

# Los renegados del caos

Autor AGRAMAR

jueves, 25 de octubre de 2007

Modificado el jueves, 25 de octubre de 2007

La insidiosa atracción del Caos es dominante y corruptora. Y solo los más fuertes de los que acaban atrapados por ella cosecharán el favor de los dioses. El resto se ven relegados a las filas de los Perdidos y los Condenados: traidores, mutantes y engendros del Caos destinados a luchar y morir a miles según sea el capricho de sus veleidosos y poco compasivos amos.

## RASGOS FÍSICOS

Los que caen bajo el yugo del Caos adoptan multitud de formas, ya sean humanas, alienígenas o una repugnante mezcla de ambas. En la mayoría de casos resulta imposible siquiera afirmar qué es lo que fueron antaño. El estigma de la adoración del Caos corrompe a todas las criaturas hasta transformarlas en asquerosas parodias de sí mismas con extremidades retorcidas y cuerpos deformes. Llevan la piel lacerada con verdugones, llagas, pústulas y tumores que no son más que señales externas de su corrupción interior.

La caída puede ser gradual o de un día para otro (literalmente). En general, los que han sido recientemente atraídos al redil del Caos con promesas de abundantes recompensas son los que cuentan con menos marcas. Sus filas están formadas por guerreros, piratas y renegados que han optado por volverse contra los suyos a cambio de poder. En numerosas ocasiones a lo largo de la historia del Imperio, el Caos ha corrompido regimientos y planetas enteros, que se han vuelto traidores y los más odiados de sus enemigos.

"Un hereje puede ver la verdad y buscar la redención. Se le puede llegar a perdonar el pasado y ser absuelto en la muerte. Pero un traidor no puede obtener nunca el perdón. Un traidor nunca encontrará la paz en este mundo ni en el otro. No existe nada más miserable ni odioso en todo el mundo que un traidor."

## Cardenal Khrysdan

Los traidores solo pueden soportar estigmas leves tales como marcas en la piel u otras desfiguraciones que se ocultan fácilmente. Suelen llevar pesados trajes de armadura o túnicas y normalmente máscaras, cascos o capuchas para esconder sus viles marcas. Usan símbolos blasfemos y runas prohibidas para mostrar a qué bando pertenecen, como si pudieran anular o retirar su abyecta traición a placer, aunque los verdaderos seguidores del Caos saben perfectamente que están condenados para toda la eternidad. Puede haber legiones enteras formadas de traidores así, como los temibles guerreros del Pacto de Sangre o el infame 9º Traidor. Suelen ir muy bien equipados y pueden contar con tanques, bípedos y vehículos blindados con símbolos pintados para apoyar las escuadras de infantería.

Con el tiempo, los traidores que sobreviven acaban por deformarse más y unirse a las manadas de mutantes que componen la masa central de las legiones más grandes. Entre los mutantes es sencillo detectar la marca del Caos, ya que tienen cuernos y asquerosas distensiones e inversiones que dan como resultado los aspectos más bestiales que se puedan imaginar. Los mutantes suelen llevar sus marcas al descubierto y muestran su dedicación al Caos con la esperanza de ganarse la atención de los dioses con sus hazañas. Las armaduras y las armas que portan son igual de desordenadas y llenas de cicatrices de batalla que sus portadores.

En los mutantes puede llegar a discernirse la influencia de cada uno de los dioses del Caos. Los mutantes que adoran básicamente a Khorne, el Dios de la Sangre, suelen tener cuellos anchos o ser robustos, tener cuernos y/o el pelo enmarañado y una apariencia bestial. Los de Slaanesh, el Príncipe del Placer, pueden tener piernas largas y marcas brillantes. Los repugnantes mutantes de Nurgle cuentan con todos los furúnculos, pústulas sangrantes y llagas hinchadas típicas de los seguidores del Señor de la Plaga. Los mutantes de Tzeentch no tardan en empezar a abandonar toda descripción física al deformarse constantemente y adquirir formas satisfactorias para El que Cambia las Cosas, aunque son los que tienen más posibilidades de perder su forma humanoide y tener alas, tentáculos y pseudópodos.

Los mutantes más extravagantes han perdido prácticamente todo aspecto humano, ya sean bípedos, cuadrúpedos o se muevan de cualquier otra forma. Dichos mutantes suelen ser enormes y corpulentos, aunque se desconoce si se trata de humanoides deformados más allá de cualquier límite, animales transformados por el Caos o la fusión de varios individuos en un solo ser o masa irreconocible.

## MEDIO NATURAL

Las legiones de los Perdidos y los Condenados están formadas por los mutantes más malignos y los traidores más depravados de una zona de espacio infernal controlada por el Caos. Suelen surgir en masa del Ojo del Terror, donde el

Immaterium se derrama por la galaxia en un torbellino de energía disforme.

