

ENCICLOPEDIA ILUSTRADA RUNICA DE LOS ELDAR

Autor AGRAMAR

lunes, 05 de noviembre de 2007

Modificado el lunes, 05 de noviembre de 2007

NOTA DEL AUTOR

Después de mucho tiempo, he decidido ponerme manos a la obra y ofrecer a todos los aficionados a Warhammer 40k y en especial a los que juegan con Eldar una guía bastante completa de la escritura rúnica de los Eldar. Aunque es bastante extensa, no es más que la punta del iceberg y hay mucho todavía que explorar de esta enigmática raza.

Antes de empezar, quisiera agradecer a Tuisich de la pagina web francesa TARAN porque este trabajo es prácticamente una traducción del que él hizo para la web. He ampliado algunas cosas y modificado algunas imágenes para no saturar las web donde colaboro con mogollón de imágenes, prefiriendo agruparlas en unas pocas más grandes, pero básicamente todo el merito es suyo. Por otra parte, he de decir que muchas imágenes, por no decir casi todas, están sacadas de libros antiguos de las primeras ediciones, y puede que algunas denominaciones de unidades, vehículos o Mundos-Astronave os sean desconocidas. Por eso os aconsejo que reviséis artículos escritos por mí sobre los Eldar que estarán en las webs en las que colaboro como LA BIBLIOTECA NEGRA o EL CUBIL, para que sepáis exactamente de que hablo(bueno hablamos ;)) .

Por otra parte deciros que esta obra se dedica casi por exclusivo a los eldar, pero no a sus parientes oscuros de los cuales apenas si hay algún dato en este campo.

Por último deciros que aunque este trabajo de recopilación y traducción es grande, no me ha llevado tanto tiempo como os podéis pensar. Por necesidades personales necesito mantenerme ocupado y la verdad es que tenido algunos días de actividad febril, que aunque los especialistas me lo desaconsejan, yo agradezco estos periodos y me ha permitido terminar esto en un plazo muy breve para lo que son muy capacidades y el material informático que dispongo.

Espero de todo corazón que os guste y aunque sé que se podía haber hecho mejor, bueno, no se le pueden pedir peras al olmo no?.

Saludos!

INTRODUCCION

LAS RUNAS

Las runas son la base de la escritura Eldar. Esta escritura y su modo de funcionamiento están fuertemente inspirados por los jeroglíficos egipcios, siendo esta cultura junto con la celta las bases que sirvieron de inspiración a los creadores de esta raza. Los jeroglíficos egipcios pueden tener 3 funciones (algunos tienen sólo una, otros acumulan las tres): pueden representar sonidos, conceptos (o campos léxicos), o simplemente ser lo que representa; Así podemos imaginar las runas Eldar del mismo modo (lo que explicaría que no se trate de un alfabeto y por otra parte el término runa está muy mal escogida), algunas representan sonidos y otros conceptos (a veces ambas funciones están mezcladas), hasta a veces vemos 2, o 3 runas con una traducción muy larga al lado (con objeto de deciros que es una runa muy complicada), pero los escribas egipcios utilizaban numerosas abreviaciones así la expresión corriente que parecía en las tumbas de " ¡ qué esté vivo, intacto y en buena salud! " podía resumirse en 3 signos. Lo mismo pasara con las runas Eldar.

INDICE DE SECCIONES

Hemos agrupado las runas en varios bloques para que sea muy fácil entenderlas e identificarlas una vez vistas, además de dar algunas explicaciones sobre las runas y dar algunos datos más que ilustren mejor la información recogida.

- *1/ GUERREROS DE SENDA ELDAR
- *2/ RUNAS EXODITAS
- *3/ CABALLEROS ELDAR
- *4/ SEÑORES ESPECTRALES
- *5/ TITANES ELDAR
- *6/ RUNAS DE LOS MUNDOS ASTRONAVE
- *7/ RUNAS DE ARMAS
- *8/ RUNAS DEL AVATAR ELDAR
- *9/ RUNAS ARLEQUINES
- *10/ RUNAS DE VIDENTES Y BRUJOS
- *11/ RUNAS DE PIRATAS Y MERCENARIOS ELDAR
- *12/ RUNAS DE LOS GUARDIANES ELDAR
- *13/OTRAS RUNAS

Además añadimos para completar más esta Enciclopedia tres secciones más:

APENDICE

++LISTA DE NOMBRES
 ++ COMPLILACION DE NOMBRES Y FRASES ELDAR
 ++LINKS INTERESANTES

*1/ GUERREROS DE SENDA ELDAR

Antes llamados Guerreros Especialistas eldar, suelen ser uno de los enemigos más terribles con las que puede enfrentar todo luchador que se precie. Aunque actualmente no estén tan adornados como antes, todavía se siguen utilizando las runas que distinguen a los diferentes templos que forman a estos guerreros. Algunas runas suelen variar dependiendo del Mundo astronave en el que estén ubicados los templos de cada senda. Aun así, siguen patrones ciertos patrones que hacen que pese a las diferencias se puedan reconocer con cierta facilidad. Básicamente haremos 4 divisiones en las runas que los identifican: La primera será la runa que identifica al guerrero de senda, la segunda será la que identifique al Exarca, que hacen las veces de oficiales por así decirlo, la tercera división son las posibles variables de la runa que identifica una senda y por ultimo y no en todos los casos la runa que puede identificar una integrante de esa senda que sea femenina, pues en algunos casos podrían incluir miembros de ambos sexos en. Una cosa he de advertir antes, en las runas de los Segadores siniestros la cuarta no es la runa de una “segadora”, como se pensó en un principio sino simplemente la misma runa de los guerreros de senda pero “modernizada”. Algunas sendas solo tienen o solo se les conoce una runa y esa runa sirve para identificar tanto a guerreros como exarcas.

Además incluimos una runa que parece ser la runa de un Autarca, que parece ser la fusión de las runas de varios templos o sendas (ambos términos valen) y unas runas que no han sido identificadas pero parecen estar relacionadas con los guerreros de senda.

*2/ RUNAS EXODITAS

En el transcurso de la Caída, algunos Eldar presentaron resistencia a la degeneración de su raza. Algunos, los más previsores, empezaron a criticar abiertamente la relajación de sus compatriotas y a advertir contra los efectos de los cultos al Caos. Estos Eldar fueron mayoritariamente ignorados o tratados como cobardes de mente estrecha, o simplemente como fanáticos. El colapso general de la sociedad pronto convenció hasta los más decididos de ellos de que el reinado de muerte y depravación no terminaría. Algunos decidieron abandonar los mundos Eldar y asentarse en nuevos planetas libres de la corrupción. Estos eran los que todavía no habían sido corrompidos por el toque del Caos, que en ese momento eran ya muy pocos.

Estos Eldar se conocen en la actualidad como Exiliados o Exoditas. De toda la raza Eldar, estos fueron los únicos previsores. En una raza de naturaleza indulgente y hedonista, estos Eldar fueron vilipendiados como fanáticos obstinados, obsesionados con la miseria y el sacrificio personal. Había algunos cuyas terribles premoniciones quizás fueran una nueva forma de locura, simplemente una vanidad más llevada hasta extremos inhumanos. Otros eran supervivientes auténticos, que prefirieron el exilio a la degradación y la destrucción. Los Exoditas abandonaron sus hogares en una gran variedad de astronaves. Muchos murieron en las profundidades del espacio. Algunos llegaron a nuevos mundos, pero fueron aniquilados por invasores Orkos o depredadores naturales. Muchos más lograron sobrevivir. La mayoría viajaron hacia el Este, alejándose tanto como pudieron de la concentración principal de Mundos Eldar.

Los Exoditas son muy misteriosos, habiendo sido muy poco desarrollados...Sus runas, pues son bastante raras, pero hay. En primer lugar en el Códex Eldar 2ª Edición podemos ver algunas runas que acompañan la descripción de los Exoditas (Marcadas con el 1 y 2).

Reencontramos estas runas sobre la hoja de calcomanías del Bipode de combate eldar antiguo, con otras runas de un estilo muy similar (abundancia de líneas curvas, inusitadas en otras runas Eldar), pero nada nos dice si son Exoditas o no. (Marcadas con el 3).

Es sólo con el Codex de la 3ª y gracias a un extraño artefacto eldar (p44 del Codex Eldar) se sabe que la runa que marcamos 4l numero 4 representa a los Exoditas (más precisamente, a los eldar del pasado, o los que siguen costumbres más primitivas que los de los mundos astronave). La que está encima y es muy parecida está tomada del

Codex de los Mundos Astronave, donde hay una serie de runas inéditas (p5), y se encuentra esta otra runa de estilo muy similar.

*3/ CABALLEROS ELДАР

Mucho antes de la Era Oscura de la Tecnología, numerosos planetas desolados fueron visitados por las naves Eldar. Estos mundos inhóspitos fueron preparados para un largo proceso de transformación e implantados con el ingrediente esencial de soporte vital. El plan de los Eldar era crear nuevos mundos que poder colonizar en unos miles de años. Estos mundos eran conocidos por lo Eldar como Lilaethan o Mundos Vírgenes.

Cuando su civilización se acercaba al colapso final, un grupo de Eldar renunció a la fácil decadencia ofrecida por el Caos y abandonó sus mundos natales en una serie de migraciones que llamaron El Gran Éxodo, llamándose a sí mismos Exoditas. Estos grupos viajaron lejos para colonizar los Lilaethan, determinados a escapar de la horrible caída de su raza que habían previsto. A su llegada los Exoditas se dividieron en clanes tribales dirigidos por una élite guerrera.

