

Demiurgos y Nicassar

Autor AGRAMAR

viernes, 19 de octubre de 2007

Estas dos razas son firmes aliados del imperio Tau. Con la ampliación del transfondo de los Tau y posiblemente para dar más cabida de razas a un transfondo que parece dolorosamente limitado en razas alienígenas para ser un juego futurista-interestelar como es 40K, han salido a la luz detalles de estas dos razas. Aunque en mi opinión es algo escasa la información, sobre todo en el caso de los Nicassar, empezamos ya a tener referencias sobre ellos y esas referencias nos servirán para ampliar más el material que tenemos en el futuro, un futuro que igual no es muy lejano.

Demiurgos

Dibujo conceptual de un Demiurgo

Los Demiurgos es una raza de semi-humanoides achaparrados, que comparten muchos rasgos con el estereotipo de enano de juego de fantasía típico: Son mineros ávidos, comerciantes expertos, con alto sentido del honor y en algunas materias, de lejos más tecnológicamente avanzados que los Humanos. También tienen un odio particular hacia las razas goblinoides (Orkos y morfos relacionados, en el Warhammer 40,000).

Los Demiurgos provienen de la Franja Oriental más extrema de la Galaxia, y a menudo son menos encontrados más lejos dentro de la Galaxia, aunque se ha detectado una presencia destacable en el Último Segmentum.

Son raros de ver pues no se relacionan mucho con otras razas salvo para el comercio, moviéndose por la galaxia en sus navíos de comercio, unas construcciones enormes y majestuosas. Hay poco transfondo disponible sobre los Demiurgos, por lo que desconocemos sus orígenes, intenciones y cualquier amenaza posible u oportunidad que ellos planteen a otras razas en la Galaxia. Sabemos eso sí que los Demiurgos se organizan en "Hermandades", aunque cualquier información adicional sobre, por ejemplo, los números, la estructura política, el peso económico y militar de una Hermandad sea actualmente desconocida, salvo que una nave clase bastión es tripulada por una Hermandad y una de clase fortaleza por hasta 2 o 3 Hermandades.

De seguido detallamos sus naves:

Nave comercial demiurgo clase Fortaleza

El tipo de nave clasificada como clase "fortaleza" responden a las características típicas de las naves demiurgo: una nave de gran tamaño, tecnológicamente avanzada y de una gran potencia. Las Fortalezas parecen actuar como naves fábrica o procesadoras y como bases para una flota de asteroides entre sistemas, como cápsulas mineras, naves de transporte y sondas de prospección (se cree que muchas están automatizadas). Se trata de fortalezas que suelen viajar en solitario y muchas de ellas se han encontrado en zonas solares o mercuriales de sistemas estelares sin habitar, en las que flotan inmóviles y con la proa enfilada hacia las estrellas y rodeadas de una nube de naves pequeñas que van y vienen explorando los recursos locales.

En la mayoría de estos casos estas naves descargan sus naves de ataque y se destraban en caso de ser atacadas, aunque en ocasiones inexplicablemente se encaran a sus atacantes con una ferocidad sorprendente. Merece la pena destacar que todos los encuentros conocidos entre naves demiurgo y orkas han acabado en combate y que elementos renegados han contratado los servicios de las naves demiurgo para luchar como mercenarios en combates interplanetarios y entre sistemas. Como naves de guerra, las demiurgo son lentas, pero cuentan con unas buenas

defensas, una considerable potencia de fuego a corta distancia y la capacidad de lanzar naves y torpedos.

Un rasgo notable de la clase Fortaleza es su empleo de un dispositivo de campos electromagnéticos alrededor de su proa que la permite recoger hidrógeno interestelar. Este se acelera y se sitúa en la proa de la nave para proporcionar potencia móvil en un efecto de estatorreactor, pero el complejo blindaje que requiere produce evidentemente otros beneficios. Este proceso es poco comprendido por los Adeptus Mechanicus que intentan asegurar una Fortaleza intacta para la investigación, pero hasta la fecha no han tenido oportunidad de hacerlo.

Nave comercial demiurgo clase Bastión

Las naves demiurgo clase Bastión son más comunes que las naves Fortaleza; pero, a pesar de ello, en raras ocasiones pueden ser vistas en el gigantesco vacío del espacio a lo largo de la franja este de la galaxia.