"Las criaturas de la Disformidad tienen solo una característica que debería preocuparte: el odio imperecedero que sienten por el Emperador. Es tu deber sofocar la rebelión que predicán y el único modo seguro que existe de hacerlo es destruirlos por completo."

### Qualtak Shoran

En esta zona del espacio existen planetas en los que las leyes de la física y de la naturaleza dejan de aplicarse y en los que el paisaje cambia constantemente según el poder del Caos reinante. Mientras los Marines Espaciales del Caos de Abaddon se preparan para otra incursión o Cruzada Negra contra el Imperio, los esclavos mortales más feroces de las pandillas de fieles y manadas caníbales de los mundos infernales combaten día y noche (si es que existe algo así en su perversa dimensión) para abrirse paso violentamente hacia los transportes. Creen que obtener un lugar en el que luchar por el Caos será la oportunidad de ganarse el favor de los comandantes del Caos, quizá incluso de obtener el favor de los mismos dioses. Pero sobre todo es un modo de escapar a los tormentos eternos del Ojo del Terror y ganarse de nuevo el reino de los mortales.

Otras regiones vomitan también sus propias legiones de los Perdidos y los Condenados. Toda región espacial poseída por los poderes del Caos acabará produciendo dichas hordas, ya sean las fortalezas malditas de los piratas del Torbellino, los planetas traidores de la constelación Sabbat o los planetas infernales de la Franja Este. Toda gran incursión del Caos arroja sus legiones a medida que los guerreros más ambiciosos, belicosos y amorales se reúnen bajo su estandarte para labrarse una reputación o morir en el intento. Los herejes y los traidores se unen a las fuerzas victoriosas del Caos con la esperanza de poder sobrevivir sirviendo a un nuevo señor. A estos se los utiliza de forma cruel para que demuestren su valía al servicio del Caos o sacrifiquen sus almas en caso de no tener nada mejor que ofrecer.

### PRIMER CONTACTO

Las fuerzas justicieras del Emperador establecieron el primer contacto con las fuerzas del Caos en los legendarios tiempos de la Gran Cruzada. Cuando las recién creadas legiones del Adeptus Astartes, los Marines Espaciales del Emperador, partieron de Terra, liberaron a miles de planetas. En aquellos más corrompidos por el Caos se encontraron con mutantes horriblemente degradados en masas tan numerosas como las de langostas y con montones de huéspedes demoníacos poseídos.

Dichos lugares perversos fueron purificados sin piedad con el fuego y la espada, los templos y los iconos fueron arrasados con bombas de fusión y las monstruosas ciudades vivas fueron desintegradas a base de ataques orbitales. En la mayoría de casos, dichos lugares fueron asolados por completo, dado que los comandantes quedaron demasiado horrorizados por la locura que presenciaron y decidieron dejar planetas enteros en ruinas silenciosas antes de dejarlos seguir existiendo. En otros planetas, sus ignorantes habitantes habían caído bajo otras formas de adoración al Caos, más sutiles e insidiosas. Estos mancillados por el Caos tenían una lengua viperina y astuta y se unieron a la cruzada del Emperador con la única intención de extender aún más su veneno y romper sus juramentos cuando les viniera en gana.

En aquellos tiempos, la amenaza alienígena era considerada la más peligrosa y la mayoría de los sirvientes del Emperador no comprendían demasiado bien los peligros de la Disformidad ni de los psíquicos descontrolados, a pesar de afirmar constantemente lo contrario. En todas las legiones de la cruzada del Emperador repartidas extensamente por la galaxia se dio la bienvenida a los aliados por la ayuda que pudiesen prestar en la gran misión de liberar a la Humanidad. Incluso se llegaron a aceptar mutantes de ciertos tipos considerados lo bastante estables y se les permitió prosperar y combatir en las filas de la Guardia Imperial. Esta es una práctica que sigue activa hoy día, si bien bajo restricciones de pureza genética drásticamente más severas que antaño.

Mientras la cruzada se extendía cada vez más hacia la Franja Este, la reincidencia y la traición fueron aflorando sin parar. Ejércitos rebeldes de traidores y mutantes tiranizaron planetas enteros acabados de liberar en los que comandantes, gobernadores y Marines Espaciales renegados ávidos de poder trataron de crear sus propios imperios. A pesar de haber pasado siglos luchando contra tales traidores, el Caos resurgió de nuevo durante la catastrófica Herejía de Horus mientras el Imperio se desintegraba en una guerra civil. En aquellos tiempos mal recordados, los Perdidos y los Condenados se posaron sobre el suelo sagrado de la propia Terra y murieron a millones ante las murallas del Palacio del Emperador.