Aquellos que se habían unido al Éxodo venían de todos los niveles de la sociedad Eldar pero estaban unidos por su determinación y voluntad de hierro para sobrevivir. Los Exoditas eran un grupo que había estado al tanto desde hacía tiempo de los peligros de la auto-indulgencia y el hedonismo; por elección propia, seleccionaron los mundos en los que su vida iba a ser más dura para evitar la trampa de la comodidad. En gran medida esta acción suprimió gran parte del carácter natural Eldar hacia el intelecto y las emociones intensas, salvándolos de La Caída. Entre los Exoditas la intensidad de la naturaleza Eldar se expresa como una fuerte lealtad a su clan y una extraordinaria determinación en la consecución de sus objetivos.

La lucha por la supervivencia en estos mundos fue cruda. Para poder enfrentarse a las duras condiciones, los Exoditas convirtieron las esbeltas máquinas de guerra que habían llevado consigo en altos bípodes que pilotaban para explorar sus nuevos hogares. La Élite guerrera dominante evolucionó gradualmente hacia un sistema de nobleza y honor que pronto se convirtió en lo que ahora conocemos como Caballeros Eldar. Vigilantes desde sus altas fortalezas, los Caballeros intentaban acelerar la evolución del planeta para traer la vida y el orden a semejante torbellino de actividad primigenia.

Cuando había caballeros (ya fuesen Humanos o Eldar, en Epic sobre todo) había tres modelos de Caballeros Eldar: El Fire Gale, Bright Stallion y Towering Destroyer (que ha sido realizados a la escala de 40K por Armorcast) .Los exoditas están organizados en clanes, con un señor a la cabeza, luego caballeros y jinetes; tienen cada uno un color asociado con su rango que vuelve a aparecer en la cabeza de su Caballero (señor = plata, caballero = bronce, jinetes =dorado). Cada clan posee también su emblema con su runa correspondiente así como un esquema de color.

Hemos descubierto 4 clanes: los Swift-horn (1), Sea-talon (2), Los Sable-claw (3), Night-fury (4). Hemos colocado de arriba a abajo y de izquierda a derecha los clanes. Lo primero que podéis ver son las insignias y las runas de cada clan, representadas con la cabeza de una animal (el tótem del clan) y una runa identificativa de ese clan. Más abajo podréis ver los estandartes de cuelgan de los brazos o armas de estos caballeros, muy comunes en aquella época entre todo tipo de titán y en el caso de los Sea-talon el detalle de una imagen de esos estandartes.

Para finalizar y marcado con el numero 5, tenemos una runa que aparece grabada en el casco de un Caballero tipo Fire Gale. Además incluimos unas imágenes de cada tipo de Caballero para que los reconozcáis aquellos que no estéis familiarizados con ellos.

El Fire Gale

Bright Stallion

Towering Destroyer

*4/ SEÑORES ESPECTRALES

Antaño eran Dreadnoughts, como los de marines espaciales, es decir que tenían un piloto FÍSICO por regla general. La denominación de Señor Espectral no se hizo ampliamente conocida hasta la 3ª edición del juego, donde se dio un vuelco al trasfondo y se hizo que desde entonces y hasta hora estas poderosas máquinas de guerra fueran pilotadas por la esencia espiritual de un poderoso guerrero Eldar fallecido hace mucho tiempo y contenido en una joya espiritual, pasando a ser versiones más poderosas y más grandes de los Guardianes espectrales.

Marcado con el número 1 representa la bandera autoadhesiva de un señor espectral y tiene una runa que por su silueta podría ser el símbolo de un Dreadnought.

Antaño existían 3 tipos de dreadnoughts: El War Cry (1) (1 brazo de combate cuerpo a cuerpo y cañón láser como armamento estándar), el Banshee (2) (2 brazos y lanzamisiles en uno de sus hombros), y el Vampire (3) (1 brazo y Cañón de plasma). Estos tres tipos fueron originariamente creados para el juego ADEPTUS TITANICUS. En Wh40k, encontramos también el Dreadnought de asalto War Demon que no llevaba ningún arma pesada y cuya runa nos es desconocida.

La runa del Vampire se convertiría años más tarde en la de los Vengadores Implacables más tarde.

*5/ TITANES ELDAR

Los titanes eldar (Caurifelliann en lengua eldar significa Gigante o Guerrero de piernas largas) son diferentes de los de Imperio; son grandes, esbeltos, y se desplazan con una agilidad sin igual. Gozan no solo de la experiencia de sus tripulaciones (que los pilotan desde su infancia) sino que también de la conciencia colectiva las joyas espirituales (o Carrecenad en eldar) que contiene el alma de varios eldar difuntos. Estas joyas espirituales forman la red del circuito Infinito del titán, muy parecida a la de un mundo-astronave. Es una piedra enorme que posee numerosas caras y que es el receptáculo de los espíritus de varios eldar difunto (este proceso se llama "tribunal de almas", Failleanam), porque contrariamente a los guardianes espectrales y señores espectrales, hacen falta varios espíritus para dirigir a un titán y además tiene que estar en relación con la tripulación "viva" del Titán.

Empecemos primero con los clanes de titanes eldar. Con 1 tenemos la runa de Fir Lirithion: " los Corazones Acorazados para la Batalla " de Iyanden.

Fir Lirithion de Iyanden son lentos en la cólera y no van prontamente al combate. En cambio, una vez sobre el campo de batalla están entre los más temidos por los adversarios. Para Fir Lirithion la guerra es un cáncer que debe ser erradicado y procuran matar la enfermedad desde su fuente. Así en el combate procuran eliminar a los jefes enemigos dejando al resto de los combatientes desamparados.

Esta táctica reposa en la idea que las tropas serán derrotadas tras a la muerte de sus jefes. Aun así, la primera vez que el Fir Lirithion combatió a los orkos, sufrieron su derrota más cruel de su larga y gloriosa historia. Golpearon el cuartel general orko en el momento de un ataque relámpago, matando a todos los jefes de las tribus que cayeron de un solo golpe. Esperando la huida de los orkos privados de sus jefes, no esperaban un contrataque y fueron tomados por sorpresa. Sus pérdidas fueron terribles aquel día.

Con el 2 tenemos a los Fir Farillecassion: " las Atalayas de las antiguas Culpas " de Biel-Tan.

Con el 3 los Fir Dinillainn: " los Protectores de los que cayeron " de Saim-Hann. Desde hace tiempo los archivos imperiales conocen a los titanes fantasmas de Saim-Hann bajo el nombre de Fir Dinillainn, " los protectores de los que cayeron ". Pero según la cronología eldar, es una denominación reciente, referente a un acto de valor notable en favor de otro clan hace unos miles de años. El señor Amthillon, jefe del clan en aquella época, sacrificó un tercio de su fuerza para proteger a los guerreros moribundos del Fir Lirithion, sus compañeros sobre el campo de batalla y recuperar así sus joyas espirituales. Por este sacrificio Fir Lirillyon (los caballeros de la resolución) fueron renombrados Fir Dinillainn .desde ese día, por su heroísmo, que asombro a las tropas imperiales. Su antiguo nombre era el de Fir Lirillyon: " los Caballeros de la Resolución ";

Y con el 4 tenemos a los Fir Iolarion: " las Águilas nacidas del Fuego " de el mundo astronave de Luganath. Fir Iolarion fueron casi completamente destruidos hace cuatro siglos cuando su mundo astronave perdió el control de los portales disformes, permitiendo así a los demonios a penetrar allí y atacarlos. Durante de numerosos años el mundo astronave derivó impotente en el espacio mientras las reparaciones de los portales continuaban. El clan estuvo a punto de desaparecer, y fueron en todo el clan titánico más débil de todos el eldar. Sin embargo, gracias a sus esfuerzos, recobraron sus fuerzas y hasta duplicaron su antigua fuerza.

Más abajo y marcados con el 1, 2 y 3 tenemos las banderas de los titanes: Las tres banderas de izquierda pertenecen a los titanes: Con el 1 Breilassair del clan Fir Dinillain, con el 2 Galitharion del clan Fir Farillecassion y el tercero a un titán del clan Fir Iolarion.

El armamento de los titanes 1 y 2 está constituido por un puño energético y por un cañón pulsar, el armamento del tercero está constituido por un cañón pulsar y de otra arma cuya variante rúnica no está identificada (o es un cañón de distorsión, o un vibrocañón).

Gracias al libro del Adeptus Titanicus Además en las reglas de Adeptus Titanicus, existían unas runas asociadas con los titanes; había 2 tipos de titanes, el Spectre y el Shade (espectro: 2 pulsars y el Shade 1 pulsar y un puño). Hemos reproducido las runas al lado de las banderas de de los titanes, a la derecha.

Tenemos primero una runa común a ambos tipos(1), luego las runas del Shade(2) y del Spectre(3): Mas tarde reencontramos estas runas pero para otras unidades Eldar, la runa del Shade se hará la de las Espectros Aullantes, y la runa común será asociada luego con los guardianes.

Más abajo volvemos al clan El clan Fir Lirithion de Iyanden (1, debajo de las banderas y las runas) .De este clan poseemos varias banderas: Cuanto la runa "personal" del titán sea más compleja, el espíritu dentro de la joya-espiritual es más fuerte. La bandera completamente a la derecha es la del titán fantasma presente en el suplemento “Renegades” para Marines Espaciales, aunque no es precisado que perteneciera a Fir Lirithion aunque la runa del titán (detallada al lado) se parece mucho a la de la tercera bandera de la izquierda.