Las naves demiurgo clase Bastión parecen estar mejor configuradas para las minas de asteroides que las Fortaleza, cuya función se conoce como factoría/procesador. Se cree que los recursos y productos acabados se intercambian entre estas naves, pero no hay informes que lo demuestren. Los pocos informes que existen de los comerciantes independientes indican que una nave Bastión es tripulada por una "hermandad" y que las Fortaleza son los hogares de dos o tres hermandades, por lo que es posible que las Fortaleza y las Bastión formen algún tipo de afiliación extendida. De todas formas, si este fuera el caso, cada grupo debe estar ampliamente separado en diferentes sistemas a una distancia de años luz. La única excepción se aplica cuando los Demiurgos se dirigen a la batalla, ya que en estas ocasiones se reúnen dos o tres naves Bastión para proteger a cada Fortaleza.

Como naves de guerra, las Bastión son parecidas a los cruceros en muchos aspectos, aunque las impresionantes lanzas de sus torretas y la potencia de fuego de sus baterías a corta distancia las convierten en un rival bastante espinoso. Igual que las naves Fortaleza, las Bastión pueden lanzar ataques aéreos y reconfigurar sus sondas como naves de ataque y torpedos.

Además, como las naves clase Fortaleza, las Bastión usan un campo electromagnético para recoger hidrógeno interestelar; la energía recogida les sirve para acelerar la parte posterior de la nave y para proporcionar energía al rayo iónico que emplean para destruir asteroides o naves enemigas.

Hemos descubierto que los Demiurgos tienen una relación muy estrecha con los Tau como aliados, teniendo importantes relaciones económicas con Imperio Tau. Los Tau los conocieron a través de los Kroot, pues ambas razas tenían relaciones con los Tau. Los Tau adquirieron su conocimiento de la tecnología de cañón de iones de los Demiurgos, pues esta raza alcanzado la cuspide de esta tecnología y la domina a la perfección. Se conocen los nombres de dos Hermandades de Demiurgos, la Srry'Tok y Thurm, que se han unido al Imperio Tau.

Las primeras noticias que tenemos de los Demiurgos datan de Febrero de 1999 (WD inglesa 262) y más tarde fueron incorporados al juego de BFG y de ahí al juego de 40k. Se cree que los Demiurgos son una opción a la "resurrección de los Squats, pero con nombre cambiado. Esta claro de todas formas que la Gw busca introducir una raza parecida a los enanos de fantasía en el juego futurista de 40k.

Hay semejanzas claras entre los Demiurgos y los Bentusi de Homeworld, el juego de Pc. . Además, en la lengua Tau, conocen a los Demiurgos como "Bentu'sin", que literalmente significa "los sabios dotados". El término 'Demiurgo' está sacado de la palabra griega que significa 'artesano' y aparece en algunos sistemas de creencia (el más notable Gnosticismo) como una deidad que creó el universo físico. Por eso esta raza son unos hábiles artesanos, constructores y creadores expertos. El nombre también suena un poco como a "medio-hombre", por que los Demiurgos son de corta estatura.

Pocas batallas se han producido que se sepan entre los Demiurgos y el Imperio, pero las ha habido siendo esta una de las más notables:

El Valle de la Muerte

Cuando los exploradores del Adeptus Mechanicus descubrieron el sistema Poretta en 365.M40, pensaron que el Dios Máquina había escuchado sus plegarias. De los cinco mundos del sistema, tres de ellos eran habitables por los humanos y los tres contenían cordilleras minerales listas para ser explotadas. Por desgracia, tras un examen más cuidadoso, los tecnosacerdotes descubrieron que alguien había llegado ahí primero. Sus primeras avanzadillas fueron atacadas por una raza a la que la humanidad conocía como los demiurgos. Aquellos semihumanos de reducido tamaño solían vagar por la galaxia en gigantescas naves recogedoras de asteroides. No obstante, el mineral contenido en el interior de los jóvenes mundos de Poretta era simplemente demasiado valioso como para ser ignorado, de modo que aterrizaron con sus naves y empezaron a minar. Los demiurgos se adaptaron muy bien a las condiciones de Poretta IV,

que era el planeta más poblado; y, aunque los exploradores contaban con 5.000 tecnoguardias, sufrieron grandes bajas al tratar de capturar los pasos de montaña que ocupaban los demiurgos. El Magos Strixta, la persona al mando de los exploradores, solicitó la ayuda de una fuerza de combatientes especializados en terreno montañoso. Casi seis meses más tarde recibieron la ayuda de dos regimientos valhallianos reclutados de la Guardia Polar, los exploradores del hielo entrenados desde su nacimiento entre las escarpadas cordilleras del sur de Valhalla.

