

Ritos de Iniciación de los Marines Espaciales

Autor AGRAMAR

miércoles, 27 de enero de 2010

La investigación y el desarrollo tecnológico llevaron a la creación de los Marines Espaciales en el 30º Milenio, inmediatamente antes del inicio de la Gran Cruzada. Este trabajo fue realizado en laboratorios construidos a gran profundidad bajo la superficie de la Tierra. El objetivo de ese programa era crear una casta de guerreros de élite que se caracterizarían por poseer una fuerza sobrehumana y una lealtad inquebrantable.

El Origen de las Legiones Astartes

Las Legiones Astartes (Marines Espaciales) fueron vitales en las primeras guerras que colocaron al Imperio sobre el mapa galáctico. Al finalizar la Era de los Conflictos, la Tierra era un único planeta soberano que apenas se había librado de las volátiles tormentas de disformidad. Con la repentina dispersión de estas tormentas, se recuperó la posibilidad de viajar desde la Tierra y hacia ella. Las fuerzas terrestres forjaron un Imperio que se expandió por, prácticamente, la mitad de la galaxia en apenas doscientos años. Fue la Gran Cruzada.

La investigación y el desarrollo tecnológico llevaron a la creación de los Marines Espaciales en el 30º Milenio, inmediatamente antes del inicio de la Gran Cruzada. Este trabajo fue realizado en laboratorios construidos a gran profundidad bajo la superficie de la Tierra.

El objetivo de ese programa era crear una casta de guerreros de élite que se caracterizarían por poseer una fuerza sobrehumana y una lealtad inquebrantable. Los primeros guerreros de este tipo fueron utilizados por el Emperador para reconquistar la Tierra y subyugar a las diversas tribus bárbaras y facciones rivales que pugnaban por el control del planeta.

Más tarde, el Emperador creó a veinte seres conocidos como los Primarcas. No se sabe con qué intenciones creó el Emperador a los Primarcas, pero, cuando estos eran aún unos niños, fueron arrancados de la Tierra y dispersados por la galaxia por un gran vórtice del Caos. Los genetistas del Emperador prosiguieron con sus estudios y crearon la primera generación de verdaderos Marines Espaciales. Mientras tanto, otros científicos diseñaban las primeras servoarmaduras y los primeros bolters.

Durante la Gran Cruzada, el Emperador fue reencontrando a los Primarcas, uno por uno. Cada Primarca había alcanzado una posición de autoridad en la cultura en la que había sido depositado gracias a sus habilidades físicas y psíquicas sobrehumanas.

Se descubrió que la información genética de los Primarcas se podía utilizar para acelerar enormemente el desarrollo de los órganos y del material genético necesario para crear un Marine Espacial y así fue como se produjo la Primera Fundación.

Se crearon veinte Legiones de Marines Espaciales, cada una de las cuales estaba al mando de uno de los Primarcas, quienes también traspasaron su información genética a sus guerreros.

Después que el Primarca Horus se rebelara contra el Emperador, las Legiones fueron divididas en varias fuerzas menores durante el periodo conocido como la Segunda Fundación. Estas fuerzas se conocen como Capítulos y están formadas por apenas un millar de hermanos de batalla.

Semilla genética y cigotos

Existen diecinueve variedades de semilla genética, que corresponden a los diecinueve órganos sobrehumanos diferentes que se le implantan quirúrgicamente a un Marine Espacial.

La mayoría de Capítulos ha existido durante miles de años. Durante ese tiempo, la semilla genética de algunos Capítulos ha mutado, lo que ha resultado en cambios en la naturaleza exacta de los órganos cultivados artificialmente. A veces, estos cambios pueden hacer que un implante sea inútil. En otros casos, los cambios en un órgano pueden reducir su efectividad o provocar efectos inesperados. Sea cual sea el resultado, afectan al Capítulo por entero: todos los Marines Espaciales que pertenecen a un mismo Capítulo comparten implantes cultivados a partir de la misma semilla genética.

Además de los implantes mutados, muchos Capítulos han perdido uno o más tipos de simiente genética debido a accidentes, defectos genéticos u otras causas. Por lo tanto, son pocos los Capítulos que poseen los diecinueve implantes. No obstante, todos poseen la interfaz (la fase 19), el implante que determina que un Marine Espacial sea lo

que es, independientemente de que haya recibido o no otros implantes, entrenamiento o psicocirugía.

