

Criaturas del Universo de 40k(El zoo de Agramar)

Autor AGRAMAR
domingo, 14 de octubre de 2007

Bienvenidos a mi zoo!!Os mostrare aqui algunas de las criaturas mas curiosas del universo.Pasad ,si teneis valor...

Ambull

Es originario de los peligrosos y calientes desiertos de roca del planeta Luther McIntyre IX. Pueden sobrevivir a temperaturas extremadamente elevadas durante períodos largos lo que condujo a intentar domesticarlo sobre numerosos planetas desérticos. En consecuencia, Ambull pueden estar encontrados sobre numerosos planetas a través del espacio humano. Ambull tienen torsos enormes en forma de tonel(tonelada) y la posición general de un mono. Ambos brazos tocan el suelo y las piernas son cortas y torcidas.

Los brazos y las piernas se acaban en garras, utilizadas para cavar túneles en la roca que cubre su mundo natal.Los Ambulls excavan túneles en los cuales viven, pasando a la inmensa mayoría de su tiempo bajo la tierra que se protege de rayos del sol. Su modo subterráneo de vida es compartido por la inmensa mayoría de los habitantes de Luther McIntyre, de los que están el alimento favorito de la Ambull: los Crawlers.

Los Ambull persiguen Crawlers y sus otras presas cavando a una velocidad considerable. Las grandes mandíbulas extensibles de Ambull sirven paracoger y extraer su presa de los escombros. Estas mandíbulas dan un aspecto muy feroz y son su característica principal. Los ojos de Ambulls son adaptados a percibir el calor, dándole una visión infrarroja a cualquier distancia. Estas criaturas viven en grupos familiares, que a menudo ocupan el mismo complejo de túneles desde hace años sin interrupciones, lentamente cavando una red vasta y subterránea que puede extenderse sobre kilómetros. Aunque hubieran evolucionado especialmente para vivir bajo la superficie, se adaptan bien a la inmensa mayoría de los medios ambientes y comen toda suerte de criaturas vivas.

ARAÑA GIGANTE

Las arañas gigantes y otras criaturas similares no son raras sobre un mundo hostil. Son muy grandes, sus cuerpos son de dos metros de diámetro y sus piernas de varios metros de longitud. A diferencia de los insectos, pueden tejer telas(en las cuales cogen en la trampa a sus víctimas. La tela de una criatura tan pesada no es del todo apropiada para ellas, y criaturas tan pesadas como la araña misma pueden ser cogidas en la trampa. Las arañas pueden también utilizar a sus hijos de seda para planear de la misma manera que humanos equipados de alas delta. Esto les da un cierto grado de movilidad, haciéndolas todavía más peligrosas.

BESTIA FERRICA

La bestia férrica es originaria del mundo de Yimbo-bim, un planeta globalmente pobre en minerales de todo género y muy particularmente en minerales metálicos. Esta deficiencia es tanto pronunciada que este animal desarrolló mecanismos de digestiones que le permiten digerir los metales férricos directamente a partir de los minerales. La bestia férrica es un cuadrúpedo de dos metros de longitud . Su boca es rematada por pequeños tentáculos cubiertos de ventosas que secretan jugos ácidos y permiten a la criatura transformar el mineral metálico en una "sopa" digestible. La bestia férrica desarrolló órganos sensoriales complejos que le permiten sentir el metal desde una distancia de varios kilómetros. La presencia de metales refinados puros tales como los que corrientemente son utilizados en la construcción de astronaves, de vehículos y del equipo atraerá una bestia férrica desde muchos kilómetros. Se vuelve loca por la proximidad de metal refinado,y la bestia férrica y normalmente plácida, se vuelve totalmente inconsciente del peligro, atacando totalmente a los que se interponen entre su comida y ella, volviendola una criatura es agresiva y peligrosa.

BOUNCER

El bouncers son una forma de vida del planeta Chbal. Son esféricos, de uno o dos metros de diámetro, rojos con veteados amarillos y no tienen ningún órgano o miembro aparente a excepción de los pies en forma de uña normalmente invisibles. El cuerpo de un bouncer es ligero, al ser formado su esqueleto por músculos hinchados de tejido orgánico. En la atmósfera ventosa de Chbal, el bouncers atraviesan distancias considerables siguiendo las corrientes del viento y flotando sobre los océanos. Son criaturas vivas y curiosas con una naturaleza juguetona y un espíritu despierto. Su inteligencia es inferior a la de una raza verdaderamente inteligente pero pueden imitar la voz y se interesan mucho por las actividades de otras criaturas. El bouncers no son hostiles a menos que ser provocados, atacarán entonces rebotando sobre sus víctimas y con sus uñas largas. Estas criaturas son más bien frágiles y toda rotura de su piel generalmente tendrá por consecuencia desinflarlas y matarlas.

