

Eldar segun la wikipedia

Autor AGRAMAR

viernes, 22 de agosto de 2008

Modificado el lunes, 30 de noviembre de 2009

Los eldars son una raza ficticia del universo de Warhammer 40.000. En el tablero de juego son un ejercito algo complicado de usar, ya que su elevado coste hace de un ejercito eldar un ejercito relativamente pequeño, además de la fragilidad de las unidades y su tremenda especialización. Los eldars son especialistas en ataques relampago.

Contenido

- 1 Morfología
- 2 Historia
- 3 Cultura
- 4 Tecnología
- 5 Armas
 - 5.1 Armas Shuriken
 - 5.2 Armas Láser
 - 5.3 Armas de plasma
 - 5.4 Armas de fusión
 - 5.5 Armamento de disformidad
 - 5.6 Armamento monofilamento
- 6 Ejercito
 - 6.1 Psíquicos
 - 6.2 Guerreros Especialistas
 - 6.3 Guardianes
 - 6.4 Guerreros Espectrales
 - 6.5 Vehículos
 - 6.6 Otros
- 7 Mundos astronave
- 8 Exoditas

Morfología

Los Eldars son una especie alienígena de aspecto humanoide; pero más frágiles, con orejas puntiagudas y rostros afilados. Tienen un aspecto delgado y estilizado. Son más rápidos que los humanos, ya que son capaces de correr perceptiblemente más rápido y demuestran una agilidad en combate increíble. Los Eldars destacan por su potencial psíquico, siendo sus psíquicos más poderosos de los mejores de la Galaxia. Los Eldars son seres muy sensitivos, tanto física como emocionalmente, las sensaciones que experimenta un eldar son más intensas que las humanas.

Historia

Los Eldar son una raza muy antigua y cuando el hombre aún no había lanzado la primera mirada al cielo y vivía en las cavernas, los Eldar disponían de un vasto imperio galáctico que abarcaba casi toda la galaxia. Eran la especie dominante de la galaxia.

Su sociedad gozaba de una prosperidad tal, que los Eldars fueron dominados por una autoconfianza sin igual. El trabajo dejó de ser la sustentación de la sociedad, la cual se abandonó en una búsqueda hedonista de placer eterna. Con el tiempo surgieron cultos y sectas que se dedicaban a asesinar a sus gentes. Unos pocos grupos de Eldars, alarmados por la corrupción y la depravación reinante en la sociedad, huyeron en los Mundos Astronave para vivir a la deriva en el espacio. Pero lo peor estaba todavía por llegar. Debido al enorme potencial psíquico de los eldars, cada emoción cobraraba vida en la disformidad. La depravación de los eldars llegó hasta tal punto, que todas esas emociones se fundieron y así nació una nueva poderosa y diabólica entidad en la disformidad, el dios del Caos Slaanesh, el Príncipe de Placer.

Su nacimiento provocó una explosión de dimensiones apocalípticas. La disformidad se derramó a montones en el universo material, matando a millones de Eldars en un segundo. En aquellas zonas donde la disformidad se derramó con mayor intensidad, se formó el Ojo del Terror, región del espacio donde se mezcla la disformidad con el universo material, donde no rigen las leyes físicas y es hogar de renegados y criaturas de disformidad. La explosión alcanzó a varios Mundos Astronave que no pudieron huir a tiempo. Este suceso, el cual los Eldars denominan la Caída, por poco aniquila a su

raza y ahora los escasos Eldars supervivientes son los restos de una raza que antaño gobernó la galaxia, obligados a vivir a la deriva por el espacio

Cultura

La Caída marcó un antes y un después en la cultura de los Eldars. Los Eldars anteriores a la caída eran orgullosos de sí mismos y sus vidas solo conocían el placer. Ante los horrores provocados por la depravación de los Eldar, los Eldars supervivientes establecieron una nueva filosofía de vida: La Senda. Consiste en alcanzar la perfección en un solo campo determinado mediante el trabajo y el esfuerzo. De esta manera, se canaliza la pasión y la gran capacidad sensitiva de los Eldars, evitando la búsqueda edonista del placer que degeneró su sociedad. Al contrario que sus antepasados, la cultura de los Eldar está orientada al control de las pasiones y la disciplina. Su sociedad está dirigida por los videntes, poderosos psíquicos capaces de ver el futuro.