Implantes

Los diecinueve órganos creados por los antiguos técnicos del Emperador se describen a continuación. Cada uno de estos órganos es de una complejidad extrema y muchos de ellos solo funcionan correctamente en presencia de otro órgano, así que la mutación o la falta de un órgano puede afectar al funcionamiento del resto. Por esta razón, los implantes deben ser comprobados constantemente y muchos Marines deben someterse a cirugía correctiva o a quimioterapia para reequilibrar su metabolismo.

Fase 1 - Corazón secundario: el implante más sencillo y autosuficiente. El corazón secundario es capaz de bombear sangre o de mantener todas las funciones vitales a pleno rendimiento incluso si el corazón original del receptor ha sido destruido. El implante de fase 1 permite a los Marines sobrevivir a entornos con concentraciones de aire bajas en oxígeno y a lesiones traumáticas.

Fase 2 - Osmodula: se trata de un órgano tubular cuyo pequeño tamaño contradice su compleja estructura. El osmodula comprueba el nivel de hormonas relacionadas con los procesos de fusión epifiseal y de osificación del esqueleto y segrega hormonas adicionales.

Simultáneamente, hormonas especialmente diseñadas estimulan los huesos en formación para que absorban los productos químicos con base cerámica que se le administran al Marine en su dieta.

Dos años después de la implantación de este órgano, los huesos largos se habrán endurecido considerablemente, la cavidad torácica presentará una osificación extrema (las costillas habrán crecido formando una masa sólida de placas óseas entrelazadas) y el esqueleto del receptor presentará un aumento general de tamaño.

Fase 3 - Biscopea: este órgano se implanta en la caja torácica del receptor. Es pequeño, más o menos esférico y, como en el caso del osmodula, su función principal es hormonal. La presencia de la biscopea estimula el crecimiento muscular de todo el cuerpo.

Fase 4 - Hemastamen: este pequeño órgano se implanta en un vaso sanguíneo principal.

El hemastamen cumple dos propósitos. Hasta cierto punto, comprueba y controla el funcionamiento de los implantes de las fases 2 y 3. Además, el órgano altera la composición de la sangre del receptor.

El resultado es que la sangre del Marine es considerablemente más eficaz que la sangre de un humano normal. ¡Sin duda, tiene que ser de este modo, considerando la cantidad de biomquinaria adicional que un Marine lleva dentro del cuerpo!

Fase 5 - Órgano de Larraman: se trata de un órgano carnoso y oscuro con forma de hígado y del tamaño de una pelota de golf. Se implanta en el tórax junto con una complicada matriz de vasos sanguíneos.

El órgano genera y almacena unas células especiales, llamadas "de Larraman". Si el receptor resulta herido, las células son liberadas al torrente sanguíneo, por donde viajan junto a los leucocitos, que las transportan al lugar de la herida.

En contacto con el aire, las células de Larraman forman un sustituto dérmico que sirve como tejido de cicatrización instantánea que tapona el flujo de sangre y protege cualquier herida expuesta.

Fase 6 - Nodo catalepsiano: este implante cerebral suele insertarse en la base del cráneo a través de un agujero practicado en el hueso occipital.

Este órgano, del tamaño de un guisante, afecta los ritmos circadianos del sueño y la respuesta corporal ante la privación de este. Normalmente, un Marine duerme como un hombre normal; pero, si se le priva del sueño, el nodo catalepsiano se "conecta". Un hombre al que se le haya implantado este nodo es capaz de dormir y seguir despierto al mismo tiempo "desconectando" partes de su cerebro de manera secuencial.

Este proceso no puede reemplazar por entero al sueño normal, pero incrementa las posibilidades de supervivencia del Marine, pues le permite ser consciente de su entorno mientras descansa.

Fase 7 - Preomnor: el preomnor es un implante bastante grande que se coloca en la cavidad torácica.

Funciona como un estómago predigestivo que permite al Marine ingerir toda una serie de sustancias que, de otro modo, le resultarían venenosas o imposibles de digerir.

En el preomnor no tiene lugar ninguna digestión real, pero unos conductos sensitivos individuales detectan los venenos potenciales y los neutralizan o, en caso necesario, aíslan el preomnor del resto del tracto digestivo.

