

# Cuervos Sangrientos(index astartes)

Autor AGRAMAR

miércoles, 24 de octubre de 2007

Bueno yo gracias a mi amigo Goran Miedkoweitki (como se escriba..lo siento Goran, pero sabes que el polaco no es lo mio!) puedo poner esto sacado de la Wikipedia inglesa:

Colores e icono de los cuervos sangrientos

Primarca:No(se duda de su fundacion)

Grito de Guerra: "El conocimiento es Poder, Protegelo bien!!"

Colores: rojo y hueso

Los Cuervos Sangrientos es el capitulo creado para el juego del Dawn of War. Los Cuervos Sangrientos aprecian muchisimo el conocimiento pero es una verdadera ironia que sepan tan poco de si mismos, sobre todo de sus primeros siglos de de servicio al imperio.El capitulo es famoso por su gran cantidad de poderosos psiquicos.

## HISTORIA

Los Cuervos han sido parte de las defensas del imperio desde hace varios milenios.Pese a su largo y distinguido Historia de hazañas, poco se sabe de sus origenes, incluso ellos mismos.Pese a que desconocen de que primarca o legion descienden , adoran al Emperador por encima de todo lo demas.

Los Cuervos sufre una leve mutacion en su Nodo Catalepsiano (el organo especial que controla sus ritmos cardiacos durante el sueño y que les permite descansar la mitad del cerebro mientras la otra mitad esta activa), que por una parte les concede una memoria perfecta, haciendoles capaces de recordar hasta los mas leves detalles y por otra parte hace que sean incapaces de soñar.El potencial daño para su estabilidad emocional , mental y su propia salud fisica , que estos dos efectos combinados pueden provocar preocupa a ciertos poderes del adeptus fuera del capitulo.La configuracion actual del capitulo es obra de alguien conocido en la Historia como "El Gran Padre", Azariah Vidaya.

Azariah Vidaya

El que mas tarde seria conocido como el "Gran Padre", fue el Bilotecario Jefe del capitulo durante la epoca en la que el capitulo fue destacado en le sector Gotico para repeler una serie de sangrientas rebeliones promovidas por cultistas del caos.El Capitulo sufrio bajas horribles siendo unas de las mas graves las muertes del señor del Capitulo y del Señor de la Santidad en una aviesa emboscada.Se temio que el Capitulo fuera totalmente aniquilado.

Azariah Vidaya siempre sera recordado como un poderoso e inteligente guerrero, feroz y gran estratega, ademas de estar bendecido con unos poderes psiquicos fuera de lo comun.

Dedico mucho tiempo a estudiar los movientos y reacciones del enemigo, utilizando a lo que quedaba de su capitulo y a la guardia imperial en una serie de ataques simulados y fintas. Con la informacion que recogio y sus poderes, lanzo una serie de incursiones sobre zonas aparentemente vacias del teatro de guerra, que resultaron ser bases y zonas de suministros del enemigo.

Por su maestria consusmada al aplastar la rebelion , fue ascendido al rango de Señor del Capitulo, manteniendo su anterior rango , y en cabezo un cuidao proceso de reconstruccion del capitulo, sin el cual este ya no existiria.

## ORGANIZACION

Los Cuervos Sangrientos tienen fama de seguir el Codex Astartes en espiritu , pero no al pie de la letra. El Capitulo esta dividido en las Compañías Estandar, pero la mezcla de escuadras tacticas, de asalto y devastadores varia dependiendo de la compañía.

El Capitulo es conocida demas por sus poderes y abundantes psiquicos, los cuales solo son menos poderosos que los Caballeros Grises, entre los Adeptus Astartes.El porque de tantos psiquicos es desconocido pero podria explicarse en parte por los metodos de reclutamiento y por la inmesa reverencia que sienten por su "Gran Padre".

## MUNDO NATAL Y RECLUTAMIENTO

No tienen.Su hogar es su flota, estando divididas sus compañías entre las diferentes naves de esta, la mayoría son

Barcazas de batalla y Cruceros de asalto. La más grande de estas Barcazas, el OMNIS ARCANUM, es su fortaleza-monasterio y donde además se encuentra su Librarium Sactorum.

