es protegida por grupos de megaláseres y un

destacamento de Ultramarines. Iax también es famoso por sus rápidos sistemas de transporte hidráulico que conectan las ciudades comerciales con Primer Aterrizaje.

Talassar es un planeta de océanos, ya que el 90% de su superficie está compuesta por aguas oceánicas en las que abunda la vida marina. Talassar es un mundo agrícola con ricos campos de plancton y lechos de algas marinas. Las aletas de los peces luna gigantes se consideran uno de los grandes manjares del Imperio. Hay un pequeño continente, Glaudor, donde está localizada su capital. Aquí tuvo lugar una famosa victoria ultramarine sobre los invasores orkos poco después de la Herejía de Horus. La mayor parte de su modesta población vive dispersa en las islas rocosas.

En completo contraste con Talassar están los Tres Mundos (Quintarn, Tarentus y Masali), que orbitan sobre un centro común de gravedad. Se trata de extensos mundos desiertos. Sin embargo, son un centro agrícola mayor entre los mundos poblados de Ultramar. El suelo es fértil y los alimentos se cultivan en enormes granjas equipadas con condensadores de agua en los tejados, que les sirven para el abastecimiento de las reservas del subsuelo. Bóvedas similares rodean las ciudades de los Tres Mundos, que son famosos por sus parques y jardines exuberantes. Los puntos a favor de la formación natural de un planeta estable triple son infinitamente bajos y los miembros de la Inquisición suelen especular que los Tres Mundos son las construcciones artificiales de una poderosa raza xeno ya desaparecida y de la que no ha quedado rastro.

Prandium tiene el ecosistema planetario biológicamente más diverso de todos los mundos de Ultramar. El asentamiento en él fue posterior, poco después de la Herejía de Horus, obra de colonizadores procedentes del propio Macragge. Prandium se denomina la Joya de Ultramar debido a su amplia variedad de biohabitantes y subsecuentes desconcertantes especies. Los alojamientos de caza para los ricos exteriores salpican los despoblados de Prandium. Ahora desgraciadamente no es más que una esfera estéril ya que fue arrasado por las flotas tiránidas al invadir Ultramar durante la Primera Guerra Tiranida.

El último mundo colonizado es Espandor, que también fue conquistado desde Macragge. La historia arranca cuando una flotilla de comerciantes fue arrastrada por una tormenta de la disformidad en la Era de los Conflictos y después quedó varada debido a posteriores tormentas de disformidad. Tiene dos continentes enormes: el del Este es una reserva natural de fauna y el del Oeste está escasamente habitado.

Ultramar está localizado en Segmentum Tempestus, en el sur galáctico, donde hay pocas y concentradas estrellas en una única división galáctica que sube en espiral en dirección a Segmentum Solar y a través de Tempestus hasta el exterior del espacio galáctico y más allá del alcance del Astronomicón. No hay asentamientos navales importantes en el subsector. La estación naval más próxima e importante es la de Bakka. En verdad, antes de las incursiones tiránidas, Ultramar no necesitaba asentamientos navales. Tempestus tiene más problemas fruto de las incursiones que de las invasiones a gran escala o Cruzadas Negras como las que sufren los sectores desafortunados por hallarse próximos a imperios orkos o al Xenos, y los incursores lo bastante valientes o enajenados para lanzarse sobre Ultramar tienen que enfrentarse a la ira de los Ultramarines.