Todavía distinguimos las variantes rúnicas para las armas como anteriormente .La bandera de derecha indica que el titán esta armado con un puño de combate (símbolo ya conocido) y de una lanza térmica. La cuarta bandera de la izquierda es la de un jefe de escuadra; su runa es ya muy compleja, los colores de las banderas son invertidos y en el triángulo de la cabeza de la runa del titán observamos un rombo rojo.

A la derecha de todas estas banderas y marcado con un 1 tenemos una bandera autoadhesiva que acompañaba la figura del titán Phantom.

Sigamos un poco más abajo .Marcado con otro 1 tenemos los símbolos de clanes y de las tripulaciones de los titanes, repetidas sobre las hojas de las calcomanías del Falcon, como insignias para el piloto y el artillero. (Puede que esto sea simple evolución del juego o que se busque relacionar los pilotos de los titanes con los de los demás vehículos eldar.)

Para terminar con los titanes tenemos las runas de infinidad de cada clan: Derivadas del símbolo matemático “infinito” (la cinta de Moebius), esta runa simboliza la red o el circuito infinito que es la base de toda la tecnología eldar. Así los titanes, los señores espectrales y los guardias espectrales son adornados de esta runa sobre la frente de su "cabeza"; para los titanes cada clan posee su propia variante de la runa:

1 Fir Dinillainn, 2 Fir Farillecassion, 3 Fir Lirithion ,4 Fir Iolarion y la 5 son otras variantes (por cierto fijaros como relacionan el símbolo del Infinito con el de el Yin-Yang, también muy usado por los Eldar).

*6/ RUNAS DE LOS MUNDOS ASTRONAVE

Los Eldar son una raza increíblemente antigua, que antaño gobernó un enorme imperio que se extendía a todo lo largo y ancho de las estrellas. Después llegó la época de la Caída, cuando los Eldar fueron consumidos por su propia decadencia y lo perdieron casi todo. Los pocos que sobrevivieron se diseminaron entre las estrellas, aunque continuaron contando con la herencia de una gran sabiduría y una tecnología avanzadas. Aunque escasos en número, los Eldar son una de las razas tecnológicamente más avanzadas de la galaxia. Esta ventaja se une a las prodigiosas habilidades de sus videntes, que pueden tener visiones del futuro y guiar a los suyos por las sendas del destino más apropiadas.

Los Mundos Astronave de los Eldar están dispersos entre las estrellas, enormes naves espaciales que albergan a los últimos supervivientes de una raza que antaño dominó el universo. Hoy, los Eldar combaten contra las otras razas de la galaxia, e incluso recurren a la piratería en su lucha por evitar la extinción.

ULTHWE: El símbolo de Ulthwé es el ojo de Isha con la lágrima, diosa de la fertilidad de los Eldar. Los Eldar son los niños de Isha, y para protegerlos de Khaine que los masacraba en respuesta a una predicción de Lileath, loco de furia, Asuryan colocó una barrera entre los dioses y los mortales; Isha lloró en el momento de esta separación, en el momento de esta Vault fabricó unas piedras rúnicas para permitirle a Isha comunicarse con sus niños y que se llamaran “lágrimas de Isha”. Ulthwé es la contracción de Ultanash Shelwe, que significa el " Canto de Ultanash". El ojo de Isha es a veces "abreviado" dejando el ojo sin lágrima ni ceja o bien en lágrima sola.

1 y 2-Insignia del ojo del un Falcon (antaño una ruan muy parecida era el símbolo de Yriel el príncipe de Iyanden. 3 y 4-Variantes de para las motos a reacción...5- La runa Quyl-Isha significa tanto las lágrimas de Isha y también la tristeza, la piedad, la resistencia y las lágrimas para los perdidos. 6 y 7 -Por fin un poco de comparación con el mundo real: se trata del jeroglífico egipcio D9 que representa el sonido rm (es decir r+m); este jeroglífico representa un ojo que llora. Al lado está representada una bandera autoadhesiva de la caja del titán arconte de Epic con lo que parece ser una variante de la runa del ojo de Isha.

IYANDEN: La runa de Iyanden representa el Templo de Asuryan, el padre de los dioses eldar. La runa representa el

altar del templo con la llama que arde allí constantemente. Iyanden significa " La Luz en las Tinieblas ", la luz que es la llama que se encuentra en el templo de Asuryan. La runa de Iyanden, es a veces "abreviada" usando solo la llama de Asur.

1 y 2-Variantes para las motos a reacción 3-runas que aparecía en el 1ºLibro del Astronomicon 4-Tambien significa La Llama Eterna, el renacimiento, la nobleza, la marca de Asuryan

SAIM-HANN: La runa de Saim-Hann representa la Serpiente Cósmica. La serpiente representa el conocimiento y es el único animal en la mitología Eldar que puede vivir a la vez en el mundo material y el mundo espiritual, y conoce todos los secretos del tiempo. La runa de la infinidad presente por encima de la serpiente está allí para indicar la extensión de su saber. Saim-Hann significa " Búsqueda de la iluminación".

1s y 2-Variantes para motos a reacción.

Los Jinetes Salvajes de Saim-Hann tiene una heráldica que deriva del símbolo de su Mundo-Astronave como podéis ver más a la derecha marcados con un 1 y 2, siendo su símbolo las serpientes entrelazadas.

BIEL-TAN: La runa de Biel-Tan es la runa del Renacimiento de los Días Antiguos que simboliza el principio de reencarnación, el destino de cada Eldar antes de la Caída; Biel-Tan quiere decir la misma cosa " Renacimiento de los días Antiguos". La runa de Biel-Tan, es a veces "abreviada" en un corazón.

1- Variantes para motos a reacción 2- Variantes para los Falcon 3- Al principio en el 1ºLibro del Astronomicon la runa de Biel-tan tenía una forma muy extraña 4- Todavía un poco de cultura más! .Se trata de un jeroglífico egipcio, representa el símbolo S34 y el sonido ankh; el jeroglífico representa una correa de sandalia, pero ankh significando "vida" y se ha asociado con la vida (de donde vienen sus numerosas representaciones, como en las manos de los dioses, etc.).

ALAITOC: No conocemos el significado del nombre de Alaitoc, sabemos solamente que su runa represente la espada de Vault. La media luna posiblemente el símbolo de la Luna Roja, una de 3 lunas del mundo de origen de Eldar, que es asociado con héroe Eldanesh; en este caso la runa de Alaitoc podría representar el homicidio de Eldanesh por Khaine (si se supone que Khaine recuperó la espada de Vault después de su victoria sobre él, lo que sería lógico ya que es la espada más poderosa que forjó Vault). La runa de Alaitoc, es a veces "abreviada" a una media luna.

*7/ RUNAS DE ARMAS

Esta parte reagrupa las runas eldar que se encuentra sobre sus armas; las armas del Avatar serán tratadas en otra parte

1-Las espadas brujas: ¡Desde su primera descripción en origen, en todos los dibujos que representan espadas brujas encontramos la misma inscripción rúnica (hasta en el Codex) de la 3ª edición), bella realización para una inscripción tan anodina! 2-Espada de Eldrad Ulthwan: La figura de Eldrad esta armada con una espada bruja (o de una espada de energía, según se mire...) cubierta de 2 runas (en el descripción de Eldrad, jamás ha sido hecha mención alguna de esta arma que es bien visible sobre la figura).3-La espada sierra de Karandras: La espada sierra de Karandras está adornada de una runa que parece ser una variante de la runa de los Escorpiones (la runa personal de Karandras?) 4- Espada energética, cubierta del Codex de la 2ª Edición: El exarca en primer plano posee una espada de energía cubierta de 3 runas entre las que una de ella es la de los vengadores(al lado reproducimos las otras 2). 5 y 6-La runa Atherakhia: En el Eldar Oscuros nos presentan una runa (inscrita sobre un Destructor) pareciéndose a un dragón, que toma su forma de la runa Eldar Atherakhia que significa destrucción; me decepciono mucho no encontrar el equivalente Eldar, hasta que observe una pequeña runa muy parecida sobre la lanza térmica de un exarca en el suplemento "Renegades" Marines Espaciales(de la Época del RT , encontramos también este dibujo en el libro de las reglas de la primera edición francesa de WH40K), lo que sería lógico para una arma tan destructora como esa.

*8/ RUNAS DEL AVATAR ELDAR

En lo más hondo de cada mundo-astronave, se encuentra una cámara sellada. En el interior, sobre un trono de metal fundido reside un avatar de Khaine, una estatua de hierro, inmóvil. El cuerpo del Avatar está cubierto de óxido y sangre seca. Sus ojos son dos pozos sin fondo, como si todo su cuerpo fuera una concha de metal vacío. El Hueso espectral que forma la sala del Avatar se expande toda la estructura de la nave y el trono está conectado a cada una de las partes de éste.

Cuando el mundo-astronave se prepara para la guerra, la médula espectral psicoreceptiva registra el deseo de combate del pueblo eldar. El Avatar comienza entonces a relucir porque su sangre comienza a hervir. Su corazón de metal se

recupera y empieza a latir progresivamente y su carne renace. El metal en fusión recorre de nuevo sus venas, siseando. El Avatar se levanta entonces de su asiento, preparado para responder al llamamiento de la batalla. En sus templos, Exarcas y los Guerreros de senda sienten su llamada, mientras que el hueso espectral del mundo astronave transmite un poderoso rugido psíquico que expresa su sed de destrucción.