Fase 8 - Omofágea: este es un implante complejo. En realidad, se convierte en parte del cerebro, pero se coloca en la médula espinal, entre las vértebras cervicales y las torácicas.

Cuatro fajos de nervios, llamados neuroclea, se implantan entre la médula espinal y la pared del estómago preomnor.

El omofágea está diseñado para absorber el material genético natural de un tejido animal, así como el generado a partir de su memoria o sus experiencias.

Esto dota al Marine de una inusual capacidad para la supervivencia, ya que puede, literalmente, aprender de su comida. Si un Marine come algún animal, absorberá parte de sus recuerdos. Esto puede ser muy útil en un entorno alienígena.

Es la presencia de este órgano la que, accidentalmente, ha creado los múltiples rituales en los que se ingiere carne fresca y se bebe sangre por los que son conocidos muchos Capítulos (y la razón por la cual han recibido nombres tales como Bebedores de Sangre, Desgarradores, etc.).

Fase 9 - Pulmón Múltiple: este es otro implante de gran tamaño. El pulmón múltiple o "tercer" pulmón es un órgano tubular gris. La sangre llega al órgano gracias a unos vasos que lo comunican con el sistema pulmonar del receptor.

El aire se inspira a través de un esfínter localizado en la tráquea. En atmósferas tóxicas, un músculo asociado al esfínter cierra la tráquea y restringe la respiración normal, protegiendo así los pulmones. El pulmón múltiple es capaz de absorber oxígeno del aire venenoso o con una baja concentración de oxígeno. Y, lo que es más importante, es capaz de hacerlo sin sufrir daños gracias a sus propios y eficaces sistemas de dispersión y neutralización de toxinas y de regeneración pulmonar.

Fase 10 - Ocuglobo: este pequeño órgano con forma de babosa reposa en la base del cerebro. Proporciona el estímulo hormonal y genético que permitirá que los ojos de un Marine respondan a la terapia óptica.

El ocuglobo en sí no mejora la visión del Marine, sino que permite a los técnicos realizar ajustes en los patrones de crecimiento del ojo y en la captación lumínica de las células de la retina. Un Marine adulto tiene mejor visión que un humano normal y puede ver en condiciones de poca luz casi tan bien como si fuese de día.

Fase 11 - Oído Lyman: este órgano permite al Marine captar e incluso filtrar conscientemente determinados tipos de ruido de fondo.

El oído no solo mejora la audición, sino que impide que el Marine pueda marearse o sentir náuseas debido a una desorientación extrema. El oído Lyman no se diferencia externamente de una oreja humana normal.

Fase 12 - Membrana an-sus: este órgano plano y circular se implanta en la parte superior del cerebro.

Luego, crece adentrándose en el tejido cerebral hasta que queda completamente entremezclado con este. El órgano es inútil sin la debida quimioterapia y entrenamiento.

Sin embargo, un Marine adecuadamente adiestrado puede entrar en un estado de animación suspendida. Esto puede hacerse de manera consciente o puede ocurrir automáticamente en caso de un trauma físico extremo.

En este estado, el Marine puede sobrevivir durante muchos años, incluso si ha sufrido heridas de otro modo fatales. Pero no puede reanimarse por sí solo: únicamente una quimioterapia adecuada y la autosugestión pueden liberarlo de este estado.

El periodo más largo de animación suspendida seguida de una reanimación con éxito ha sido de 567 años; es el caso del hermano Silas Err, de los Ángeles Oscuros (d.321 M37).

Fase 13 - Melanocromo u órgano melanocrómico: este órgano semiesférico y negro funciona de una manera indirecta y extremadamente compleja.

Comprueba los niveles y los tipos de radiación que bombardean la piel y, si es necesario, desencadena una serie de reacciones químicas que oscurecen la piel para protegerla de la exposición a los rayos ultravioleta.

Además, proporciona una protección limitada contra otros tipos de radiación. Las diferentes semillas genéticas de órganos melanocrómicos generan variaciones en el color de la piel y, en algunos Capítulos, todos los Marines pueden poseer una coloración idéntica, como sucede con los guerreros albinos del Capítulo Espectros de la Muerte.

Fase 14 - Riñón olítico: este órgano marrón rojizo con forma de corazón modifica y mejora el sistema circulatorio del Marine, lo que permite que sus implantes funcionen eficazmente.