Como no tienen mundo natal, reclutan de diferentes mundos, siendo Cyrene uno de sus predilectos, hasta que fue objeto de Exterminatus por parte de la Inquisición.

## DOCTRINA DE COMATE

Los Cuervos creen que hay que estudiar en profundidad al enemigo y predecir todos sus movimientos en una variedad de situaciones y variables, para después usar esta información para destruirlo de una vez por todas. Esta forma de táctica les ha ganado muchas críticas, sobre todo por parte de otros capítulos. Aunque nadie podrá negar jamás que cuando se lanzan al combate lo hacen con una determinación y una ferocidad legendarias.

En batalla, destruyen a sus enemigos de forma sistemática, calculada e implacable, con una precisión total. Nunca cambian su plan de batalla una vez establecido, pues gracias a las habilidades precognitivas de sus Bibliotecarios y la información recogida tienen todas las posibles variables estudiadas y controladas. Todo está tenido en cuenta.

## GRITO DE GUERRA Y COLORES

En el Index Astartes: "El Conocimiento es Poder, protégelo bien!", pero en la novela oficial del Dawn of War es: "Por el emperador y el Gran Padre!!".

Los colores de los Cuervos son el rojo oscuro con hombreras de color hueso con el emblema de la silueta de un cuervo al vuelo (visto desde abajo), que incorpora una estilizada gota de sangre roja.

## GABRIEL ANGELOS

El protagonista del juego es el más notable de este capítulo. Jefe de la 3ª compañía, su mundo natal es Cyrene. Cuando ya era comandante de los Cuervos, volvió a su planeta para presidir las Pruebas de Sangre, con las que los Cuervos elegían a los nuevos reclutas. Pero durante estas pruebas, Gabriel detectó algo horrible. Volviendo rápidamente a su nave, mandó un mensaje y pocos meses más tarde el planeta era sometido a Exterminatus. El contenido del mensaje y toda referencia a Cyrene está purgado de las bases de datos, solo Gabriel y los Cuervos saben lo que pasó. Y es un peso que nunca se pudo quitar de encima y volvió a revivir en Tartarus (donde se desarrolla el juego del DoW), cuando es llamado para contrarrestar una invasión Orka y la súbita llegada de Mordecai Toth, un inquisidor, le ordena abandonar el planeta pues dentro de poco será engullido por una tormenta de disformidad. Gabriel ignora la orden y acaba descubriendo el complot entre la Legión Alpha (enemigos jurados de los cuervos) dirigidos por Bale y Sindri Myr y los orkos de Orkamungus y la presencia Eldar de Bacha y sus guerreros de Biel-Tan.

## EL MISTERIO

El gran misterio de los Cuervos (y su gran atractivo) es su origen. La gente en un principio especuló con que fueran sucesores de los Angeles Sangrientos o de la Guardia Cuervo, pero la GW lo ha desmentido.

Lo cual a dado pie a dos posibles versiones: una que sean descendientes de los Angeles Oscuros (capítulo sucesor), debido al secretismo que este capítulo guarda la identidad de sus sucesores. Además, otros capítulos como los Despojadores (ex-Garras de Fuego), relacionados como los AO también tienen muchos Bibliotecarios.

La segunda y más popular es que sean descendientes de los Mil Hijos, la legión traidora, basándose en las similitudes tales como que los Cuervos usen el mismo color en su heráldica que los Hijos en la Pre-heresia, su sed de conocimiento, sus poderosos Psíquicos y el misterio de su fundación (que posiblemente sea la fundación Maldita...). Esta hipótesis se explora en la novela Dawn of War: Ascension.

## FUENTES DE CONSULTA

INDEX ASTARTES-BLOOD RAVENS (Wd de la edición australiana número 298 de noviembre de 2004)

INDEX ASTARTES-BLOOD RAVENS (Wd de la edición inglesa número 305)

WH40k: Dawn of War, el juego de Pc y material relacionado

Goto, Cassem (2004) Dawn of War de la Black Library

Goto, Cassem (2005) Dawn of War: Ascension de la Black Library