1-Antigua runa de su cabeza. 2-Cabeza completa (antigua) 3-El símbolo del avatar es una mano que chorrea sangre sin cesar, de ahí su nombre Kaela Mensha Khaine, el Dios de la Mano Ensangrentada.4-Detalle de la runa del pecho del Nuevo Avatar de FW.5 y 6- Muerte Lastimera, el arma que empuña el Avatar en combate puede tomar forma tanto de espada como de lanza (aquí unos detalles de las runas de su s hojas). 7-Runa del Avatar en la 2ª Edición .Sobre la hoja de calcomanías de los guardianes la "cola" de la runa está en el otro sentido y parece la runa del avatar pero invertida (la de más de la izquierda). 9, 10, 11-Detalles de las numerosas runas que cuelgan del cuerpo del nuevo avatar en diferentes formas. 12-Detalle de la runa de la cabeza del nuevo avatar, mucho más barroca que las primeras.

*9/ RUNAS ARLEQUINES

De todos los Eldar, los Arlequines del Dios que Ríe son los más misteriosos. Muchos les atribuyen poderes sobrenaturales. Algunos dicen que vigilan el secreto de los infinitos túneles y sendas de la Telaraña. Para los otros Eldar son enigmáticos, criaturas de otro mundo cuyos orígenes y destino parecen curiosamente diferentes de los del resto de su raza.

Nadie sabe de dónde provienen.

Los Arlequines no tienen un Mundo Astronave propio. En vez de eso, los grupos de Arlequines viajan de un mundo a otro, apareciendo y desapareciendo, normalmente sin dar ninguna pista sobre su próximo destino.

En tiempos de paz, los Arlequines interpretan canciones y danzas, representando los ciclos míticos de los Eldar con su mímica y su música. En tiempos de guerra utilizan su fuerza para ayudar a los Guerreros Especialistas y a los Guardianes en combate. Los arlequines viajan por la Telaraña, moviéndose entre los Mundos Astronaves Eldar como si algún propósito desconocido los guiara de un lugar a otro.

Los Arlequines son una extraña secta dentro de la cultura Eldar, compuesta por guerreros provenientes de todas las razas Eldar: Eldar Oscuros, Exoditas y Eldar de Mundos astronave.

Son los maestros del sistema de túneles de disformidad conocido como la Telaraña por la cual viajan constantemente de un lugar a otro. Son vistos como los guardianes de los antiguos mitos Eldar de las cuales realizan complejas danzas y actuaciones para recrearlas en fábulas, representando situaciones como la Guerra en los Cielos, la Caída y el Nacimiento del Gran Enemigo.

Los Arlequines son tratados con una mezcla de temor y respeto por el resto de razas Eldar. Su conocimiento de la Telaraña es incalculable, y pueden aparecer y desaparecer en casi cualquier parte: en un Mundo Salvaje Exodita, en la oscura ciudad de Comorragh o en un Mundo Astronave. Se sabe que los arlequines en algunas ocasiones aparecen junto a las fuerzas de otras razas, especialmente si están luchando contra las huestes del Caos, sus eternos enemigos. Los Arlequines se ven a sí mismos como los salvadores de los Eldar, una fuerza unida que un día podrá unir de nuevo a la fragmentada raza Eldar para que de nuevo recuperen su posición como la más poderosa fuerza de la galaxia. Ellos tienen un gran plan, desconocido por todos excepto por ellos mismos, un puñado de privilegiados, el cual es tanto lejano como horrible...

1-El dios Burlón o Dios que Ríe. Su significado: " los que viajan " o " los temerarios". 2-Esa misma runa invertida es la Runa de Slaanesh, o el Gran Enemigo.3-La runa del Solitario. Significado: el que no tiene alma, el muerto-viviente, y tan paradójicamente la esperanza o el salvamento. 4-La runa del Misterio, el secreto y los Interrogantes (Nota-Si? de verdad!No lo sabía!! Qué cosas eh…).5-Se sabe que esa runa está relacionada con los Arlequines y su dios pero no se sabe el significado exacto. Al parecer dependiendo de en qué posición se coloquen significan una cosa u otra.6-Diferentes runas usadas por los arlequines. Fijaos que algunas presentan una versión diferente de la runa de la infinidad.7-Runa que acompaña las figuras de Arlequines sobre una página publicitaria para la caja “Dancers of Death”.8 y 9 - Runas extraídas de diversos dibujos.10-Runas extraídas del Compedium de la primera edición sobre

los Arlequines. Su significado: un misterio pero creo que representa a diferentes tipos de arlequines.11-Detalle de de las runas del Misterio sobre un piloto de una moto a reacción.12-“Doom of the Eldar y Epic” (1993 y 1989): En estos dos juegos, la carta de escuadra de los Arlequines estaba marcada con esta runa. Como deriva de la runa del Dios Burlón, podemos deducir de eso que la runa es el símbolo de los Arlequines; runa de al lado parece una evolución gráfica de la runa anterior (escrita en otra Fuente tal vez…).13- Calcomanías Eldar: Reencontramos runas ya conocidas con algunos cambios, así existe algunas en versión horizontal y la S esta invertido, las 2 runas de "signos de interrogación" se reencuentran invertidas y el trébol se vuelve más redondeado.14-Otra runa de los Arlequines, muy parecida también a la del Dios que Ríe.15-Códex Eldar 2ª :No es gran cosa este Codex para los arlequines ,sin embargo encontramos tres runas que acompañan la descripción de los Arlequines (la del Dios que Ríe) Para la farmacopea(código).El de la 3ª es muy pobre, ya que no se habla casi nada de Arlequines, nos dan justo el significado de 3 runas (ver el principio del artículo). Los artículos y el Códex aparecidos en Citadel Journal no aportan nada de nuevo en este dominio, repiten los dibujos de la época Rogue Trader.

Es esta curiosa imagen sacada del Compedium de 40k de la 1ª edición podemos ver un Land Raider con los colores y las runas de los Arlequines.Curioso como poco no?

*10/ RUNAS DE VIDENTES, Y BRUJOS

Así como los Videntes guían el destino de los Mundos Astronave, son también los que guían a sus ejércitos en tiempos de guerra. Un Vidente puede descubrir las intenciones del enemigo, calcular los efectos de sus ataques relámpago, y guiarle hacia su destino. Los Videntes son a menudo acompañados al combate por una guardia de Brujos. Videntes y Brujos que una vez siguieron la Senda del Guerreio, y que su experiencia previa como guerreros les permite contener sus impulsos destructivos en la batalla.

Aunque hay mucho escrito sobre ellos, hay que llegar a la White Dwarf 127 para tener acceso a las primeras imágenes sobre los psíquicos Eldar; Es notable particularmente la imagen del saco del que contendrá las runas de adivinación. Hay también interesante bandera de Gran Profeta.

1-Saco de runas de adivinación de los Videntes. 2-Hojas de espadas bruja, que visteis en un apartado anterior.3-Bandera de un Vidente.4-Una runa de adivinación en manos de un Vidente.5- Sobre las armaduras rúnicas de los psíquicos, comenzamos a encontrar numerosas runas, que más tarde, las asociaremos con los Brujos y Videntes. Su punto común está en que están constituidas por un triángulo y por un ojo estilizado combinados de modos diversos. 6 y 7.- Diferentes runas de Videntes y Brujos.

*11/ RUNAS DE PIRATAS Y MERCENARIOS ELDAR

Ahora voy a abordar un tema que casi desapareció del trasfondo, excepto si se considera que los Eldar Oscuros son los "descendientes" de los antiguos piratas Eldar. El pirata Eldar conoció su hora de gloria del tiempo del Rogue Trader. Del tiempo de la 2ª Edición, todavía tenían derecho a una lista con el mismo título que los Exoditas y los Arlequines. Espero ser más exhaustivo en este dominio pero es muy posible que ciertas runas hubieran escapado de mí control...

Sin duda el pirata y mercenario más famoso de todos sea:

Yriel ya no sigue el Sendero del Proscrito y sus "Incursores" ya hace tiempo que se separaron pero, durante un tiempo, Yriel fue sin duda el pirata más conocido de toda la galaxia. Al contrario que el resto de corsarios eldar, Yriel no abandonó el Sendero y tomó el cargo de líder pirata por voluntad propia. Antaño, Yriel estuvo al mando de todas las flotas de guerra de Iyanden, pero ya entonces demostró ser un individuo temerario y muy peligroso. Hace siglos, cuando Iyanden se encontraba muy lejos de su emplazamiento actual, la amenaza del Caos se cernió en torno al mundo astronave y las flotas de Yriel se vieron obligadas a repeler las frecuentes ofensivas de las manadas de lobos errantes. A pesar de que lo necesario era efectuar una defensa constante y reflexionada, Yriel decidió sin pensarlo tomar la iniciativa y atacar al enemigo, así que condujo a propia flota en una ofensiva contra los planetas infestados de piratas de alrededor del Ojo del Terror. Durante la ausencia de Yriel, una flota del Caos mucho mayor y mejor organizada lanzó un ataque contra Iyanden. Yriel regresó justo a tiempo para salvar al mundo astronave, pero aun así fue juzgado por su actuación, se le acusó de haber abandonado Iyanden y se lo relegó de su cargo. Yriel se enfureció y se indignó en sobremanera al oír aquella decisión, de modo que renegó del Sendero de los Eldar y partió hacia las estrellas a la cabeza de una pequeña flota de ataque formada por aquellos de sus subalternos que siguieron leales a él.