Los Eldars son una raza muy sensible. Las joyas que habitualmente portan no son mera decoración, son recipientes para el alma del difunto Eldar, protegiéndola de las garras de Slaanesh, ya que si esto ocurriera el alma Eldar sufriría un destino peor que su extinción. Sus actos van destinados a garantizar la supervivencia de su raza, aunque todavía conservan parte del defecto que provocó la caída: el orgullo.

Los Eldars siguen siendo orgullosos de sí mismos, tanto que consideran a las demás razas inferiores. Los Eldars denominan a los humanos "mon-keigh", término que en su significado original tiene una connotación peyorativa. Si su supervivencia lo requiriera, serían capaces de atacar a otras razas. En varias ocasiones, expediciones humanas han sufrido ataques Eldars porque los humanos iban a liberar un gran poder del Caos intencionalmente. O también desvían amenazas importantes hacia otras razas, sin importarles las víctimas, como la ira del caudillo Orco Ghazkull al planeta humano Armageddon. Solo en contadas ocasiones los Eldars se han aliado con razas alienígenas, como en el incidente de Tallarn en que los Eldars se aliaron con los humanos solo porque llegaron tarde para impedir que surgiera un ejército demoníaco del Caos.

Los Eldars adoran a varios dioses. Kaela Mensha Khaine es el dios de la guerra, Isha la diosa de la fertilidad y el Dios que Rie el dios del arte.

Tecnología

Los Eldars poseen la tecnología más avanzada de la galaxia, sin contar a los necronew. Su tecnología se basa en la ingeniería psíquica. Una casta de los Eldar, los Cantores del Hueso, dan forma con sus habilidades psíquicas a un material psicoplástico conocido como hueso espectral, el cual compone todas sus infraestructuras y artilugios. El hueso espectral también canaliza la energía psíquica, la cual es la fuente de energía de la tecnología Eldar. Los Eldars disponen de amplios conocimientos sobre la disformidad y su tecnología es capaz de explotarla. Los Eldars pueden protegerse de sus efectos "secundarios", usarla como arma, o como medio de transporte rápido. La Telaraña es una red de túneles de disformidad construida por los Eldars que comunican los Mundos Astronave y las localizaciones importantes de la galaxia, aunque los Eldars la están sellando recientemente, debido a los horrores que los atraviesan, como los Eldars Oscuros o las tropas del Caos.

Armas

Los Eldars disponen de varios tipos de armamento avanzado:

Armas Shuriken

Las armas shuriken utilizan como munición discos afilados de cristal de un grosor poco mayor que unas moléculas llamados shuriken (denominados así por su parecido con las estrellas arrojadas usadas por los ninjas). Los shurikens son disparados con extremada rapidez (unos 200-300 disparos por segundo) por impulsos magnéticos originadas en la parte trasera del arma, pero su falta de estrías en el cañón del arma reducen notablemente su alcance. Los shuriken penetran con facilidad las armaduras ligeras. Hay tres tipos de armas shuriken

-Pistola shuriken Arma a una mano de ,en comparación, lenta cadencia de fuego y corto alcance, utilizada por los especialistas Eldar en combate cuerpo a cuerpo para tener capacidad de disparo sin sacrificar su eficiencia en combate

-Catapulta Shuriken Rifle utilizado por la tropa básica Eldar. Cadencia de fuego equivalente a un rifle de asalto, aunque con un alcance menor. Los Vengadores implacables portan unas Catapultas modificadas para obtener mayor alcance y precisión.

-Cañón shuriken Arma que usa shurikens más grandes que son disparados a mayor alcance y con una cadencia de fuego aún superior a la catapulta. Solo es portada por vehículos o por plataformas gravitatorias, aunque los bufones de la Muerte de los Arlequines utilizan un cañón shuriken modificado.

