Morfos Tiranidos

Autor AGRAMAR
lunes, 08 de octubre de 2007
Modificado el miércoles, 10 de octubre de 2007

Ariculo antiuo sobre los tiranidos.
En el 41er Milenio el dominio de la humanidad abarca casi toda la galaxia, un brillante círculo de estrellas de noventa mil años luz de extremo a extremo. Este es el Imperio del Hombre, el más grande y poblado imperio de todos los tiempos, un imperio de más de un millón de mundos e incontables billones de seres humanos. El Imperio está gobernado por el viejo e inconmensurablemente poderoso Emperador. Una vez fue un ser humano pero hace mucho cesó su vida desde un punto de vista usual. Su cuerpo está muerto, sin embargo durante diez mil años el Emperador ha controlado el destino del Imperio, gracias a un complejo sistema de soporte vital que preserva su espíritu. Sus deseos los cumple el Adeptus Administratum, una colosal organización burocrática con base en la Tierra pero con autoridad y recursos para gobernar toda la galaxia.
A pesar del poder del Imperio, la raza humana permanece bajo la constante amenaza de muchas razas alienígenas hostiles que buscan destruir o esclavizar a la humanidad. Los enemigos de la humanidad son fuertes, pero el hombre ha probado ser mucho más fuerte, más ingenioso y definitivamente más resistente. Esto es en gran parte debido a las fuerzas armadas del Imperio. Las flotas humanas recorren desde los grupos de estrellas del corazón de la galaxia hasta el anillo exterior. Los ejércitos humanos guerrean en planetas a cincuenta mil años luz de la Tierra.
Aun más importante, los Marines Espaciales permanecen preparados para combatir cualquier amenaza para el Imperio. Son los mejores guerreros de la humanidad, bio-adaptados para sobrevivir en los campos de batalla más duros, entrenados como el guerrero humano definitivo, equipados con la más avanzada servoarmadura y el más potente armamento de los arsenales de Marte. En diez mil años de batallas, los Marines Espaciales han servido a la humanidad tan bien que, a pesar de la implacable presión de los hostiles enemigos, la humanidad prospera bajo el mando beneficioso del Emperador y la vigilancia de los Marines Espaciales.
Más allá de la galaxia humana, más allá del alcance de las naves espaciales humanas y de la astrotelepatía, existe un vacío inexplicable de espacio intergaláctico. Es un reino en el que pocos hombres se han aventurado y del que ninguno ha regresado nunca. Es la gigantesca barrera que divide galaxia y galaxia. Pero ese espacio no está vacío. Por él se mueve una inteligencia, una gigantesca criatura que está formada por incontables billones de criaturas, una mente que es muchas mentes interconectadas. Esa entidad, esa raza, es la Mente Enjambre Tiránida, y ha llegado desde una galaxia inimaginablemente distante. Ahora, sus fuerzas de avanzadilla han llegado al Imperio, y el destino de la humanidad y de cualquier otro ser viviente en la galaxia cuelga de la balanza.
Los Tiránidos han viajado hasta el Imperio en forma de flota enjambre consistente en una gran masa oscura de muchos millones de naves individuales. Cada nave espacial es un ser viviente gigantesco, una criatura formada de tejido orgánico por medio de sofisticadas manipulaciones genéticas. El viaje a través del vacío ha llevado eones y durante ese tiempo los Tiránidos han dormido, en estado de hibernación. A medida que la flota enjambre se acercaba al Imperio las naves espaciales despertaban del sueño y sus habitantes lentamente empezaron a descongelarse. De todos modos, la flota enjambre es tan grande que su estela todavía avanza a través del borde exterior de la galaxia. El eterno y lento proceso de pensamiento de la mente enjambre están tomando ritmo a medida que más Tiránidos despiertan y reclaman el antiguo propósito de su raza.
La mente enjambre Tiránida está hambrienta de material genético fresco, reservas de genes que puedan ser usadas para crear nuevas criaturas bio-construidas y máquinas orgánicas. Su propia galaxia está agotada, sus criaturas hace mucho fueron absorbidas por la mente enjambre, su carne transformada para realizar funciones de máquinas o descartada como inútil. El Imperio, con sus incontables billones de humanos y otras criaturas incontables ofrece a los Tiránidos una casi inagotable reserva de carne y genes con los que revigorizarán a la mente enjambre y le permitirán encarnarse en nuevas formas.
La Humanidad será asimilada, rota en cadenas de ADN para usarlas en la creación de una nueva generación de biotecnología. Será la muerte de la raza humana, pero morir no es más, para la mente enjambre Tiránida, que la extracción de un mineral precioso o la recolección de un campo de trigo. Por que los Tiránidos no tienen sentimiento de lástima o compasión. Están tan completamente más allá de la comprensión humana como los humanos superan la suya. Donde un hombre ve vida, la mente enjambre solo ve algo para ser consumido. Tal y como ha sido el destino de miles de galaxias, de millones de especies inteligentes, desde tiempo inmemorial.