Durante siglos, Yriel fue el mejor y más grande entre todos los renegados y mercenarios. En todo ese tiempo, Yriel no se negó a prestar sus servicios a otras razas y llegó a adquirir cierta notoriedad como mercenario al servicio de varios gobernadores planetarios renegados. Con el tiempo, otras bandas piratas se unieron a la de Yriel hasta que esta llegó a

contar con casi doce naves. Lo que diferenciaba a Yriel del resto de piratas (y lo que lo hizo ser tan famoso) era el carácter tranquilo y disciplinado de sus ataques. A Yriel no le gustaba la violencia ni la crueldad desenfrenada e intentaba por todos sus medios eliminar tales tendencias entre sus subordinados. Cuando la Flota Enjambre Kraken cayó sobre Iyanden y estuvo a punto de destruir por completo su antiguo hogar, Yriel regresó y contraatacó a los Tiránidos con sus tropas hasta salvar el mundo astronave por segunda vez. Después de aquello, los Eldar de Iyanden volvieron a aceptarlo en su seno y aquel pirata tan extraordinario regresó al Sendero y abandonó su vida de proscrito.

Tenemos dos hojas de imágenes así que pasara a la primera de todas:

PRIMERA HOJA

1 Y 2 –Runas de los Piratas eldar.3-Este era el antiguo símbolo de Yriel.4-Aquí podemos ver la bandera personal de Yriel en la época del RT y otra bandera de un pirata eldar.5- Mas banderas y diseños.7-Del 1º Libro del Astronomicon encontramos esta runa y esta bandera de los piratas eldar.8 y 9- Banderas de dreadnoughts (a la derecha) y speeders imperiales (a la izquierda) (¡eh sí, empleaban a mercenarios humanos entre sus filas!) La 9 es una bandera de un vehículo gravitatorio.10-Casco de un oficial a la izquierda y de un guardián pirata a la derecha .11- Dreadnoughts de los piratas y mercenarios eldar. Podeis fijaros que el del izquierda luce la heráldica personal de Yriel.12- En “Doom of the Eldar”, los marcadores que representan a la flota de Yriel llevan una nueva evolución del ojo (que se reencontrará más tarde sobre las hojas de calcomanías de los Falcon)

SEGUNDA HOJA

En esta hoja podemos ver las insignias de diferentes grupos de piratas y mercenarios eldar, algunas de ellas como podéis ver están asociadas a diferentes mundos astronave. En la imagen del dreadnoughts de más abajo podéis ver la comparación entre el tamaño del piloto y de su máquina y los colores de ambos.

*12/ RUNAS DE LOS GUARDIANES ELDAR

Por regla general, los guardianes se caracterizan con los colores y las runas de sus mundos, sin embargo parece que la runa triangular (y algunas derivadas) sean asociadas con ellos (1). En el Codex eldar 2ª edición vemos una serie de cascos de guardianes de Ulthwé entre los que uno lleva un triángulo; además en Epic las cartas de los guardianes están marcadas con un triángulo. La caja de figuras eldar de Epic " Eldar Legión " nos muestra también guardianes con una runa triangular a tres rayas sobre sus pechos. Los ejemplos son muchos y podríamos escribir muchísimos más.

Todo esto sirve para afirmar con certeza que el triángulo es la runa básica del guardián y que las rayas pueden servir para diferenciar las escuadras donde para distinguir las escuadras de defensores y de asalto. Por otra parte esto sería bastante lógico ya que las runas de los Guerreros de senda, Brujos, Arlequines, etc., tienen como base un triángulo. En la imagen numero 2 podemos apreciar como tienen también bellas runas presentes sobre un guardián en un dibujo en color aparecido en el Codex titanicus, pero que se reencuentra en el libro “The Face of The Battle”. Se trata seguramente de un oficial, llevando una armadura blanca mientras que otros guardianes son azules y con cascos amarillos (un dibujo extraño: guardianes de Alaitoc detrás de un titán de Iyanden) La runa aparece en su casco así como en el hombro izquierdo.3-Exploradores: Gracias a Epic encontramos unas runas asociadas.4-Guardian en moto a reacción.5-“wind riders” del Epic (alguna unidad de motos o Vypers…)6-Esta no está clara pero creo que es la runa de una Vyper.8- Artillería. Diferentes runas como la de un vibrocañón (la de mas debajo de las dos que están en vertical, al lado de la imagen) y ejemplos de runas sobre un vehiculo.9-Mas runas de vehículos, la de la izquierda es la de un Falcón y la segunda de un taque Tempest (hay quien las relaciona con los arlequines…). 10- Más runas sobre un Tempest. 11-En la segunda edición de Epic encontramos también dos runas sobre dos vehículos, un Serpiente y un Deathstalker (antepasado del cañón prisma).13 y 14- Con la salida del Falcon para 40K, tuvimos derecho a una buena hoja de calcomanías, pero desgraciadamente ninguna runa es apropiada .(14) Para las insignias de los pilotos, no hay gran novedad, una parte es común a la de la Vyper, otras son sólo unas recuperaciones de antiguas runas y símbolos de los que ya hablé antes. 15-Hay dos símbolos verdaderamente nuevos en este lote (aunque el primero es tan sólo una recuperación mejorada de la runa de Sunblitz Brotherhood, el grupo de piratas).16-Vyper. Ningunas runas particulares sobre la hoja de calcomanías de la Vyper son verdaderamente nuevas.

*13/OTRAS RUNAS

Por último os ofrecemos dos hojas llenas de imágenes de las más diversas runas eldar que han parecido a lo largo

de los años en revistas, Codex y otras publicaciones.

PRIMERA HOJA

1-Monolito eldar que apareció en la WD 216 de la edición inglesa. Las 4 filas de runas que formaban la base parece ser que eran las “instrucciones de uso” de cómo activar el monolito (tal vez un portal disforme o algo así) y las dos runas de arriba parecen ser como unas especie de interruptor del mismo (on-off?).2- El estandarte de Asurmen, el señor Fenix.3-Inscripción rúnico de la cubierta de Códex Eldar 3ª Edición. Su significado es desconocido. 4-Inscription sobre el brazo de una Espectro: Sobre una ilustración de la Espectro (WD236), distinguimos una inscripción sobre la armadura en el brazo derecho.5-Detalle de una ilustración donde podemos ver a un Vengador patrullando sobre una pasarela de una astronave y sobre el costado se ve una inscripción rúnica muy curioso.6- Bandera de Alaitoc: En la WD 138 inglesa presenta un ejército de Alaitoc y da banderas para fotocopiar (esencialmente banderas dorsales para los guerreros de senda y exarcas), entre los que ésta la de Alaitoc: la inscripción es una letanía guerrera que data del principio de la historia del mundo astronave 7 - Este conjunto de inscripciones rúnicas parece en el Códex eldar así como sobre la hoja de calcomanías del Bipode de combate; las reencontramos luego por todas partes estas inscripciones combinadas entre ellas (a veces las runas son invertidas) para formar por ejemplo frisos como en los Codex de la 3ª edición. 8- Bandera moto a reacción de Biel-Tan: Inscripciones que se encuentran sobre la bandera autoadhesiva de Biel-Tan para las motos a reacción. 9-Runas para un piloto de Falcon.10-Hoja de calcomanías del Bipode de combate. 11- Códex Eldar 3ª Edición: En el Códex eldar 3ª, nos encontramos estas inscripciones sobre las armas de los Eldar, y dan algunos ejemplos 12- Runa de Biel-Tan: Una inscripción corta bajo la runa de Biel-Tan que proviene de la hoja de calcomanías para las motos a reacción.13- Inscripciones rúnicas, White Dwarf 44 francesa(y 45): En esta WD se descubre la concepción del Falcon, y en la página aparecen algunas inscripciones rúnicas.14- Carta Codex Titanicus: La infantería eldar para Adeptus Titanicus esta presentada en el WD 117 ,que da las cartas de escuadras donde se adivina alguna runa Eldar sobre los costados (el que la runa del titán Phantom, por ejemplo.).15- Bandera de un Bipode de combate: Pequeña inscripción que se encuentra sobre la bandera autoadhesiva de Ulthwé para el Bipode de combate.16- Bandera de titán Eldar: En “Titán Legión”, sobre el dibujo de un titán Eldar podemos ver algunas runas sobre las banderas colgadas de la lanza psíquica (adjuntamos la transcripción).17-Calcomanias para un Falcon, Vyper y Prima.18-Iyanden: Caja del juego “Doom of the Eldar” (juego de mesa que reproduce el asalto tiranido sobre Iyanden) presenta una bella ilustración del combate de los eldar contra el Tiránidos en el interior del mundo-astronave y podemos distinguir de runas sobre las paredes del mundo-astronave. He aquí una nueva transcripción de las runas: reconocemos las runas de clanes titánicos Fir Caurifel y de Fir Lirithron (clanes de Iyanden) y Fir Farillecassion (clan de Biel-Tan, extraño ya que se encuentra sobre Iyanden….), así como la runa de Iyanden. 19-Runas de Vypers.20-Totem Eldar, plagado de runas.21- Otro artefacto que aparece en el Codex Eldar de la 3ª Edición presenta algunas inscripciones cortas: La primera runa (de la izquierda a la derecha) es la de los exoditas, las runas siguientes significan: aislado, perdido, separado y desencantado (¿;?). La otra inscripción esta en relación con el Dios Burlón (primera runa), pero no sabemos sobre eso más.22- Códex Titanicus: En el suplemento Códex Titanicus, tenemos una bella inscripción de runas dispuestas en columnas en una suerte de logotipo sobre las tablas de dibujos en colores consagrados a los titanes eldar, observaremos sobre todo la presencia de numerosas runas de titanes con algunas variantes en los detalles (Hemos separado las imágenes para que se vean mejor).