El riñón olítico, además, filtra la sangre con una eficacia y una velocidad extremas. El corazón secundario y el riñón olítico son capaces de actuar conjuntamente y ejecutar un programa de desintoxicación en el que el Marine se queda inconsciente mientras su sangre circula a gran velocidad por el riñón olítico.

Esto permite al Marine sobrevivir a venenos y gases que son demasiado potentes incluso para el pulmón múltiple.

Fase 15 - Neuroglotis: aunque el preomnor evita que el Marine digiera sustancias letales, la neuroglotis le permite evaluar una comida potencial por el sabor.

El órgano se implanta en el fondo de la boca.

Catando la comida o simplemente por el aroma, un Marine puede detectar una amplia variedad de venenos naturales, algunos venenos químicos e incluso los olores distintivos de algunas criaturas. Hasta cierto punto, un Marine es capaz de rastrear un objetivo solo por el sabor.

Fase 16 - Mucranoide: este pequeño órgano se implanta en el intestino grueso, donde sus secreciones hormonales son absorbidas por el colon.

Estas secreciones inician una modificación de las glándulas sudoríparas que, normalmente, no supone ninguna diferencia para el Marine hasta que es activada mediante la quimioterapia apropiada. Como resultado de este tratamiento, el Marine exuda una sustancia oleosa esterilizante que cubre la piel.

Esta sustancia protege al Marine de las temperaturas extremas e incluso le proporciona un ligero grado de protección frente al vacío.

La quimioterapia mucranoide es un procedimiento estándar que se sigue cuando los Marines deben efectuar un viaje espacial largo y cuando luchan en el vacío o en atmósferas muy tenues.

Fase 17 - Glándula de Betcher: se implantan dos glándulas idénticas de este tipo, ya sea en el labio inferior, al lado de las glándulas salivales o en el paladar.

La glándula de Betcher funciona de manera similar a la glándula de veneno de los reptiles venenosos, sintetizando y almacenando un veneno letal. Los Marines son inmunizados por la presencia de la propia glándula. La glándula permite al Marine escupir un veneno cegador al contacto.

Este veneno, además, es corrosivo. Un Marine aprisionado tras unas barras de hierro podría abrirse paso al exterior en unas pocas horas.

Fase 18 - Progenoides: existen dos glándulas de este tipo, una situada en el cuello y la otra dentro de la caja torácica.

Estas glándulas son importantes para la supervivencia del Capítulo.

Cada órgano crece en el interior del Marine mediante la absorción de los estímulos hormonales y del material genético procedente del resto de implantes. Después de cinco años, la glándula del cuello está madura y lista para ser retirada. En el caso de la glándula del pecho, este proceso tarda diez años. Una vez madura, la glándula puede retirarse en cualquier momento.

Estas glándulas representan la única fuente de semillas genéticas del Capítulo. Cuando están maduras, cada glándula contiene una única semilla genética correspondiente a cada cigoto implantado en el Marine receptor.

Cuando se retira mediante métodos quirúrgicos, la glándula progenoide debe prepararse con cuidado: se deben comprobar sus genes por si hubiera habido una mutación y se deben almacenar las semillas genéticas sanas, que pueden conservarse indefinidamente en las condiciones adecuadas.

Fase 19 - Interfaz: este es el último implante y el más característico.

Parece una película de plástico negro cuando crece en los tanques de cultivo. Se extrae de la solución del cultivo y se corta en pedazos que se implantan directamente bajo la piel del torso del Marine. En unas pocas horas, el tejido se expande y se endurece en el exterior y envía manojos de nervios hacia el interior del cuerpo del Marine.

Después de algunos meses, la membrana madurará por completo y al receptor se le conectarán sensores neurales y puntos de transfusión practicados en la membrana endurecida.

Estos "enchufes" artificiales se enlazan con algunos circuitos integrados en la servoarmadura, como las unidades de seguimiento, las medicinales y las de mantenimiento. Sin esta interfaz, la armadura de un Marine Espacial es relativamente inútil.

Variaciones entre Capítulos

Cada órgano cumple una función específica, como ya se ha explicado.