CAYATIDE [WD*130]

Las numerosas canalizaciones de aire son infestadas por unas criaturas extrañas llamadas cayatides. Son pequeños humanoides parecidos a monos alados que existen en gran número en las colmenas de Necromunda. Muchos de los habitantes de las colmenas piensan que dan buena suerte porque a menudo se atan a personas poderosas, en efecto, parecen atarse a personas que van a volverse poderosas. A la inversa, el que una cariatide "familiar" se vaya es vista como un presagio funesto - ese hombre es mirado como al que espera a la muerte.

CRAWLER

Los crawlers son unas criaturas excavadoras subterráneas que viven en las arenas secas y otros suelos rocosos. Aparecieron en los desiertos polares de Luther McInthyre IX, pero han sido transportados en numerosos mundo desérticos en una tentativa de domesticación. Los Crawlers se alimentan de microplanctón subterráneo pero atacan y comen a animales más grandes incluido los humanos y otras criaturas de talla similar. Adiestrar a estos animales extraños era fácil pero el impacto sobre el ecosistema del mundo o intentar introducirlos en otros se mostró a menudo desastroso y todas los experimentos cesaron después de algunas décadas. Desgraciadamente, Crawlers regresaron al estado salvaje, y tienen establecidas colonias prósperas sobre varios mundos. Se parecen a un calamar o a una sepia, cuya parte trasera se parece a una tuneladora. Es esto que propulsa Crawlers subterráneo, o sobre la superficie. Crawlers se alimentan cogiendo sus presas con sus tentáculos y atrayendo a sus víctimas en su boca en forma de pico grande de loro. Pueden detectar las vibraciones de la superficie desde una distancia considerable y se dirigirán hacia toda fuente de vibración excesiva o inhabitual.

CROTALIDO

El crotalido es un carnívoro semiacuático que vive en los grandes ríos tropicales y semitropicales. De por su apariencia y sus costumbres, se parece mucho a un cocodrilo aparte de que es considerablemente más grueso. Los crotalidos viven en grandes números a lo largo de las orillas de los ríos, se alimentan de peces, de animales acuáticos y de los animales que vienen para beber por el río. El crotalids son prolíficos y dominan muy rápidamente la zona que ocupan. En cuanto la población alcanza un umbral crítico de saturación, se vuelven sujetos a un instinto migratorio similar al de los Lemmings.

Las migraciones de Crotalidos son únicas porque se desplazan vía la Disformidad, conducidos por una necesidad instintiva de alimento y de habitat. Un grupo que emigra parece tener la capacidad de trascender el espacio disforme, lo que les permite dar un salto de hasta los 10 años luz de mundo en mundo. Lo que controla esta aptitud y los mecanismos que lo hacen posiblemente es desconocido. No obstante resulta que este poder no es manipulado conscientemente, y que el crotalidos llegan a un mundo que no es adaptado totalmente para su forma de vida. Un grupo migratorio típico cuenta cerca de 100 individuos. Las migraciones llegan sólo cada alguna década, en cuanto un grupo emigra no lo hará más durante numerosas generaciones. Esta aptitud que parece ser generada que por la presión de la población. El crotalidos ocupan numerosos planetas en un grupo compacto, lo que parece indicar un origen en alguna parte en la región de la mundo hostil de Esperanza Perdida.

CUDBEAR CTHELLEANO

El cudbear es un carnívoro cruel originario de la gente hostil de Cthelle. Su hábitat natural son los bosques y las montañas frías, y su piel hirsuta es ideal para aislarse del frío y de la humedad. Es la piel que da a la criatura su

apariciencia de un gran oso morado muy peludo dotado de una boca enorme guarnecida de dientes y colmillos armada con unas terribles garras. Estos animales son muy territoriales y asesinos sin piedad. No vacilarán en atacarse a un gran número de soldados bien armados.

DIABLO DE CATACHAN

Estos animales feroces son grandes carnívoros territoriales. Son oriundos del mundo de Catachan, pero han sido introducidos sobre numerosos mundos. Los diablos de Catachan están magníficamente adaptados a la vida en las selvas calientes y sudorosas de su planeta natal. Su cuerpo es segmentado, cada sección tiene un par de patas, y el número de secciones, patas y la talla global de la criatura dependen de la edad de la criatura. Los ejemplares más grandes pueden tener más veinte secciones, veinte pares de patas y alcanzar treinta metros de longitud. La última sección es una cola larga con un gancho arponado y envenenado que se encorva por encima la espalda de la criatura, de la misma manera que un escorpión.