Armas Láser

Igual que las armas láser del Imperio, estas armas generan rayos de luz que elevan la temperatura del objetivo provocándole graves daños, solo que utilizan fuentes de energía más eficientes.

-Laser de Asalto Rifle láser utilizado por los Halcones Cazadores, de mayor cadencia de fuego que las armas láser imperiales.

-Láser multitubo Arma láser de potencia equiparable al multiláser imperial, con mayor cadencia de fuego. Al igual que el láser de asalto, penetra armaduras ligeras con facilidad.

-Lanza brillante Su potencia aumenta hasta el punto de poder penetrar cualquier blindaje, capaz de atravesar el blindaje a más pesado como una hoja de papel. Ideal para destruir vehículos pesados a distancia.

-Púlsar Arma de potencia equivalente a la lanza brillante, que sacrifica su capacidad de penetrar blindaje para obtener una mayor cadencia de fuego y alcance. Es exclusiva de los Falcons, aunque existe una variante varias veces mayor portada por los titanes Eldar o sus vehículos superpesados, estos últimos son extremadamente destructivos.

-Cañón de prisma Funciona por 2 etapas. Se genera un impulso láser que es enfocado sobre un cristal en el cañón del arma, parecido a un diamante, el cual sale disparado con una potencia tal que causara una explosión al impactar. Puede pulverizar cualquier cosa a la que acierte. Puede un Prisma canalizar su rayo hacia otro prisma para disparar un tiro combinado, con más potencia. Solo es usado por el tanque gravitatorio Prisma.

Armas de plasma

Los eldars han logrado dominar la tecnología de plasma, reflejada en el cañón estelar, capaz de enviar poderosas descargas de plasma sin riesgo de que el arma explote, debido a un sistema más eficiente de refrigeración. También tienen granadas de plasma y misiles de plasma, suando el plasma como equivalente a los proyectiles de fragmentación imperiales.

Armas de fusión

Los eldars denominan a sus armas de fusión armas ígneas, utilizadas casi exclusivamente por los Dragones Llameantes. Utilizan como munición gases calentados a temperaturas muy elevadas, al igual que las armas de fusión imperiales. Con una lenta cadencia de fuego, destrozan cualquier blindaje e infantería pesada a corto alcance.

Armamento de disformidad

Estas armas son capaces de generar pequeñas rasgaduras en el tejido de la realidad, penetrando en la disformidad, los cuales son creados en el enemigo, que será enviado a la disformidad y destruido en el proceso. son efectivos tanto contra infantería pesada como contra vehículos de cualquier blindaje, pero por contra tienen un reducido alcance.

-Cañón espectral Rifle utilizado por la guardia espectral que genera estos campos disformes a corto alcance.

-Cañón D o de Distorsión Artillería eldar que crea desgarraduras mayores en el espacio-tiempo capaces de destruir a lo que apunten, tanto si las energías disformes absorben al enemigo, tanto como si lo destrozan por efecto de la espaguetización.

Armamento monofilamento

Utiliza como munición un polímero líquido que al ser disparado y entrar en contacto con el aire, solidifica formando hebras cortantes que desgarran fácilmente la carne, pero no las armaduras. Es efectivo contra enemigos poco acorazados como vehículos ligeros, aunque la infantería pesada puede resentirse si su armadura no aguanta la presión.

-Rifle monofilamento Rifle usado por las Arañas de Disformidad para lanzar estas hebras a corto alcance con efectos devastadores

-Tejedora de Muerte Artillería eldar que dispara estos hebras como si se tratase de un mortero.

Ejercito

El ejercito Eldar sigue en su modo de combatir la filosofía de la Senda, ya que cada unidad se especializa únicamente en una función. Su táctica de combate se basa en la rapidez y la astucia, dado su escaso número. Sus soldados utilizan armaduras de malla flexible, que al recibir un disparo se endurecen para repelerlo, lo que les permite mantener su agilidad. Se compone de los siguientes elementos:

Psíquicos

Disponen de runas protectoras que despliegan un escudo de energía a su alrededor.