SEGUNDA HOJA

1-Yin y Yang: He aquí un símbolo conocido, reproducido por GW para Eldar (y Altos Elfos de WHFB), a pesar de todo con variantes (y la introducción del tercer concepto para los eldar, además de Yin y de Yang se crean variantes de puntos); en cambio no conocemos el significado Eldar del símbolo (o runa), aunque seguramente tiene relación con el mundo de las joyas espíritu y máquinas animadas por éstas (a anotar la mezcla con la runa de infinidad).2- Runas " Iconos de armas " En los Codex eldar encontramos dos runas en compañía de otras runas más conocidas que los escribas imperiales clasificaron como iconos de armas.3-Runas inclasificables.4- En la WD 101 (inglesa) encontramos una runa en un artículo consagrado a los “ghost-warriors” y “spirit-warriors”(ósea guardia espectral);en el artículo que se hablará por primera vez del circuito de infinidad y de los rituales, y a la runa acompaña un extracto de el Canto de la Muerte recitado en preparación del ritual “injerto de alma”;5- Se trata de un talismán que representa una runa de protección.6- Otro artefacto extraño ,es una representación resumida de las creencias de las diversas ramas de la raza Eldar. Ciertas runas ya han sido señaladas en otras partes de esta guía. Para otros confiaremos en la familia Mung que descifró en parte el artefacto.7- La piedra del alma: conceptos de disimulación, de negación, de secreto o de preservación.8- Eldar de las estrellas: conceptos de encerramiento, de eternidad, de rigidez y de abnegación; runa de los mundo-astronave y de sus habitantes.9- La salvación: concepto el que es pasado por las sombras a la luz.10- La libertad: concepto de libertad pero también de victoria o de trascendencia (las runas de la esperanza y del futuro son similares).11- Sin almas: conceptos atados(vinculados) al hambre, puede pues significar a los que no

tienen hambre, los que son devorados, o bien los hambrientos.12- Bebedor de alma: conceptos de buitres, saqueador, parásito, chusma, moribundo, diabólico, maléfico y decadente; en suma reagrupa todos los conceptos más horribles con los ojos del Eldar.13- Los tenebrosos: conceptos de anarquía y de violencia, de corrupción y de odio, de robo de almas, de sed inextinguible, de depredadores y de condenación eterna.14- Los excluidos: conceptos de los que yerran, de tinieblas y de pérdida.15- El espíritu del mundo(gente): concepto de abandonado o de olvidado.16- Esta runa está presente en la hoja de calcomanías de los guardianes, por su forma se podría eventualmente ponerla en conexión con los Arlequines o el exoditas.17- Esta runa es difícil de clasificar, podríamos poner su significado en contacto con los guardianes o los vehículos. 18- En el Codex mundo-astronave tiene en una página una serie de runas muy semejantes a otras ya mostradas(pero sin significado).20- Las runas de advertencia o peligro: Se trata de todas las runas o símbolos que aparecen sobre los vehículos que indican zonas de peligro o bien representan símbolos técnicos; estas runas se presentan en las hojas de calcomanías de las Vyper y del Falcon. No conocemos su significado exacto.21- una última runa misteriosa presente en el Codex de los Mundos Astronave.

APENDICE

++LISTA DE NOMBRES ELDAR

Ponemos aquí una compilación de nombres de algunos personajes Eldar, en especial de algunos que salían en publicaciones antiguas. Es más que nada una guía para que tengáis una referencia de que nombres podéis ponerles a vuestros personajes. Están ordenados por orden alfabético. Con la “m” es un personaje masculino y con “f” femenino. Hemos obviado los más famosos como Eldrad por ser de sobra conocido. La excepción es Yriel.

Aedui : m < Aedui Starborn, pirata

Aetolia : m <Aetolia Lightfoot, capitán pirata

Alariel : m guardián

Alesia : m < Alesia Wildfire, pirata

Athenian : m exarca dragón llameante, convertido mas tarde en guardián espectral de Lyanden

Amthillon : m Señor del clan titanico Fir Dinillainn

Arain : m comandante de un Crucero clase Shadow

Arhan : m Embajador del Mundo astronave Morrian

Avele : m <Avele Swifteye, comandante pirata

Avendir Kethalain : m Brujo

Aya : m Guardia

Bedhann : m Vidente

Belgae : m <Belgae strongwill, pirata

Bemenacth : f Señora espectral de Lyanden

Berel : f Espectro aullante

Breilassair: nombre de un titán de Saim-Hann

Caetra : m < Caetra Darkflight, pirata

Caradhryel : m Vidente de Biel Tan

Ceido : m < Ceido Sharpeye, pirata

Ceruithar : m piloto de Nightwing

Dael : m <Dael Starborn ¿¿??

Delairail : m piloto de Scorpion

Durell : m Vidente

Edaia : m piloto de vyper

Elenaos : m Brujo de Biel Tan

Elres : m <Elres Fireflash, campeón pirata

Elronhir : m héroe eldar

Elshar : m Exarca Escorpión Asesino de Iyanden

Eoan : m < Eoan Fireheart, pirata

Faeruthir : m exarca Araña Disforme (wdf75) ;m Vidente de Alaitoc

Fiallathandirel : nombre de un titán de Iyanden

Fiallir : m pilote de moto a reaccion

Fierme : m <Fierme Direstorm, campeón pirata

Fuadar : m Halcón Cazador de Ulthwé.

Gaedhil : m < Gaedhil Quickshadow, pirata

Galitharion: nombre de un titán de Biel Tan

Hilan : m Brujo de Ulthwé

Hrythar : m <Hrythar Dreamwave, " lavair " de Saim-Hann.

Ilandra : m Brujo de Ulthwé

Inghen : m < Inghen Keentongue, comandante pirata

Irbic : m < Irbic Trueshot, pirata

Irillith : f Exploradora de Iyanden

Irillith : f Espectro Aullante

Iyanna Arienal : f Vidente de Iyanden

Jorochal : m exarca Escorpión Asesino de Morrian

Kaele : m <Kaele Lightprow, músico pirata

Kalliath : m Vidente de Biel Tan

Karadryel : m guardián

Karhaedron : m Brujo

Karhedron : m Vidente

Karlaen : m <Karlaen Shadowbound

Karous : m Vidente de Biel Tan

Kelmon : m Vidente de Iyanden

Kelos : m <Kelos Longfinger, músico pirata

Kern : m < Kern Proudrow, pirata

Kethrian : m guardian

Ketshamine : m Brujo de Ulthwé (de la novela "Arlequin")

Khaelon : m Vidente de Ulthwé

Kuladan : f Señora Espectral

Kyarna : f guardia espectral de Lyanden

Kyli : guardián

Kysaduras : m "Kysaduras"; Anchorite

Laconfir : m

Lahessa : f Vidente.

Lassitae : m "Lassitae Starfi, campeón pirata

Lathrangil : m.

Lessei : m "Lessei Moondancer, comandante pirata

Liafil : m forma parte del equipo de un Titan

Liassalath : m piloto de moto a reacción

Liathair : m

Lithandros-Esmanthil : m Vidente

Lorith : m Brujo de Alaitoc

Lorizael : m guardián

Macthen : m exarca

Madallaith : nombre de un titán de Biel Tan

Mael : m "Mael Nightwing, pirata

Marauth : m Brujo

Marb'ailtor : m nombre de un Bufón de la Muerte Su nombre significa al por mayor "cadáver-paseante(¿¿¿???)".

Marethe : m

Mathlahir : m piloto de moto a reacción

Menhe : m "Menhe Worldsong, portaestandarte pirata

Miraoi : m guardia espectral de Lyanden

Mirehn Bielann : m Vidente

Morecthion : m Brujo de Ulthwé

Morfessa : Brujo

Morrael : m Príncipe pirata de los Corsarios de la Llama Blanca

N'dauthina : m exarca dragón de Llameante

Nael : m <Nael Fleetfoot, portaestandarte pirata

Ralahir : m vengador implacable

Rhiadlior : m piloto de moto a reacción

Saaraine : m gardien

Sathbuinn : m <Sathbuinn Surefire .

Shear'ann : m spitite d'Iyanden

Shiera : f Espectro Aullante de Iyanden

Silvanol : Spitite de Iyanden?¿

Sirech : m exarca escorpión asesino

Taal : m <Taal Spellsinger, músico pirata

Talamine : m Brujo de Ulthwé

Talessa : f vengador implacable

Talission : m piloto de moto a reacción

Tyladhras : m Vidente de Morrian

Ultharwé : m Vidente de Ulthwé

Ulthos : m Vidente de Alaitoc.

Velasinn : m <Velasinn Doomrifter, portaestandarte pirata

Yaevin : m <Yaevin Pureheart, comandante pirata

Yridba : m eldar de Saim-Hann

Yriel : m príncipe pirata de Iyanden.

Yvraelle : m exiliado de Iyanden

Za-Lien : m Vidente de Biel Tan

++ COMPLILACION DE PALABRAS Y FRASES ELДАР

Esta lista reagrupa todas las palabras en lengua eldar que hemos podido encontrar, faltan muchos seguramente y todas las contribuciones serán bienvenidas para reediciones futuras.