Los Guerreros Tiránidos

Los Tiránidos son los indiscutidos maestros de la manipulación genética y de la bioingeniería. Por medio de las Grandes Reinas Tiránidas, grandes factorías vivientes de criaturas cuyo papel es fabricar otras criaturas, los Tiránidos han creado las incontables bio-construcciones que forman las flotas enjambre.
Los propios Tiránidos tienen seis extremidades y son dos veces más altos que un hombre. Sus cuerpos están cubiertos con gruesas placas óseas que se solapan formando una dura armadura natural. Los poros entre las placas exudan un líquido incoloro que rezuma sobre sus cuerpos y gotea de sus talones. Ese limo lubrica las inflexibles placas óseas y previene el desgaste gradual de su superficie.
El par inferior de extremidades de los Tiránidos actúan como patas, permitiéndoles moverse, y finalizan en unas duras pezuñas de hueso - pese a que no pretenden ser armas una patada de una pezuña puede reventar un cráneo humano fácilmente. El par intermedio es increíblemente fuerte y finalizan en unas fuertes y afiladas garras - esas

extremidades se usan para desgarrar al enemigo en combate cuerpo a cuerpo. El par superior son más gráciles y finalizan en garras palmeadas que sirven al Tiránido como manos y dedos - éstas se usan para llevar armas y otros dispositivos, para manejar bio maquinaria delicada, y para cualquier otra función manipuladora sutil.
Las extremidades están unidas por un "pasador" perforado de hueso que protege la columna vertebral de la criatura y sus órganos internos de cualquier daño. Por encima de los brazos superiores hay un cuello huesudo y la horripilante cabeza del Tiránido, equipada con mandíbulas poderosas.
Esta configuración básica de seis extremidades es común en muchas criaturas bio-construidas, como los Genestealers, y es bastante probable que esas criaturas hayan derivado de material genético Tiránido o de especies relacionadas muy próximas de algún planeta de origen largamente olvidado.

La Mente Enjambre Tiránida

La Mente Enjambre Tiránida es una única voluntad coordinadora que dirige toda la flota enjambre. La Mente Enjambre está formada por incontables billones de conciencias individuales, cada una de las cuales es un Tiránido o otra criatura viviente de la flota enjambre. Algunas de esas mentes son capaces de pensamientos racionales individuales; algunas son capaces de tomar solo decisiones limitadas; y otras son meramente autómatas cuyas mentes realizan sólo funciones motrices básicas. La extensión de esta capacidad de actuación y pensamiento libre varía y depende de la función de la criatura en la flota enjambre.
Como toda la tecnología Tiránida esta basada en la ingeniería biológica, incluso las funciones más simples están realizadas por bio-construcciones alteradas genéticamente que tienen una conciencia rudimentaria y forman parte de la mente enjambre. Las naves Tiránidas son criaturas vivientes, e incluso los componentes individuales como las compuertas, escotillas de alimentos y quistes de teleportación son, también, seres vivientes modificados. Incluso el más simple de los dispositivos Tiránidos tienen sus orígenes en un tapiz viviente y poseen un enlace con la mente enjambre.
Los Tiránidos también usan la manipulación genética para crear nuevas razas de criaturas sirvientes a partir de prisioneros. Estas avanzadas bio-construcciones son razas artificiales creadas por los Tiránidos. Sus mentes forman parte de la Mente Enjambre pero todavía pueden pensar y actuar por sí mismos y pueden fabricar y actuar a partir de decisiones dentro de sus propios límites de diseño. Existen muchos cientos de esas razas, sobresaliendo los destructivos Genestealers, los impresionantes Zoantropos, y los asesinos conocidos como Acuchilladores. Aunque esas impresionantes criaturas pueden parecer improbable y horribles a los ojos humanos, están todas diseñadas para cumplir una función específica en la sociedad Tiránida: por ejemplo como luchadores avanzados e infiltradores en el caso de los Genestealers, embajadores-conquistadores en el caso de los Zoats y guerreros asesinos en el caso de los Acuchilladores.