-Videntes los videntes eldar son los psíquicos más poderosos de la galaxia. Son capaces de ver el futuro, conocimientos que usan para guiar a sus huestes en batalla. Son capaces de abatir enemigos con la mirada, atacando su mente en un feroz duelo mental, descargar energía desde la punta de sus dedos e incluso mover tanques enemigos cual juguete.

-Brujos Psíquicos con mayor afán guerrero que los Videntes pero con menos experiencia. Acuden a la batalla escoltando al vidente o liderando las escuadras de Guardianes. Son capaces de canalizar su ira en forma de energía psíquica destructiva o aumentar las capacidades de sus compañeros o enardecerlos.

Guerreros Especialistas

Son la elite de las huestes eldar. Disponen de las mejores armas y armaduras eldar y se ocupan de una misión determinada en combate. Cada senda guerrera dispone de templos donde formar a sus discípulos, y cada una representa una de las formas de combate enseñadas por Khaine. Las escuadras de estos guerreros están dirigidos por los exarcas, individuos que han alcanzado la perfección en su arte de la guerra y disponen de armamento arcano y habilidades especiales para potenciar la efectividad de sus escuadras. Existen las siguientes sendas:

-Vengadores Implacables De característica armadura azul, son especialistas en tiroteos a medio alcance con sus catapultas shuriken mejoradas. Su exarca es capaz de aumentar de forma increíble su cadencia de fuego.

-Dragones Llameantes De característica armadura roja o naranja, son especialistas en acabar con todo tipo de blindaje a corta distancia con sus armas igneas. Su exarca es capaz de detectar rápidamente puntos débiles en vehículos para que su escuadra los destruya más rápidamente.

-Escorpiones Asesinos De característica armadura segmentada verde, estos guerreros destripan con facilidad a la infantería ligera más resistente con sus espadas sierra. Sus cascos disponen de pequeños aguijones que disparan descargas láser a pocos pasos de distancia. El exarca posee la pinza del escorpin, capaz de atravesar cualquier armadura; y el poder para infiltrar a su escuadra hasta las posiciones vulnerables del enemigo.

-Espectros Aullantes La mayoría son hembras Eldar ágiles, que utilizan espadas de energía, que ignoran la armadura, para atacar a la infantería pesada enemiga. Su armadura es característicamente de color marfil. Sus cascos emiten energía psíquica que confunde a sus enemigos para que no puedan defenderse. Su exarca dispone de la ejecutora, espada de energía de doble hoja capaz de partir incluso a un marine espacial por la mitad de un solo golpe.

-Arañas de Disformidad Guerreros de armadura pesada roja y blanca que utilizan generadores de salto disforme para teleportarse a distancias cortas a través de la Telaraña (Warhammer 40k) y rifles monofilamento para ejecutar fugaces ataques al enemigo. Su exarca es capaz de ordenar destrabarse de un combate sin que su unidad se desmoralice.

-Halcones Cazadores Característica armadura celeste con alas montadas en la espalda, las cuales usan para caer en picado del cielo y sembrar la muerte en la infantería ligera con laseres de asalto y lanzagrandas incorporados en su pierna. Disponen de granadas de disrupción, las cuales colocadas en un vehículo provocan cortocircuitos a sus sistemas electrónicos. Su exarca. entrena a la escuadra en el arte de cazar vehículos gravitatorios

-Lanzas Brillantes Montados en motocicletas a reacción, estos guerreros azules y blancos se lanzan a la carga con su lanza láser, cual caballero medieval en una justa con la lanza en ristre. Son efectivos contra infantería pesada y vehículos, pues pueden atacar a estos últimos desde el ángulo más vulnerable.

-Segadores Siniestros Guerreros de característica armadura pesada negra especialistas en tiroteos a largo alcance con sus mortales lanzamisiles segador, capaces de lanzar rafagas de pequeños misiles que penetran las armaduras más duras.

Guardianes

En tiempos de emergencia, los eldars arman a su población civil y las equipan con armaduras ligeras.