Los regimientos I y II de la Guardia Polar de Valhalla establecieron rápidamente una zona de aterrizaje al pie de las colinas de la cordillera más grande, donde los demiurgos se habían concentrado en mayor número. Ejercieron su presión a lo largo de varios valles de montaña y consiguieron ir avanzando de manera lenta pero firme. Su superioridad numérica, junto con su equipo especializado de montaña y sus armas, les permitieron empujar a los demiurgos hacia el interior de aquellos picos dentados. Tras dos meses de luchas, llegaron a un gran valle que se extendía a lo largo los casi 1200 kilómetros de longitud de la cordillera. Los demiurgos habían construido su fortaleza en el extremo noroccidental, un complejo de búnkeres excavados en la roca viva provisto de torres con armas pesadas que cubrían cualquier intento de aproximación por el valle.

El Comandante Yurov del Guardia Polar II se encontraba al cargo del asalto. Tras un bombardeo orbital constante por parte de la flota del Adeptus Mechanicus y de los transportes de la Marina que habían traído los valhallianos, la Guardia Polar de Yurov se lanzó al ataque. El regimiento se dividió en tres destacamentos. El mayor de ellos, compuesto por cuatro compañías, avanzó en línea recta por el valle. El segundo comando de batalla formado por tres compañías atacó desde otro valle situado al oeste de la posición de los demiurgos. Y, por último, a una compañía de exploradores de montaña valhallianos de elite se le encomendó la misión de escalar los acantilados y cimas al norte de los demiurgos y atacar a los alienígenas por la retaguardia. Los exploradores se encontraban a las órdenes de Alexi Rausko, un capitán de pelo gris con cincuenta años de experiencia de combatir por las montañas.

Rausko y sus hombres se enfrentaban a unas perspectivas temibles: escalar varios acantilados bajo el fuego enemigo, uno de los cuales tenía una altura de unos 90 metros. Mientras las escuadras de armas pesadas proporcionaban fuego de cobertura, los exploradores empezaron a subir las empinadas pendientes. Sus cañones de montaña, que eran capaces de disparar con gran precisión a gran alcance pero que a la vez eran lo bastante ligeros como para moverse sin problemas, desplegaron una andanada que mantuvo a los demiurgos a cubierto en sus búnkeres. Tan solo algunos disparos de armas de fuego pequeñas entorpecieron la compañía de Rausko en su ascensión hacia el primero de sus objetivos: un puesto de armas pesadas que estaba descargando infinidad de disparos contra las compañías que atacaban por el oeste. Cuando alcanzaron la cima, los exploradores arrasaron rápidamente a las dotaciones de armas especiales de los demiurgos, matando a la mitad y tomando como prisioneros al resto.

Tras ocupar el promontorio, los exploradores utilizaron un aparejo de poleas ligero para trasladar rápidamente sus cañones pesados desde su posición original hasta la cima capturada, desde donde podrían disparar contra las defensas principales de los demiurgos, que se encontraban a otros 300 metros por encima de ellos. Sin apenas detenerse para ayudar a que las dotaciones de las armas se establecieran del todo, los exploradores siguieron adelante en pos de su siguiente objetivo: una entrada secundaria al complejo de los demiurgos. Esta vez, los demiurgos fueron más tenaces en su defensa, dado que ya se habían recuperado del bombardeo orbital. Los disparos concentrados de armas pesadas dejaron heridos a muchos exploradores mientras estos trataban con gran esfuerzo de atravesar las ventiscas de nieve y las capas de hielo traicioneras, abriéndose paso con picos y botas con pinchos. El mismo Rausko en persona fue alcanzado dos veces por las balas del enemigo, pero rechazó recibir tratamiento médico argumentando que solo se trataba de "una o dos magulladuras" y que había hombres que necesitaban ayuda más urgentemente que él.