La Sombra en la Disformidad

Para moverse entre planeta y planeta, las naves humanas viajan a través de una dimensión alternativa conocida como disformidad. La disformidad es el medio a través del cual los Astrópatas humanos envían mensajes psíquicos permitiendo que millones de mundos del Imperio se comuniquen entre sí. La flota enjambre Tiránida también se mueve a través de la disformidad. Normalmente cualquier nave espacial moviéndose a través de la disformidad deja un rastro de vibraciones que pueden ser detectadas por un Astrópata humano, pero la flota enjambre es tan increíblemente grande que crea una distorsión impenetrable como una gran sombra que bloquea la disformidad. Esta sombra es la oscura e impenetrable voluntad de la mente enjambre, frente a la que el espíritu astral de un patético psíquico está tan seguro como una vela en un huracán.
Una vez que la flota enjambre Tiránida llega a su destino, la sombra creada por la mente enjambre se convierte en un muro impenetrable que impide a los Astrópatas enviar o recibir mensajes telepáticos, a las naves espaciales entrar en la disformidad y desvían de su rumbo a las que ya están en su interior. A medida que la flota enjambre avanza, el área del Imperio cubierta por ella simplemente deja de comunicarse, sin dar pistas de lo que allí ha ocurrido.

El Avance de los Tiránidos

La flota enjambre ahora ha llegado a la parte exterior del Imperio y el extremo sudeste de la espiral esta completamente bajo su dominio.
Sólo ahora la completa dimensión del peligro ha sido rebelada, a medida que llegan refugiados al espacio libre. Sólo por una tremenda suerte algunas víctimas han podido sobrevivir, con sus naves espaciales desviadas miles de años luz a través de la disformidad por la avanzadilla de la flota enjambre Tiránida. Mil mundos humanos han caído ya bajo el invasor. Su población ha sido consumida o encarcelada por los Tiránidos. Y en muy poco tiempo nuevas razas de bio-construcciones basadas en humanos estarán listas para unirse a la flota enjambre.
Sólo los detalles más vagos de la lucha han llegado al Imperio. Millones de guerreros humanos han muerto. Capítulos enteros de las mejores Marines Espaciales del Imperio se han desvanecido sin rastro ni pistas de su sino. Se cree el capítulo de los Lamentadores fueron destruidos y que el capítulo de Guadañas del Emperador ha sido reducido unos pocos restos desperdigados.
Pero esos guerreros humanos no han muerto en vano. Durante las fieras batallas las naves de los Marines Espaciales atacaron a las naves de la flota Tiránida. Grupos de abordaje entraron en las partes vitales de las inmensas naves alienígenas, recogiendo información sobre los Tiránidos y destruyendo con éxito incontables miles de alienígenas. La información conseguida por estos bravos Marines Espaciales es esencial para que los Tiránidos sean rechazados.

Armado con esa preciosa información el Imperio se prepara para una guerra abierta contra el enemigo que ha sido bautizado como Flota Enjambre Kraken, recordando al mítico monstruo del antiguo pasado de la Tierra. Los arsenales de Marte fabrican nuevas y más potentes armas, brillantes nuevas naves espaciales parte de los espaciopuertos de Necromunda, los vastos recursos de la Guardia Imperial gradualmente entran en acción a medida que millones de hombres se preparan para embarcarse en una guerra para la supervivencia de la humanidad.
Pero el Imperio necesita tiempo - tiempo que solo pueden darle los restantes capítulos de Marines Espaciales. Los más famosos capítulos, los Ángeles Oscuros, los Lobos Espaciales, Los Ángeles Sangrientos y los Ultramarines juntos con los restos de las Guadañas del Emperador, se dirigen hacia la flota enjambre. Otros capítulos de Marines Espaciales de toda la galaxia humana preparan sus naves para seguirles.