-Guardianes defensores Utilizan catapultas shuriken y armas pesadas montadas en plataformas gravitatorias, lo que les concede mover a la vez que disparan

-Guardianes de asalto utilizan pistolas shuriken y espadas para luchar cuerpo a cuerpo.

-Guardianes en motocicleta Montados en motocicletas a reacción efectúan ataques relámpago con sus catapultas shuriken para desaparecer tan rápido como han llegado.

-Baterías de apoyo Unidades de artillería que actúan como cañones de campaña para bombardear al enemigo. Están armadas con el poderoso cañón de distorsión

Guerreros Espectrales

Unidades robóticas en las que se alojan las joyas espirituales de guerreros muertos para que estos sigan luchando incluso muertos. Al ser espíritus perciben el mundo material de manera borrosa y necesitan de la ayuda de psíquicos especializados conocidos como Guardianes de las Almas para no perder su percepción del mundo. Su utilización se reserva para casos de extrema necesidad, ya que los eldar consideran repulsivo su parecido a la profanación de tumbas. Compensan la fragilidad típica de los Eldar con su inusitada resistencia gracias al desconocimiento del dolor y estar fabricados por hueso espectral.

-Guardia espectral De tamaño algo mayor a un soldado de infantería y armado con un cañón espectral.

-Señor Espectral Este colosal bípode de 8 metros de altura se destina a los mayores héroes de guerra muertos en batalla. Disponen de 2 armas de fuego para disparar a sus enemigos y de unos grandes puños o espadas para defenderse en combate cuerpo a cuerpo.

Vehículos

Los vehículos eldar (a excepción del bipode de combate) funcionan con potentes motores gravitatorios, lo que les concede la capacidad de volar a baja altura y una velocidad y maniobrabilidad increíbles. Disponen de holopantallas que distorsionan su imagen, lo que impide al enemigo disparar a sus localizaciones más vulnerables. Disponen de blindaje ligero, ya que basan su defensa en la velocidad y sus sofisticados sistemas de distorsión de imagen y escudos. Tanto el Serpiente como el Falcon como el Prisma usan el mismo chasis.

-Vyper Vehículo ligero de 2 tripulantes que funciona en escuadrones. Dispone de una torreta con variado armamento.

-Serpiente Este tanque de 1 tripulante es capaz de desplegar rápidamente hasta 12 guerreros Eldars o 5 guardianes espectrales y ofrecer fuego de cobertura con su torreta armada.

-Falcon Tanque pensado polivalente, con una capacidad de transporte de 6 guerreros y una potencia de fuego considerable.

-Cañón de prisma Tanque armado con el mortífero cañón de prisma, especializado en cazar tanques.

-Bípode de Combate Vehículo ligero con tracción a 2 patas, usado para labores de exploración y combate en terrenos agrestes. Dispone de 2 armas pesadas para disparar al enemigo.

Otros

Aquí se mencionan unidades aisladas, sin ningún punto en común entre ellas.

-Avatar Los avatares son los fragmentos ardientes del dios de la guerra Khaine que se dispersaron al ser este destruido. Cada mundo astronave dispone de un avatar para ser activado en tiempos de necesidad. Son poderosas entidades que representan la furia de su dios Khaine, empuñan la Condenación Aullante, una espada, guazaña o lanza. Son muy resistentes y infunden gran coraje a todos los eldars cercanos. Debenser invocados mediante un sacrificio eldar como ofrenda, el sacrificado se denomina El Joven Rey.

-Autarca El autarca es el comandante de las huestes eldar. Antes de llegar a su posición, anteriormente fue Exarca, pero no fue totalmente dominada por la pasión guerrera de los Eldar, con lo que pudo seguir su camino en diversas sendas guerreras hasta llegar a su posición de veterano estratega y gran guerrero con acceso a multitud de equipo de especialista.

-Exploradores Algunos eldars se hartaron de la disciplina de su mundo astronave y decidieron tomar la senda del Vagabundo y exiliarse. Utilizan rifles de francotirador y equipo especial de camuflaje, la camaleonina, sustancia capaz de mimetizarse con el entorno.