Aunque los Apotecarios y cirujanos de un Capítulo son capaces de realizar todas las operaciones necesarias para los implantes, ello no significa obligatoriamente que comprendan el funcionamiento exacto de cada órgano. Los procesos involucrados en la formación de un Marine Espacial son increíblemente antiguos. Los procedimientos se han transmitido oralmente generación tras generación y se han ritualizado y malinterpretado cada vez más.

Por este motivo, la eficiencia de cada órgano difiere de un Capítulo a otro, según las condiciones en que estén las semillas genéticas de este y el grado de degradación de sus métodos quirúrgicos.

En algunos Capítulos, las mutaciones de las simientes genéticas, los métodos quirúrgicos inadecuados o el mal acondicionamiento del posoperatorio han alterado el funcionamiento de los implantes. Por ejemplo, la semilla genética del omofágea de los Bebedores de Sangre mutó de una forma tal, que ahora todos los Bebedores de Sangre sienten una antinatural sed de sangre.

En otros Capítulos algunos órganos pueden ser inútiles o haber desaparecido por completo.

Reproducción de cigotos

Las semillas genéticas solo se pueden obtener retirando uno de los dos (o los dos) órganos progenoides de un Marine vivo (o que haya fallecido muy recientemente).

Con este propósito, los Apotecarios de los Marines Espaciales llevan un artefacto especial, denominado reductor, que pueden usar en el campo de batalla para retirar las glándulas progenoides de un Marine caído. El propósito del órgano progenoide es proveer de semillas genéticas al Capítulo para que este siga existiendo.

No es posible crear un cigoto de ninguna otra manera. Cada conjunto de semillas genéticas es, por tanto, único. La semilla genética tiene un profundo significado religioso para el Capítulo, pues representa su identidad y su futuro. Sin la simiente genética, un Capítulo no tiene futuro. La extinción de un tipo de semilla genética implica que el cigoto se ha perdido para siempre. Y la extinción de una semilla genética de fase 18 ó 19 significaría la muerte efectiva del Capítulo.

Dado que cada Marine posee solo dos glándulas progenoides, el ritmo al que un Capítulo puede crear nuevos Marines está restringido. Un Capítulo que haya sufrido pérdidas graves puede tardar muchos años en reconstruirse. La semilla genética a menudo se ha vuelto inutilizable debido a que el Marine ha sido expuesto a altos niveles de radiación u otras formas de perturbación genética.

La eficacia de las semillas genéticas progenoides también varía de un Capítulo a otro, así que algunos Capítulos pueden engrosar sus filas más deprisa que otros.

Nuevas fundaciones de Capítulos

Según el código que lo rige, cada Capítulo está obligado a enviar el 5% de su material genético al Adeptus Mecánicus de Marte. Este "diezmo" tiene un doble propósito: en primer lugar, permite que el Adeptus Mecánicus compruebe la salud de cada Capítulo de Marines. En segundo lugar, le permite almacenar semillas genéticas con vistas a fundar nuevos Capítulos.

No se puede fundar un nuevo Capítulo de la noche a la mañana. Se debe seleccionar una nueva semilla genética adecuada para cada cigoto. Los cigotos crecen en cultivos y se implantan en esclavos humanos para probarlos. Estos esclavos deben ser biológicamente compatibles y estar libres de mutaciones. Estos conejillos de indias pasan la vida entera encerrados en cápsulas estáticas experimentales. Aunque están conscientes, están completamente inmóviles y sirven de poco más que de campo de cultivo para que se desarrollen los diversos cigotos.

Del esclavo original se extraen dos progenoides que se implantan a dos esclavos más y así sucesivamente.

Se tarda unos 55 años de reproducción ininterrumpida en producir 1.000 grupos sanos de semillas genéticas. Estos deben ser sancionados por el Maestro del Adeptus Mecánicus y, después, por los Altos Señores de la Tierra, que hablan en nombre del Emperador. Solo el Emperador puede dar permiso para la creación de un nuevo Capítulo.

Reclutamiento e iniciación

Los diversos implantes originan cambios vitales en el estado físico y mental de un Marine. Muchos de ellos se controlan con secreciones hormonales naturales y patrones de crecimiento. Los implantes pueden ser inútiles o pueden no haber alcanzado su funcionalidad completa si se implantan cuando el receptor ya ha superado ciertas etapas de su desarrollo natural. Por lo tanto, es inevitable que los reclutas sean razonablemente jóvenes. La compatibilidad con los tejidos también es esencial, pues, de otro modo, los órganos no se desarrollarían correctamente.