Naves espaciales Tiránidas

Las naves espaciales Tiránidas son unos grandes leviatanes vivientes que nadan a través de las ocultas corrientes del espacio. Entre sistemas solares, se sumergen en la disformidad, naturalmente adaptados para sobrevivir al oleaje de lo inmaterial, emergiendo de nuevo al espacio real para alimentarse. Consumen el detritus cósmico, los cometas y los asteroides abandonados desde la creación de los sistemas solares. Una nave crece a medida que viaja, adaptándose a cada nueva fuente de alimento, creando nuevos sistemas digestivos para asimilar las nuevas materias. Los viejos estómagos se atrofiaron y endurecieron tanto que una vieja nave Tiránida es una masa de pétreas secreciones, en ocasiones formando una fantástica espira de armadura alrededor del creciente cuerpo.
A medida que la nave se mueve lentamente a través de las profundidades del espacio, los Tiránidos hibernan. En las naves más pequeñas, los Tiránidos hibernantes se hacinan en pequeñas habitaciones, contenidos dentro de cápsulas que los alimentan con nutrientes vitales. En las naves más grandes existen grandes salones llenos de Tiránidos hibernando - en ellos cientos de miles pasan los largos años de viaje dormidos sin soñar. Las únicas criaturas que se mueven por los miles de pasadizos y tubos del interior de las naves son los incontables bio-constructores que realizan las irracionales y repetitivas tareas necesarias para mantener la salud de la nave.
Cuando una nave se aproxima a un sistema estelar, los Tiránidos empiezan a despertarse. La química de la nave enjambre cambia y se segregan nuevas hormonas, recuperando a los Tiránidos de su largo sueño. Cuando la nave se mueve a través de los bordes externos de un sistema estelar, la mente enjambre se prepara para la guerra.
Es en este punto de su viaje donde la nave Tiránida es más vulnerable. Los guerreros Tiránidos están empezando a despertar pero la nave está muy poco defendida. Un asalto rápido puede penetrar las débiles defensas para sabotear los órganos vitales de la nave. Si la nave muere, también lo hace su carga de guerreros Tiránidos y bio-construcciones. Los que queden en hibernación nunca despertarán cuando el soporte vital se detenga. Los que estén despiertos y sobrevivan al ataque estarán condenados a vagar en la moribunda nave espacial a medida que flota en el frío del espacio interestelar.
Son las naves pequeñas las generalmente atacadas de esta forma. Las naves más grandes son increíblemente grandes y es mejor dejarlas como blancos para los cruceros de batalla de la Armada Imperial. Pero la Armada no puede patrullar todos y cada uno de los sistemas estelares - algunas veces no hay tiempo para que un mensaje sea enviado antes de que la sombra en la disformidad incomunique al sistema. En esas ocasiones, el Imperio debe depender de la lealtad y heroísmo de cualquiera de las fuerzas disponibles. Si es sistema es afortunado habrá Marines Espaciales acantonados en él, ya que su bravura está más allá de duda y su habilidad como guerrero incomparable.

Las Grandes Reinas Tiránidas

En el interior de algunas de las naves espaciales de la flota enjambre Tiránida existen grandes cámaras de varios cientos de metros de altura. Dentro de cada cámara hay una criatura tan grande que su gigantesca y palpitante masa casi llena toda la estructura. Es una Reina, también conocida como Bestia Ponedora, una criatura cuya función es fabricar otras criaturas, incluyendo a los Tiránidos. Hace mucho tiempo que los Tiránidos renunciaron cualquiera de las primitivas formas de procreación propias de su raza, y adoptaron la clonación genética como su única forma de reproducirse. Una Reina es una gigantesca máquina biológica, una factoría cuya única misión es producir otras criaturas.