-Arlequines Enigmáticos acróbatas-guerreros del Dios que Ríe, utilizan holoarmaduras para distorsionar su imagen y cinturones gravitatorios para aumentar sus ya de por sí increíbles habilidades. Son independientes de los mundos astronave y no responden ante ningún eldar que excepto el Gran Arlequín, el líder de la Troupe.

Mundos astronave [editar]

Los mundos astronave son enormes naves del tamaño de un satélite, que vagan a la deriva por el espacio. Originariamente los Eldar los utilizaban como medio de transporte para misiones comerciales. Actualmente, son el sitio que los Eldars consideran su hogar. Estas naves salvaron de la extinción a la raza Eldar, ya que fueron empleadas para huir de la corrupción anterior a la Caída. Estas naves alojan a miles de familias Eldar y son ciudades autosuficientes con viviendas, bosques y espacio puertos para alojar a flotas enteras de naves de guerra eldar. los más importantes son:

-Alaitoc La mayoría de Eldars que escogen la senda del Vagabundo proceden de este mundo astronave. Sus ejércitos están compuestos en su mayoría por exploradores. Característico color azul.

-Saim Hann Sus huestes son conocidas como los Jinetes en el Viento, cuyos guerreros acuden a la batalla montados en todo tipo de vehículos de guerra, desde las motocicletas a reacción hasta los tanques gravitatorios. Característico color rojo

-Biel-Tan Sus huestes son conocidas como Espadas en el Viento, compuestas en su mayoría por guerreros especialistas. Este mundo astronave asumió la tarea de reconstruir el antiguo imperio eldar, por lo que es el mundo astronave más agresivo. Suele atacar sobre todo las colonias enemigas. Característicos colores blanco y verde

-Iyanden Este mundo en el pasado sufrió un ataque tiranido, el cual pudo detenerse pero a costa de gran parte de la población del mundo, por lo que sus ejércitos están compuestos en su mayoría por guerreros espectrales.

-Ulthwe Dirigido por el famoso vidente Eldrad Ultran, el mundo astronave de Ulthwe tiene una proporción de psíquicos mayor que cualquier otro. Esto provoca una carencia de guerreros especialistas, por lo que los guardianes reciben entrenamiento adicional para convertirse en Guardianes Negros

Exoditas

Antes de la Caída, algunos Eldar presintieron que el destino de su raza estaba sellado y advirtieron al resto de los Eldar, fueron ignorados y tratados como cobardes. Ignorados y despreciados por la Sociedad Eldar en general se establecieron en mundos lejanos, aún si la corrupción del Caos, algunos de los Eldar Los Exoditas son los Eldars habitantes de planetas que sobrevivieron a la Caída.

Estos Eldar son los llamados 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 nuevos mundos de los Eldar fueron fundados en los límites de la galaxia. Mundos salvajes, donde la vida dura y de trabajo era extraña a esta raza no acostumbrada al trabajo físico y al sacrificio diario. Sin embargo su distancia con los mundos eldar les salvó, ya que cuando implosionó el vértice psíquico generado por la destrucción de los Eldar, los mundos Exoditas no fueron afectados.

Los Mundos de Exoditas no han cambiado demasiado desde que fueron colonizados por primera vez. Los habitantes de estos mundos han aprendido a trabajar la tierra y a utilizar los recursos naturales disponibles en estos Mundos.

Los Eldar de los mundos astronave piensan que los Exoditas son primitivos y de costumbres bárbaras, ambas sociedades se comunican entre ellas, sin embargo su visión del Universo y del destino son radicalmente distintas.

La senda de los Eldar determina la forma de vida en todos los mundos astronave, pero los Exoditas son ajenos a estas reglas. A los ojos de los Eldar de los Mundos Astronave esto les hace parecer individualistas y salvajes. Sin embargo gracias a la distancia y a las condiciones duras de trabajo en estos Mundos, son los Exoditas los eldar que tienen más posibilidades de continuar con su civilización.

SACADO DE LA WIKIPEDIA