La tercera consideración es la capacidad mental. El nodo catalepsiano, el ocuglobo y la membrana an-sus solo se desarrollarán hasta ser utilizables cuando el sujeto se haya sometido a los estímulos de la sugestión hipnótica. Un recluta, por tanto, debe ser susceptible de recibir este tipo de tratamiento.

Estas consideraciones implican que solo una pequeña proporción de personas pueden convertirse en Marines Espaciales. Deben ser machos, pues los cigotos están diseñados para ser compatibles con los tejidos y las hormonas masculinas; y, además, deben superar las pruebas de compatibilidad de tejidos y una criba psicológica. Si estas pruebas tienen éxito, un candidato se convierte en neófito.

Cuando se completa la implantación de órganos y el consiguiente entrenamiento químico e hipnótico, el sujeto se convierte en iniciado. Todos los iniciados reciben entrenamiento antes de unirse a las filas de los Marines como hermanos de pleno derecho. Un Marine suele unirse al ejército a los 16-18 años, pero los cambios hormonales inducidos por el proceso de creación del Marine provocan que su cuerpo se haya desarrollado completamente incluso antes. Las presiones en tiempos de guerra pueden acelerar el proceso.

Los Riesgos

Aunque los Capítulos son muy cuidadosos y seleccionan solo a los candidatos más adecuados, no todos los neófitos sobreviven para convertirse en iniciados.

Esto se debe en parte a la degeneración de los conocimientos en algunos Capítulos, que hace que los procedimientos de selección sean menos eficaces que en el pasado.

Además, los métodos de operación no son enteramente satisfactorios en algunos casos. En muchos Capítulos, la introducción de implantes está profundamente ritualizada y, a menudo, se acompaña de cicatrices ceremoniales, encantamientos, periodos de plegarias, fastos y todo tipo de prácticas místicas que comprometen la eficiencia médica.

Por ejemplo, el implante de fase 17 de los Lobos Espaciales mutó ligeramente, de manera que sus caninos siguen creciendo durante toda la vida y, tras varios siglos, se convierten en unos enormes colmillos. La longitud de los colmillos forma parte de la tradición del Capítulo e incluso de su organización, de ahí que sus veteranos en las escuadras de armas pesadas sean conocidos como Colmillos Largos.

Otro Capítulo sobre cuyas semillas genéticas circula un rumor ampliamente extendido es el de los Ángeles Sangrientos.

A menudo les sobreviene una furia asesina inducida por la batalla, conocida como la Rabia Negra, por la que pueden volverse guerreros homicidas con una sed de sangre y carne frescas nunca vista.

Los Ángeles Sangrientos buscan constantemente una cura para la maldición de Sanguinius; pero, al mismo tiempo, las Compañías de la Muerte de este Capítulo componen unas fuerzas de choque extremadamente valiosas, que son prácticamente insensibles al dolor y masacran a sus oponentes con las manos desnudas.

Otro ejemplo extremo de deterioro genético, lo encontramos en el Capítulo de los Dragones Negros, cuyo osmodula funciona de manera anormal. Esto provoca el crecimiento de crestas óseas en la cabeza y de protuberancias con forma de cuchillas en la frente y los codos.

Como en el caso de la Compañía de la Muerte de los Ángeles Sangrientos, los guerreros afectados por estos desarrollos anómalos forman una unidad de combate independiente del resto.

Conocidos como los Garras del Dragón, afilan estas protuberancias y las recubren de adamantium para convertirlas en temibles armas de combate cuerpo a cuerpo.

Fase Implante Edad necesaria

Fase 1 Corazón secundario 10 a 14 años.
Fase 2 Osmodula 10 a 12 años
Fase 3 Biscopea 10 a 12 años
Fase 4 Hemastamen 12 a 14 años
Fase 5 Órgano de Larraman 12 a 13 años
Fase 6 Nodo catalepsiano 14 a 17 años

Inicio de la hipnoterapia.