En los viejos machos, el par de patas delanteras engorda y toma la apariencia de pinzas de cangrejo de mar. A menudo una de las pinzas es mucho más gruesa que la otra, los autóctonos llaman estas criaturas de los violinistas. La cabeza de un diablo de Catachan es pequeña y puntiaguda con ojos verdes luminosos. Frente a los ojos, rematando la boca de la criatura encontramos un anillo de tentáculos cortos. Cada tentáculo es guarnecido por celdas puntiagudas que atrapan la presa. La boca misma es extensible, incluidas dos mandíbulas chirriantes. Aunque la criatura no tiene verdaderos dientes, los ganchos óseos que revisten la boca tienen la misma función y pueden causar heridas horribles.

GROX

El grox es un grueso reptil originario del sistema de Soloman. Hace numerosos años, este sistema fue integrado en el Imperium, y se observó muy rápidamente que este animal poseía numerosas cualidades notables y potencialmente útiles. La carne del grox reveló tener gusto muy bueno y ser muy alimenticia y los experimentos de ganadería fueron verdaderos éxitos, porque el grox es capaz de prosperar con cualquier alimento, poca importancia tiene para que esto sea no comestible o sin elementos nutritivos. Aparte de ser capaz de ser capaz de ser omnívoro el grox pueden digerir minerales directamente del suelo o de las piedras y pueden sobrevivir varias semanas con este régimen.

El único inconveniente que se descubrió a la explotación a escala grande del grox es su temperamento: son terribles criaturas criaturas! La talla normal de un adulto es 5 metros, bien musculado, agresivo y gusta de su intimidación. Así como son solitarios y territoriales por naturaleza, era difícil guardar a los animales juntos sin ponerlos en un furor o poner en peligro a sus pastores. La solución de este problema fue lobotomizar a la mayoría del rebaño y guardar a los animales destinados a la reproducción bajo control por electro-impulsores conectados directamente a su vez dentro de su pequeño cerebro. Sedantes químicos también son utilizados pero son menos previsibles. A pesar de estas precauciones, los accidentes llegan siempre y es clásico guardar groxs en mundos agrícolas aislados o tan lejos como posible viviendas humanas.

GYRINX

Un gyrinx se parece a gran gato, con una piel de color jengibre o naranja muy espesa y dulce, tienen también unos ojos muy monos. Pueden crecer hasta alcanzar una talla de un metro. El gyrinx no es inteligente como tal, pero tienen una capacidad sorprendente de entenderse con otras criaturas, forman un lazo mental con su propietario que es comparable a una verdadera amistad. Esta empatía natural es mucho más benéfica para el propietario del animal, porque la velocidad de acción y de pensamiento son aumentados mientras el gyrinx está en las cercanías. El beneficio que el gyrinx consigue de esta relación no es claro, pero hay una necesidad clara, profundamente anclada de satisfacer, porque un gyrinx sin propietario procurará inmediatamente adoptar otra criatura. Si son bastante viejos, el gyrinx muestra un cambio lento y metabólico que los hace parecerse a su propietario físicamente, en temperamento y en costumbres.

OSTRA DE LAS ARENAS CARNÍVORA

Esta criatura apareció sobre el mundo principalmente acuático de Saludo, donde vive sobre las costas, cazando

numerosas formas semiacuáticas que viven allí. La Ostra mide más o menos 2 metros con dos grandes valvas. Pasa a la inmensa mayoría de su vida enterrada en el limo pegajoso, esperando. Si un pequeño animal se acerca, la ostra siente las vibraciones y se abre rápidamente, tragando la arena y su presa dentro de su concha. Aunque demasiado ancho para ser totalmente absorbidos, criaturas de talla humana pueden fácilmente ser cogidas y podrán escaparse sólo matando la criatura. Una ostra de las arenas es una criatura poderosa y sus mandíbulas pueden aplastar una pierna o romper un brazo.

INSECTOIDE GIGANTE

Las criaturas insectoïdes son corrientes sobre numerosos mundo y alcanzan a veces gran tamaño y dominan la fauna planetaria. Aunque su apariencia exacta pueda variar considerablemente , tales criaturas son reconocibles en su exosqueleto, de numerosos miembros y de los cerebros sumamente pequeños. Pueden ser cazadores carnívoros o simples vegetarianos, pero la inmensa mayoría lucharán a muerte si son obligados a eso. Tienen la sangre fría y reclaman un medio ambiente caliente y ampliamente proveído en oxígeno, lo que es el caso planetas hosties.

COMECARAS DE CATACHAN

Esta criatura es originaria del mundo de Catachan, pero colonizó otros mundos, no sabemos si es por accidente o voluntariamente. Son muy peligrosos. En su medio ambiente natural, este animal se agarra a los árboles o se esconde en los caminos o los charcos. Cuando algo que se parezca a una víctima se acerca, le ataca: un espasmo poderoso y muscular propulsa el animal de varios metros hasta en la cabeza de su víctima. Las enzimas poderosas y digestivas así como la superficie rasposa del cuerpo de la criatura permiten a la criatura alimentarse asfixiando a sus víctimas.