Las Bio-construcciones

Todas las criaturas que viven en la flota enjambre, incluyendo a los propios Tiránidos, son creados por medio de las Reinas. El material genético en forma de criaturas cautivas y cadáveres saqueados por los llamados Gusanos de los ataúdes se colocan dentro de las grandes mandíbula localizadas en la parte superior de la reina y es sintetizado por sus órganos trituradores de genes. Las estructuras de ADN desmontadas forman un banco genético que proporciona el material base a partir del cual se crean nuevas criaturas, llamadas bio-construcciones. Una vez que un tipo de bio-construcción ha sido diseñado, las s Reina pueden clonar a más criaturas idénticas.
Las muchas clases de bio-construcciones emergen en diferentes formas de diferentes partes de las grandes bestias ponedoras. Grupos de huevos caen de filas de orificios ovopositores a lo largo de sus flancos, depresiones llenas de fluidos se retuercen en su superficie superior, con larvas tipo gusano, sacos fetales cuelgan como fruta madura de ramas umbilicales, y grandes Gusanos Teleportadores de larvas aparecen de las bolsas incubadoras de los laterales de las Reinas. Las bio-construcciones más simples pueden aparecer ya en su forma adulta, para ser reunidas y dirigidas por la horda de criaturas que alimentan y sirven a la Reina. La mayoría de las bio-construcciones nacen como pequeñas larvas serpenteantes o pueden comenzar su vida como huevos que deben ser incubados antes de que rompan su

cáscara y evolucionen a adultos.
En las naves de las flotas Tiránidas hormiguean miles de diferentes clases de criaturas bio-construidas. Por ejemplo, las pequeñas criaturas con varios brazos vagan por su interior chupando el detritus y procesándolo para convertirlo en nutrientes empalagosos que almacenan en sus cuerpos huecos y así alimentar a otras criaturas. Los Gusanos de los Ataúdes consumen cadáveres frescos y crecen en volumen hasta que están listos para regresar a la Reina, arrastrando sus hinchados cuerpos para alimentar ellos mismos a la Reina. Otra clase de bio-construcciones es la criatura con forma de globo que cuelga de las superficies superiores de los túneles de las naves; estas criaturas sintetizan un humus químico en sus cuerpos proporcionando una débil luz verde para que el resto pueda ver.
Estas son unas pocas bio-construcciones pero hay muchas otras que mantienen la nave en funcionamiento, proporcionan comida y vigilan las áreas vulnerables. Los controles de la nave y las instalaciones son también bio-construcciones, aunque están inmóviles y funcionan más como versiones biológicas de teletransportadores, sistemas de reciclado de aire y redes de comunicaciones.
Las pequeñas bio-construcciones tiende a ser no muy brillantes. Realizan sus trabajos genéticamente determinados con una satisfactoria persistencia, como una única mente, muy despreocupados por los altos propósitos de la mente enjambre. Mucho más peligrosas para los intrusos son las mayores razas bio-construidas como los Genestealers, Zoats y Acuchilladores. Hay muchas más, también, algunos de ellas relativamente raras mientras que otras son muy comunes. No importa lo grande o lo inteligente que sean, todas las bio-construcciones forman parte de la mente enjambre y son parte integral de la flota enjambre y la sociedad Tiránida.

Genestealers

El Genestealer es una de las más mortales de todas las criaturas bio-construidas Tiránidas. Es muy probable que el Genestealer fuese creado de la propia estructura de los Tiránidos, o si no, en una de las especies más próximas. Como los Tiránidos, los Genestealers tienen seis extremidades, incluyendo sus feroces garras intermedias, que se usan para desgarrar a los enemigos en el cuerpo a cuerpo. Los Genestealers son la tropa de choque y los infiltradores Tiránidos. Son rápidos y mortales y pueden también esconderse en sociedades alienígenas durante años, mezclándose con las criaturas nativas y produciendo generaciones de Híbridos Genestealer listas para unirse a una invasión a gran escala. Aunque parece improbable que una criatura tan terrorífica como un Genestealer pueda esconderse en una sociedad humana, lo consiguen implantando su estructura genética en humanos confiados. Ese material genético pasa a la descendencia de los humanos infectados, creando una generación que incluye monstruosos Híbridos Genestealers junto a niños aparentemente normales. Los Híbridos son bombas de tiempo genéticas cuyos propios descendientes eventualmente serán puros Genestealers. El efecto es bastante horripilante, ya que de repente, sin razón alguna, los monstruos Genestealers comienzan a aparecer por todo el mundo, destruyendo y esclavizando humanos como preparación para la llegada de la flota enjambre Tiránida. Los Genestealers maduros, llamados Patriarcas actúan como balizas psíquicas que atraen a la flota enjambre Tiránida, señalando que su mundo esta listo para la invasión. Los Genestealers también son los guerreros guardianes ideales, por lo que las naves espaciales de la flota enjambre contiene muchas de esas criaturas para defenderse de los infiltrados e invasores.