Fase 7 Preomnor 14 a 16 años
Fase 8 Omofágea 14 a 16 años
Fase 9 Tercer Pulmón 14 a 16 años
Fase 10 Ocuglobo 14 a 16 años
Fase 11 Oído Lyman 14 a 16 años
Fase 12 Membrana an-sus 15 a 16 años
Fase 13 Melanocromo 15 a 16 años
Fase 14 Riñón olítico 15 a 16 años
Fase 15 Neuroglotis 15 a 16 años
Fase 16 Mucranoide 16 años
Fase 17 Glándula de Betcher 16 a 17 años
Fase 18 Progenoides 16 a 18 años
Fase 19 Interfaz 16 a 18 años Implante final.

Si un implante no logra desarrollarse correctamente, es probable que en el metabolismo de un Marine se produzca una descoordinación muy seria: puede que caiga en un estado catatónico o que sufra ataques de hiperactividad.

En ambos casos, probablemente morirá.

Aquellos desgraciados que no mueren sufrirán, casi invariablemente, daños mentales y degenerarán hasta convertirse en maníacos homicidas o en deficientes mentales. Cuando un Capítulo funciona a pleno rendimiento, estos errores de la naturaleza deben ser liberados de su tormento.

No obstante, si el Capítulo se encuentra falto de Marines, a menudo se les permite vivir y pueden ser encuadrados en unidades especiales: con aquellos que muestran unas tendencias psicóticas incontrolables se pueden formar escuadras de asalto suicidas.

Algunos Capítulos fomentan deliberadamente estas criaturas, llegando incluso al punto de implantar a propósito cigotos defectuosos en algunos iniciados. Esta es una práctica muy peligrosa que un edicto imperial desaconseja, pero cuesta acabar con las viejas tradiciones.

Condicionamiento psicoquímico y otros

Los implantes van invariablemente ligados al tratamiento químico, al condicionamiento psicológico y a la hipnoterapia subconsciente. Todos estos procedimientos son esenciales para que el Marine se desarrolle como es debido.

Tratamiento químico: hasta que es un iniciado, un Marine debe someterse constantemente a pruebas y exámenes. Los órganos implantados recientemente son cuidadosamente monitorizados, los desequilibrios son corregidos y se trata cualquier síntoma de desarrollo corrupto.

Este tratamiento químico se reduce una vez que el proceso de iniciación está completo, pero nunca termina definitivamente. Los Marines siguen un tratamiento periódico durante el resto de sus vidas para mantener un metabolismo estable.

Es por ello por lo que sus servoarmaduras incorporan un sistema de seguimiento, así como dispensadores automáticos de fármacos.

Hipnoterapia: a medida que el cuerpo superdesarrollado del receptor crece, este debe aprender a controlar sus nuevas habilidades. Algunos de estos implantes, concretamente los de las fases 6 y 10, solo pueden funcionar correctamente una vez haya sido administrada una hipnoterapia correcta.

La hipnoterapia no siempre resulta tan eficaz como el tratamiento químico, pero puede tener resultados sustanciales. Si a un Marine se le enseña cómo controlar su propio metabolismo, puede reducir su grado de dependencia de los fármacos.

Este proceso tiene lugar en una máquina llamada hipnómata. Los Marines entran en un estado de hipnosis y son sometidos a imágenes visuales y aurales para despertar sus mentes mediante procesos metabólicos inconscientes.

Entrenamiento: el entrenamiento físico estimula los implantes y permite hacer un seguimiento de su eficacia.

Adoctrinamiento: un Marine no es tan solo un humano con poderes extraordinarios; ¡los Marines también tienen mentes extraordinarias!

Además de los diecinueve implantes diferentes que reciben sus cuerpos, sus mentes son alteradas para liberar los poderes latentes que duermen en su interior. Estos poderes mentales son, si cabe, más extraordinarios que los físicos ya descritos.

Por ejemplo, un Marine puede controlar sus sentidos y su sistema nervioso de manera considerable, por lo que puede soportar dolores extremos que matarían a un hombre normal. Además, los Marines piensan y reaccionan a la velocidad del rayo.

El entrenamiento de la memoria también es una parte importante de su adoctrinamiento y algunos de ellos desarrollan memorias fotográficas.

Obviamente, los Marines varían en inteligencia, como cualquier otro hombre, así que sus habilidades mentales particulares tienen distintos niveles.

Y, de este modo, nace otro de los mejores guerreros del Emperador: un broche de adamantium en la armadura del Imperio.

Gracias a nandoge de la Colmena