Muerta una vez, la víctima se convierte en depósito de una nidada de centenares de huevos que éclosionan en algunas horas. La progenitura pasa por un estadio larval donde se parecen a un gusano, durante el cual se alimenta del cuerpo de su huésped. Sabemos que los come caras hasta se desarrollan rápidamente en los mundos civilizados y su ciclo de reproducción rápida puede llevar a disturbios que ponen tardar varias semanas en ser controlados. Naturalmente buscan un medio ambiente caliente y húmedo en consecuencia él tienen una propensión escandalosa de aparecer en las salas de baño dado su semejanza con una toalla de baño, esto condujo a varios accidentes tan horribles como celebrados... (jjjjjjjjjjjj)

MIMIC

Los mimics son pequeños animales semejantes a simios, oriundos del planeta Yamnan. Se parecen a gibones, son curiosos, más bien inteligentes y amistosos la mayoría de las veces. El mimics desarrollaron un mecanismo inhabitual de supervivencia por el cual cambian sus forma para parecerse a cualquier criatura de talla y de masa similar . Un mimic puede metamorfosearse en humano, orko o todo extraterrestre de talla humana, pero la copia será más bien pequeña. Hasta pueden procurar que su piel se parece a los trajes y al equipo, aunque la superchería no resiste a un examen cercano. No contentos de copiar su apariencia, el mimics imitan su comportamiento, llegando hasta utilizar armas e instrumentos. Los mimics son incapaces de copiar las criaturas alrededores y vuelven a su forma normal si las criaturas imitadas se alejan.

PEZ DESGARRADOR

Los peces dés Garradores son unas criaturas acuáticas que se parecen a piraña con costumbres que se parecen a piraña. Vienen en el mundo hostil de Esperanza Perdida, aunque numerosas criaturas similares existen en otros planetas. No son grandes, raramente más de 30 cm de longitud, pero es un carnívoro insaciable y su ausencia de miedo lo hace peligroso. Los peces déchireurs se reagrupan en bancos de varias centenares de criaturas. Pueden vivir en el agua dulce o salada, y están inmunizados a la inmensa mayoría de los venenos, temperaturas extremas y/o contaminantes.

PTERA-ARDILLAS

Ptera-ardillas primero fue tomada por una criatura pacífica e inofensiva, una bestia amable y dulce lo que le hizo un animal doméstico en el Imperio. Luego la verdad se descubrió... Las Ptera-ardillas es sólo una fase en el ciclo de vida de la criatura. Viven algunos años como de los "juguetes" de piel suave que quiere todo niño, luego viven otro ciclo como carnívoros peligrosos bebedores de sangre. Lo que causa el cambio entre ambas formas no es conocido, Ptera - ardillas pues se difundieron como una peste a través de todo el Imperium. Se parecen a una ardilla velluda pero tienen membranas finas entre sus miembros anteriores y sus miembros traseras que es muy larga, lo que les permite robar.

RAZORWING

El término razorwing es aceptado como un nombre genérico para designar un cierto número de especies sin ninguna relación genética entre ellas. Se trata de un animal que se parece a una ave, de no más un metro de longitud, con una dieta de carnívoro. Las presas son cogidas con pico y las garras, pero la forma principal de ataque de la criatura son sus alas. El razorwings tienen alas que tienen el borde en diente de sierra. Atacan picando sobre su presa, cortándolo con las alas. Un ataque de esta criatura puede fácilmente matar a un hombre, partiéndolo en dos o decapitándolo.

GUSANO SOLAR

El Gusano solar son nativos de Luther McIntyre, un planeta extremadamente árido, ampliamente cubierto por desiertos desnudos. Estas criaturas no se parecen a nada conocido : su grueso y aceitoso cuerpo , sin ojos y con un muy potente un sentido de la audición,pero tacto y olfato rudimentario. El poco alimento el necesita un gusano solar es directamente absorbido por piel y los residuos son excretados de la misma manera. Son capaces de alimentarse directamente a partir de la energía solar. Durante la duración del día, toman una posición directamente expuesta al sol en una parte ,y otra a la sombra, utilizan de hecho su cuerpo como una célula fotoeléctrica. Una carga puede ser acumulada así en un tiempo corto, lo que les permite sobrevivir a las horas de noche. El Gusano solar utilizan su energía eléctrica para defenderse, y lanzan instintivamente una descarga eléctrica sobre la criatura que se acercaría demasiado cerca.

Bueno voy a cazar unos bichos mas para enseñaros...volvere enseguida....;)

Traducido y Adaptado por Me.Gracias a la gente de Taran.