Zoats

Los Zoats son probablemente una cadena de bio-construcción muy antigua porque comparten la misma estructura de seis extremidades con los Tiránidos y los Genestealers. Es muy posible que su forma hexápeda se derive de las criaturas nativas del mundo perdido de los Tiránidos en cualquiera que sea la remota galaxia de la que provienen originalmente. Los Zoats son criaturas robustas con delgada y poderosas extremidades. Sólo usan sus extremidades superiores para coger o arrastrar cosas; el par inferior se usa para el movimiento y tienen los dedos de los pies encallecidos, casi como un rinoceronte.
Los Zoats han sido especialmente desarrollados para que puedan comunicarse con criaturas alienígenas. Sus mentes son capaces de unos tremendos procesos lógicos y pueden dominar nuevos idiomas con sorprendente rapidez. Esto permite a los Zoats actuar como embajadores con las razas atacadas por los Tiránidos y permite a los Tiránidos conocer a las razas que han conquistado. No importa lo extraño o mentalmente incompatible que una raza pueda ser, los Zoats pueden aprender como piensan y actúan, y ese es su verdadero valor para los Tiránidos. Los Zoats son, también, tremendamente fuertes y tienen duras pieles encallecidas. Cuando liberan sus habilidades guerreras pueden destruir varias veces su propio número en humano u otras razas, un hecho que puede servir para impresionar a las criaturas derrotadas, de cuanto superiores son los Tiránidos.

Cazadores Asesinos

De todas las bio-construcciones Tiránidas, los Cazadores Asesinos son las que más semejantes a los guerreros Tiránidos. La mayor diferencia aparente es el tamaño, ya que los Cazadores Asesinos son mucho más pequeños que un Tiránido de solo dos metros de altura. Los Cazadores Asesinos son increíblemente rápidas y feroces criaturas y aunque no tengan la fuerza o la resistencia de un Tiránido, son mucho más móviles.
Los Cazadores Asesinos se mueven rápidamente por las pequeñas arterias en las naves enjambre, aprovechando su tamaño y su velocidad, serpenteando través de estrechos ventrículos y pasadizos algo estrechos. Su papel es proteger las naves enjambre de los intrusos, moviéndose rápidamente de una parte de la nave a otra en búsqueda de sus enemigos. Cuando los descubren, enjambres enteros de Cazadores Asesinos surgen de estrechos orificios y

respiraderos de las paredes de los túneles, cayendo sobre sus enemigos desde arriba y causando estragos con sus afiladas garras y mortales bio-armas.
Dada la similitud entre los Cazadores Asesinos y los Tiránidos, es muy probable que los Cazadores Asesinos sen una clase de bio-construcciones muy antigua, desarrollada a partir de genes Tiránidos, posiblemente como un tipo de guerrero de ataque rápido.