Al final, los exploradores de Rausko alcanzaron el puesto de guardia y lucharon cuerpo a cuerpo con los demiurgos. Los veteranos exploradores consiguieron finalmente expulsar a los resistentes demiurgos de sus posiciones atrincheradas aunque no consiguieron atravesar la puerta altamente blindada del búnker. Cuando las fuerzas del ataque principal de los valhallianos llegaron a la puerta principal del complejo, Rausko vio la oportunidad de terminar aquella batalla rápidamente. Existía una ruta abierta alrededor del mismísimo pico de la montaña, por encima de los búnkeres de los demiurgos, por la cual sus hombres podrían atacar a los defensores desde detrás de sus defensas. Sin embargo, en caso de que una tropa de gran tamaño emergiera de aquella entrada, serían sus hombres los que iban a verse sin salida. Rausko dejó un pelotón formado por sus guerreros más feroces preparado para contrarrestar cualquier contraataque de los demiurgos y condujo a sus hombres en una escalada relativamente fácil hasta un peñasco que dominaba la base de los alienígenas. Los demiurgos lanzaron efectivamente un ataque por la puerta trasera, pero el pelotón de exploradores apostados allí lucharon valerosamente para mantener a los demiurgos inmovilizados a unos cientos de metros de distancia del puesto de guardia.

El plan de Rausko funcionó a la perfección. Ante la superioridad numérica de los valhallianos y tras sufrir grandes bajas debido a que los hombres de Rausko ocupaban una posición superior e inalcanzable, los demiurgos no tuvieron más alternativa que rendirse, aunque los tenaces alienígenas siguieron luchando durante una hora más para preservar su muy desarrollado sentido del honor. Casi dos terceras partes de los exploradores habían muerto en aquel asalto y casi la mitad de las demás compañías. No obstante, al haber perdido su fortaleza principal, los demiurgos ya no podían pasar

suministros a las demás bases, de modo que acabaron abandonando Poretta y a los valhallianos se les concedió el privilegio de fundar los primeros asentamientos imperiales en dicho sistema.

Nicassar

Los Nicassar fueron los primeros en unirse al imperio tau y continúan proporcionando naves a los Tau, ya que no están muy capacitados para el combate en superficie. Los Nicassar tienen mentes potentes y disponen de poderes telequinéticos para compensar su propia y limitada movilidad. Se agrupan formando familias con numerosos miembros y se han descrito como "Ositos de peluche con enormes poderes psíquicos". Sus numerosas familias son seminómadas y están guiadas por una curiosidad insaciable. Esto las condujo a explorar su sistema natal, pues se trata de una raza a la que le gusta viajar. Como pueden sobrevivir durante largos períodos de tiempo en hibernación virtual, han viajado a lugares muy distantes de su planeta natal.

El primer contacto con los Tau se produjo cuando una astronave clase Explorador estableció una estación de tránsito en el espacio interestelar y divisó una flotilla Nicassar que había vagado por el espacio durante siglos. Como sujetos del Imperio Tau, los Nicassar deben servir al Bien Supremo y para ello deben proporcionar flotas con las que explorar y buscar sistemas en las franjas del imperio tau. Son transportados a su estación por naves tau e inician un lento circuito para informar de todo cuanto encuentran.

Los Tau han mantenido a los Nicassar apartados del Imperio, puesto que los poderes psíquicos de los Nicassar alimentarían los peores excesos de la xenofobia humana.

Dhows

Los Nicassar poseen unas naves llamadas Dhows. Los Dhows de los Nicassar son pequeños pero elegantes yates que se mueven propulsados por los poderes psíquicos de sus capitanes. Son muy maniobrables, pero carecen de capacidad interestelar práctica y, hasta hace poco, de una potencia de fuego significativa. Sin embargo, desde que se han incorporado a la flota tau, su armamento se ha actualizado conforme a los estándares tau. Cuando una familia viaja, los numerosos Dhows permanecen juntos formando una gran comunidad en la que algunos miembros permanecen en hibernación y otros vigilan.

Información tomada de la Wikipedia, Lexiconum y BFG. Traducido y adaptado por Me