No incluimos nombres propios de los que no se posee una traducción, salvo para los nombres de Mundos Astronave, planetas exoditas y todo lo que está en contacto con la mitología (marcadas con abreviación myth)

+FUENTES USADAS+

Codex eldar francés 1ª éd francesa (c1) • Guía de armamento de la 1ª éd francesa (ars) • Codex eldar 2ª éd francesa (c2) • Codex Mundos Astronave (c3) • White Dwarf inglés (wdX) • White Dwarf francesa (wdfX) • El Warhammer 40000 compendium (comp) • El Warhammer 40000 compilation (compil) • Citadel Journal (cj) • El suplemento Renegades para Space Marines (ren) • Codex Eldar Oscuros (cen). • Battle Fleet Gothic (BFG) • Book of the Astronomican (boa) • Codex Titanicus (CT) • Myth ,las entradas mitológicas. •Novelas(nov)

Adamna-Na-Brionha: myth. dios del baile.

Agaith: (comp) " cara falsa ", mascara de Arlequín.

Aklamor: (wdf64) armas eldar misteriosas, particularmente poderosas, capaces de destruir la vida sobre un planéte entero.

Alaitoc: ¿ (c1)?; nombre de Mundo Astronave.

Alean: (c1) myth. Corcel de Khaine.

Altansar: ¿ (c1)?; Mundo Astronave de Maugan Ra que desapareció en la Disformidad y volvió a aparecer durante la 13ª Cruzada Negra.

Anaris: (c1) myth. Espada forjada por Vault, significa " alba luminosa ", la mas poderosa de las 100 que hizo para Khaine.

Ard: ¿ (comp) grande, jefe, líder, dueño?

Ardathair: (comp) gran Arlequín.

Ardathricainn: (CT) cabeza de familia de un clan titánico.

Arebennian: (comp) solitario.

Arhra: ¿ (c1) Padre de los escorpiones Asesinos?; señor Fénix caído escorpiones. Posible Señor de los Íncubos Eldar Oscuros

Arennis: ¿ (wdf75)? Ver Maugannath.

Arroth: (c1) compadecida.

Asurmen: (c1) la mano de Asuryan; señor Fénix de los Vengadores Implacables.

Asurya: (c1) " niños de Asur " [el primer Exarca recibió ese nombre]; señores Fénix en la última revisión de la 2ª Ed. de WH40K.

Asuryan: (c1) myth. Rey Fénix, señor del dios Eldar.

Ath: ¿ (comp) dueño?

Atherakhia: (cen) destrucción (o noción de destrucción).

Athair: (comp) jefe/Lider de escuadra Arlequín.

Athercion: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de Alaitoc.

Athesdan: (comp) Señor/Vidente de sombras Arlequín.

Ath-Ethon: (wdf 64) planeta eldar.

Athisthaur: (comp) Señor de los Mimos? Arlequín.

Badbaltrilas: (CT) " Dama armada con dos espadas de luz [nombre de un titán Phantom].

Bah: ¿ (c1, c3 viento?

Bahzhakhain: (c3) " Filo del viento ", o " tempestad de Espadas "; movilización general de los ejércitos de Biel-Tan.

Baharroth: (c1) Lamento del viento; señor Fénix de los Halcones cazadores.

Balechta: ¿ (wdf75)? Ver Noira.

Beithir: (CT) palabra ambigua que significa " golpe de rayo " o " serpiente que ataca " que designa las piezas móviles de artillería eldar.

Benathai: (cj17) suerte de familiar que se parece a Bipodes de combate con una cabeza de águila en miniatura (en referencia a Endobai) fabricado por los cantantes de Hueso espectral, y que acompañan a los Videntes de sombra.

Biel-Tan: (c1) significa " Renacimiento de los Días Antiguos "; nombre de Mundo Astronave. Brathu-angau: (comp) " beso del destino ", beso de Arlequín(arma).

Brylidassian: "(CT) El portero de las puertas del destino [nombre de un titánPhantom].

Buanna: (comp, ars) cañón shuriken [cf buvanna, seguramente una diferencia dialectal entre Mundos Astronave].

Buvanna: (c1) cañón shuriken.

Carrecenad: (comp, CT) Joya espiritual.

Caurifel, pl Caurifelliann: (wd110) " gigante guerrero de las piernas largas ", nombre genérico de los titanes Eldar.

Caurifellianaid, pl: (CT) nombre de los eldar que pilotan los titanes (Caurifel en singular). Ceart (nov): derecha (inverso de izquierda).

Ceifulgaithann: (CT) " Jinete de Viento ", nombre de las motos a reacción.

Ceruithar: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de Vypers de Alaitoc.

Chi' athelai: (wdf 32) planeta eldar que los humanos llaman Kabaal.

Cle (nov): izquierda (inverso de derecha)

Coillineir: ¿ (CT) escuadra? .

Corannir: ¿ (c2) verter lágrimas por los guerreros caídos?

Cregorach: (comp) El Dios Burlón o Dios Que Ríe.

Creidann: (c1) lanzagranadas dorsal, usado por los Halcones Cazadores.

Croseus: (ren) planeta Eldar anterior a la Caída.

Cuacrussath: (wd110) nombre de una bandera creada por el Gran Maestro de la legión titánica leal de los Cockatrices, como símbolo de paz por en una acción común junto con los eldars de Lugannath contra rebeldes en el momento de la batalla de Balthor Sigma(Herejia de Horus).

Dathedi: (c1, comp) " entre los colores " holo-armadura de los Arlequines.

Dialcaman: ¿ (wd117) vengador?

Diolath: (wd107) palabra que designa un regalo hecho a un músico o un artista (en general, en agradecimiento por sus actuaciones).

Distaur: (comp) MimoArlequín.

Doril: ¿ (wdf75)? Fuenalchu Doril, nombre de un tanque prisma Ulthwé.

Eiroanth Khaba: (BFGp88) nombre de una nave eldar.

Eldanesh: (c1) myth. Héroe mitológico Eldar, asesinado por Khanie y nombre de la Luna roja eldar, símbolo de mal augurio. También nombre del dios de los muertos de los Eldar.

EIDorado (?): (ren) planeta Eldar anterior a la Caída.

Eliarenath: (BFG, wd233), nombre de una nave Eldar de tipo eclipse cruiser. Myth. Eliarenath era una compañera del héroe Eldanash, que le traiciona en favor del dios Khaine.

Elthir: ¿ (c2) joven mujer Eldar?

Endobai: (cj17) myth. El Águila de los Cielos, el guardián y el compañero del Dios Burlón. Estdan, pl. Estdainn: (comp) Vidente de sombras Arlequín.

Faillanam: (vw110) injerto de alma [procedimiento para la instalación de una Joya Espiritual en un titán, o en un Guardia Espectral, por ejemplo,].

Faelchu: (wdf75) Falcon (el vehículo), la ortografía es diferente de faolchù que corresponde posiblemente a una diferencia gramatical de orden o bien es una diferencia ligera de sentido(. Faolchù: (c2, wd117) falcon (el vehículo); halcón.

Fir Caurifel: (vw110) clan titánico Eldar.

Fir Fallidrión: (wd110) clan titánico de Lugannath.

Fir Farillecassion: (wd110, CT) símbolo de un clan titánico de Biel-Tan.

Fir Iolarion: (CT) "Las águilas nacidas del fuego, [clan titánico del Lugannath].

Fir Lirithion: (wd110, CT) "corazones acorazados para la batalla", símbolo de un clan titánico de Lyanden.

Fir Lirillyon: "(CT) antiguo nombre de Fir Dinillainn.

Firnamaidd: (CT) nombre genérico que significa posiblemente el conjunto de los clanes titánicos.

Fue: (¿ c1, wdf 75) fuego?

Fuegan: (c1) la lanza de fuego; señor Fénix de los dragones Llameantes.

Fuenalchu: ¿ (wdf75) prisma de fuego (fue +faelchu), Tanque prima?.

Gan: ¿ (c1) lanza?

Geirgilath: (comp) "cinturón de rapidez", cinturón equipado de un suspensor gravitacional utilizado por los Arlequines.

Hann: (c1) búsqueda [pronunciado haïn].

Haran: (c1) planeta exodita.

Haranshemash: (c1) "el mundo de sangre y lágrimas", nombre dado a Haran después de una batalla sangrienta.

Iarr: ¿ (wd110) investigador?

Iarrascurath: (wd110) guerrero que busca "dreadnought o señor fantasma [scurath significando más bien Caminate, la traducción exacta sería: Caminate que busca].

Iolavai Ceifulgaithann: ¿ (CT) "?" [Grito de guerra eldar] puede posiblemente traducirse por adelante! o al ataque. Lanzado por los pilotos de las motos a reacción.

Iolavai Firnamaidd: ¿ (CT) "?" [Grito de guerra eldar] puede posiblemente traducirse por adelante o al ataque Lanzado por los pilotos de titanes.

Iolavai Silspeiraigh: ¿ (CT) "?" [Grito de guerra eldar] puede posiblemente traducirse por adelante o al ataque Lanzado por los Halcones cazadores.

Imeniell: ¿ (wdf75)? En Ulthrun Imeniell, nombre de una escuadra de guardianes de Ulthwé. Iolar: (Codex imperialis) planeta eldar destruido durante la Caída, célebre por sus árboles; otra posibilidad: nombre de una especie de árbol.

Isha: (c1) myth. diosa de las cosechas, representa la naturaleza y la fertilidad.