Acuchilladores

El Acuchillador es un destructivo guerrero asesino que posee ciertos trazos biológicos en común con los orcos, incluyendo la sangre que contiene algas simbióticas que permiten a la criatura digerir a su presa. También, es posible que el Acuchillador haya sido creado de Orkos cautivos, en cuyo caso anuncian el nacimiento de nuevas bio-construcciones basada en criaturas de la galaxia humana.
Las algas del torrente sanguíneo del Acuchillador sintetizan el material genético de su víctima el cual absorbe su cuerpo, permitiéndole mutar gradualmente en otra forma. De todos modos, el Acuchillador puede regresar siempre a su forma original, aunque el cambio puede durar un día o casi para completarse.
Su poderoso cuerpo es muy muscular y puede propulsarse con su cola. Un único latigazo de su cola le envía botando por el aire hacia el blanco escogido. Entonces agarra al blanco con sus órganos superiores, en forma de garras, e inmediatamente lo despedaza por medio de las protuberancias afiladas como cuchillas inferiores. Los Acuchilladores son unas criaturas de mente simple: si se les ordena asesinar un individuo en particular no se detendrán hasta que el blanco muera, ignorando por completo el resto de amenazas hacia ellos.

Esclavizadores de Mentes

Los Tiránidos han llegado la galaxia humana en busca de material genético fresco para alimentar a sus Reinas y revitalizar a la flota enjambre tras su largo viaje a través del espacio. De todos modos, no todos los cautivos alimentan a las Reinas; algunos son útiles simplemente como comida para las bio-construcciones Tiránidas. Y algunos son sacrificados en los programas de crecimiento de otras criaturas; es su horripilante destino el convertirse en huéspedes de gusanos inmaduros o de larvas de bio-construcciones.
Si los Tiránidos quieren almacenar un cautivo para que pueda ser comido, desmenuzado genéticamente o usado como anfitrión, más tarde una bio-construcción especial llamada Tejedor de Sudarios inocula un capullo anestésico en la víctima, para mantenerle vivo y fresco. Esta es la razón por la que las tropas que asaltan una nave Tiránida algunas veces encuentran cámaras llenas de esas víctimas anestesiadas.
Una criatura en particular que se alimenta de un cautivo durante su estado larval es el parásito Esclavizador de Mentes. El Esclavizador de Mentes maduro es un bio-dispositivo en forma de cangrejo que usan los Tiránidos para obtener un control temporal de otras bio máquinas que funcionan mal o están dañadas. Así, el Esclavizador de Mentes toma la mente individual de la biomáquina y permite a la mente enjambre controlar sus funciones mecánicas.
La forma larval de la criatura es del tamaño de un guisante o de un guijarro pequeño. Cuando el huevo puesto por la Reina eclosiona, la criatura es introducida en un cautivo vivo. Hace una madriguera en el cráneo del prisionero y busca el tallo cerebral. Allí se fija en su posición con sus patas y se conecta a la base de la médula espinal.
Inicialmente, la inmadura criatura no es lo suficientemente poderosa para influenciar en su anfitrión pero, a medida que se alimenta de la corriente sanguínea se hace más fuerte, permitiendo a la mente enjambre sumergirse en su cerebro y eventualmente dirigir todas las altas funciones cerebrales de las criaturas. Esas victimas son conocidas como esclavos mentales. Pese a que son prisioneros, sus acciones y pensamientos están completamente controlados por la mente enjambre Tiránida.
Eventualmente el Esclavizador de Mentes crece y destruye a su anfitrión pero, hasta que pase eso, el esclavo mental se mueve por la nave y realiza trabajos bajo la dirección de la mente enjambre.
Si la nave es atacada, los esclavos mentales serán los primeros en luchar en su defensa, especialmente si pertenecen a una raza guerrera armada cuyas habilidades en la lucha puedan ser útiles para los Tiránidos. A medida que los Marines Espaciales atraviesan la nave espacial pueden encontrarse con esclavos mentales controlados por la mente enjambre Tiránida y reconocerán a muchas de las criaturas de la galaxia de Warhammer 40.000 incluyendo Marines Espaciales del Caos, Guardia Imperial, Orkos y Eldar.
El destino definitivo de un esclavo mental es ser sacrificado en la siguiente parte del ciclo de la vida de un Esclavizador de Mentes. Cuanto es bastante grande y casi ocupa toda la cavidad craneal de su anfitrión, el Esclavizador de Mentes exhuma un producto químico que impregna al anfitrión, disolviéndole desde dentro y convirtiendo su cuerpo en una sopa nutritiva. El Esclavizador de Mentes se alimenta de esa sopa y crece hasta su forma adulta.