Isitha Kasra: (cj13) instrumento psíquico de los cantantes de Hueso espectral.

Lyanden: (c1) significa "luz en las tinieblas".

Lybraesil: (c2) nombre de un Mundo Astronave.

Lydris: (ren) planeta Eldar anterior a la Caída.

Jaeriela: (wdf99) "tres veces bendicho", myth. Héroe mitológico Eldar que combatió en la guerra celeste contra Yngirs. Jain: (c1) silencio.

Jainas: (c1) silenciosa.

Jainas Mor: (c1) la Muerte Silenciosa [arma de Jain Zar].

Jain Zar: (c1) Viento del silencio; señor Fénix de los espectros Aullantes.

Kaela Mensha Khaine: (c1) myth. El dios en la Mano Sangrienta, el dios de la guerra de Eldar. Kaelis: (wdf99) noción de muerto o de destrucción.

Kalamir: (wdf75) planeta Eldar anterior a la Caída.

Karandras: (c1) el cazador de las sombras; Señor Fenix de los Escorpiones Asesinos.

Kurnous: (c1) myth. dios de la caza y de las bestias, también una de las lunas.

Lambriith: (comp) lenguaje gestual de los mimos Arlequines.

Lanhrilaaq: (wdf99) "el vivo", myth. Héroe mitológico Eldar que combatió en la guerra celeste contra Yngirs.

Lár (nov): el medio (el centro)

Lavoir: (comp) nombre dado en el eldar al encargado de acoger una tropa de Arlequines en un mundo astronave.

Lietha: (wd236) Los bosques de Lietha, sobre Taqamathi; otra posibilidad: nombre de una especie de árbol originario de Taqamathi.

Lileathan: (compil) nombre dado a los mundos vírgenes de los Eldar según el nombre de la diosa Lilaeth.

Lileath: (c1) myth. diosa Eldar de los sueños y de la fortuna.

Lochesis: ¿ (wdf75)? Ulthrun Lochesis, nombre de una escuadra de guardianes de Ulthwé. Lugannath: (wd110, CT) nombre de un Mundo Astronave. [Ver lugganath].

Lugganath: (c2) nombre de un Mundo Astronave. [Lugannath en wd110].

Maegan: (wd236) Los jardines de Maegan, sobre Taqamathi.

Marathag: (comp) "cara de muerto", máscara de los Arlequines.

Marcarath: ¿ (CT) ceremonia en honor de los difuntos?

Margorach: (comp) Bufón de la Muerte.
 Margrech (c1, ars) o Marsgrech (comp): shuriken chillador.
 Mathlann: myth. Dios de las tormentas.
 Mathurir: (BFG), , nombre de una nave eldar de tipo shadow cruiser.
 Maugan: ¿ (c1) El segador
 Maugannath: ¿ (wdf75)? En: Maugannath Arennis, nombre de una escuadra de guardia espectral de Ulthwé.
 Maugan Ra: (c1) el Segador de las almas; señor Fénix Segadores Siniestros.
 Maugetar: (c1) La que siega.
 Mear-feothan: (cj8) " viento rápido ", que se puede traducir por tifón o aullido; nombre dado al bipode explorador en un mundo exodita.
 Men: ¿ (c1) mano?
 Meircha: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de Alaitoc.
 Morai-Heg: (compil) myth. Diosa del mundo(gente) subterráneo y guardiana de las almas. Mon-Kheigh: (c2) humano, primate, toda especie no eldar de inteligencia inferior.
 Mor: ¿ (c1) la muerte? Mor: (c2) el sabio.
 Morrian: (wdf64) Mundo Astronave Eldar.
 Murehk: (c1, c2 pistola shuriken; significa " picadura de la Avispa ", la Avispa es una criatura divina considerada que fue la quehostigo a los dioses en el momento de la guerra divina. Mymeara: (ren) planeta Eldar anterior a la Caída.
 Nael: ¿ (wdf75)? En Faelchu Nael, nombre de un Falcon de Alaitoc.
 Noira: ¿ (wdf75)? En: Noira Balechta, nombre de una batería de cañones de distorsión de Ulthwé.
 Offigascurath: (wd110) Bipodes de combate.
 Ra: (c1, wdf99 alma, espíritu, fantasma.
 Ralahir: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de Alaitoc.
 Rash Lantillifieth: "(CT), El asesino que brilla en las tinieblas [nombre de un titán Phantom]. Reia: (c2) estrella .
 Rhana Dandra: (c1) myth. La batalla final, Apocalipsis.
 Rhiaghlaidh: ¿ (CT) Alto Consejo?
 Rhiaghlaidh Caurifel: (CT) Alto Consejo de un clan titánico Eldar.
 Rhianta: (c2) luz de estrella [etimológicamente el significado exacto es: la luz de las estrellas invernales que se refleja en las aguas de Ridhol].
 Rillietann: (comp) Arlequín de una troupe.
 Rillisliddian: (wd117) estrella que fluye(nombre de los naves eldar que transportan a los Halcones cazadores de los mundos astronave y que los lanzan a la atmósfera de un planeta). Saaraine: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de guardianes de Alaitoc.
 Saim: (c1) conocimiento, iluminación; significa también serpiente [pronunciado sam].
 Saim-Hann: (c1, c3 significa " Búsqueda) de la Iluminación "; [pronunciación:sam-hain]. Scurath: ¿ (wd110) singular de scurathainn?
 Scurathainn: (wd110) nombre genérico dado a los señores Espectrales, a los Bipodes y spirit warrior,.
 Sha' eil: (Farseer p134) " el lugar de los demonios ", La disformidad.
 Shelwe: (c1) canto.
 Shemash: ¿ (c1, wd236 derramando sangre y lágrimas?
 Shiera: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de Espectros Aullantes de Alaitoc.
 Sierbahn: (c1) rayo laser.
 Slaanesh: (c1) myth. el Gran Enemigo de los Eldar.
 Stelthannir: ¿ (wdf75)? Nombre de un escuadrón de Bipodes de Ulthwé.
 Stelthene: (comp) Hueso espectral.
 Suin Daellae: (c1) la Muerte Aulladora, o el destino que aulla [arma del Avatar].
 Talaclu: (comp, wdf99) vestíbulo o anfiteatro donde los Arlequines hacen su representación. Tannascurath: (wd110) spirit warrior, [no existe ya en el juego, era un Señor Espectral con poderes psíquicos].
 Taqamathi: (wd236) planeta Eldar abandonado en el momento de la Caída (llamado Assyri por los humanos).
 Thalo: (c2) profesor.
 Thelcontír: (wd236) planeta Eldar.
 Tienespiorath: (CT)Ritos de…los ritos funerarios que hace cada eldar para si mismo antes de una batalla.
 Tuelean: (c1) catapulta shuriken.
 Tuisich novasmair: (vw110) Señor Phoenix [al principio el término de señor Fénix servía para designar un eldar muerto cuya Joya espiritual se unía en el circuito de infinidad de un Titán, era pues la élite de la élite].
 Ulthanash: (c1, wdf99 myth). Héroe mitológico Eldar.
 Ulthran: (c1) el primero de Ulthwé.
 Ulthrun: ¿ (wdf75) escuadra de guardianes negros.
 Ulthwé: (c1) contracción de "Ultanash Shelwe" que significa el canto de Ultanash [canto que cuenta las hazañas de Eldanesh, el más importante héroe de la mitología Eldar].
 Vault: (c1) myth. El dios herrero, hermano de Asuryan.
 Ya: ¿ (c1) niños de Yaevin: ¿ (wdf75)? Nombre de una escuadra de guardianes de Alaitoc.
 Yme-Loc: (c2) nombre de un Mundo Astronave.
 Yngir: (c1) myth. Semidiós gigante que participó en la guerra celeste en las leyendas eldars. Zamor: ¿ (wd236) espada?.
 Zamorshemash: (wd236) la espada sangrienta ", nuevo nombre de Taqamathi después de su destrucción.

Zamua: (wd236) los valles de Zamua sobre Taqamathi.

Zandros: (c1, wdf64 buque-mundo Eldar donde se encuentra el único templo de guerrero de senda o Aspecto: Los Orbes de Zandros.

Zar: (c1) tornado. Zhai Morenn: (c2) la Destructor, la arma de Jain Zar.

Zhakhain: ¿ (c3) Hoja?

Frases Eldar:

Elthir corannir rhantha: la joven mujer eldar vertiendo lágrimas por los guerreros bajo la luz de las estrellas invernales que se refleja en las aguas de Ridhol .Los humanos lo traducirán por viuda o enlutada.

" Nil ann ach cleasai, agus tà año iomad measa aige aire féin ": Los estafadores/ladrones piensan demasiado en si mismos). (nov)

" Bionn el año fear ciallmar ina thost nuair nà bionn pioc el rà aige ": el inquisidor Draco dice esto a propósito del nombre del Emperador…Sin traducción…

++LINKS INTERESANTES

Algunos links interesantes para los amantes de esta raza. Espero que os gusten:

Sobre lenguaje Eldar:

<http://www.teuton.org/~stranger/ELDAR/>

Para escribir en Runas eldar (6 empezado por arriba)

<http://www.searchfreefonts.com/fonts/e9.htm>

Diccionario Español –Eldar (SdIA)

<http://alkalium.iespana.es/documentos/diccespa-eldar.htm>

Índice a las Etimologías – Explicación (SdIA)

<http://lambenor.free.fr/ardalambion/index1/index1.htm>