Desde aquel día lejano hasta la actualidad, el Imperio ha sido atormentado continuamente por los Perdidos y los Condenados, desde hordas escrofulosas de mutantes hasta ejércitos traidores. A pesar de los mejores esfuerzos de los inquisidores y de las fuerzas leales de todas partes, la atracción del Caos sigue siendo tan pernicioso como siempre.

### HABILIDADES DE COMBATE

Las habilidades de combate de los Perdidos y los Condenados son tan variables como la miríada de rostros del Caos. Un ejército como el 9º Traidor, una unidad militar completa que hace poco se pasó al Caos, será el equivalente a un regimiento de la Guardia Imperial totalmente equipado con tanques de batalla Leman Russ, elementos de artillería móvil

Basilisk, exploradores Sentinel y otros vehículos. A pesar de estar formidablemente bien equipados, los traidores suelen carecer de la moral propia de las tropas leales, dado que las estructuras de mando, oficiales y comisarios habrán sido asesinados en el motín. Tales ejércitos son los más peligrosos en una batalla a distancia en la que puedan aprovechar toda su potencia de fuego pesado sin arriesgarse al combate cuerpo a cuerpo o a asaltos.

Las hordas más grandes de los Perdidos y los Condenados están mal equipadas. Llevan una extravagante variedad de armamento forjado en los mundos infernales, desde rifles láser primitivos y cañones automáticos hasta ametralladoras pesadas y lanzallamas con cañones en forma de monstruo, aunque disponen de poca artillería. Al contrario que las unidades de traidores, los mutantes tienen que confiar en el mero peso de su número para vencer a los oponentes superiores. A las manadas de mutantes se las empuja para que abruman al enemigo sin contar con las bajas y para que acaben con él en ataques masivos. En dichas ofensivas, los mutantes más grandes y los engendros del Caos son los que presentan el mayor peligro, ya que poseen el peso y la fuerza necesarios para aplastar hasta a los defensores más resistentes.

Todo ejército de los Perdidos y los Condenados puede estar repleto de horrores como la posesión demoníaca, pues sus miembros se abandonan libremente a las entidades de la disformidad en ataques espasmódicos y autodestructivos. Peor aún son los cánticos dementes y los sucios iconos de los seguidores mortales del Caos que pueden crear una vía de entrada al plano físico para los demonios. La confusión del campo de batalla y los gritos psíquicos de los que agonizan son el sustento de estas entidades y hasta la más pequeña grieta en la realidad puede provocar que se manifiesten las huestes infernales para cazar y alimentarse. Los amos invisibles de los Perdidos y los Condenados pueden sacrificarlos a miles solo para conseguir un determinado objetivo.

"Los débiles siempre estarán bajo el yugo de los fuertes. Donde los fuertes claman en contra del destino, los débiles inclinan la cabeza y sucumben. Hay muchos que son débiles y muchas son sus tentaciones. Desprecia a los débiles, pues acuden a la llamada del Diablo y del Renegado. No tengas piedad con ellos y riete de sus gritos de inocencia, pues que caigan cien inocentes ante la ira del Emperador es preferible a que uno solo se arrodille ante el Diablo."

#### Primer Libro de Adoctrinamiento

Sin embargo, los más mortíferos de todos son las dementes máquinas demoníacas que encabezan las ofensivas claves. Las máquinas demoníacas son fusiones infernales de metal forjado y magia de la disformidad, bestias vivientes dotadas de vida infernal y enloquecidas por el ansia de sangre de una entidad demoníaca atada. Tales creaciones llevan armas pesadas como cañones, lanzallamas y misiles, aunque les encanta descuartizar a sus oponentes con sus garras de acero.

En caso de que en la zona haya Marines Espaciales del Caos, por lo general estos estarán al mando de las grandes masas de los Perdidos y los Condenados.

Actúan como una fuerza de choque de elite y como los principales elementos de una estructura de mando despiadada. La presencia de guerreros tan veteranos de la Guerra Eterna hace que los Perdidos y los Condenados sean increíblemente más peligrosos, ya que su experiencia y su odio implacable confiere a las hordas una furiosa determinación y una valentía inquebrantable que resulta aterradorante.

#### ÍNDICE DE AMENAZA Y POLÍTICA IMPERIAL

De todas las amenazas que acechan al Imperio de la Humanidad, la del Caos es la más acuciante. La corrupción del Caos es capaz de enfrentar las propias fuerzas del benigno Emperador entre sí. Las incontables hordas de los Perdidos y los Condenados desmoralizan y pervierten todo lo que tocan. Por eso los más odiados de todos son los traidores. Los ejércitos traidores aprovechan al máximo su repugnante traición y asaltan los objetivos más vulnerables con ataques sorpresa para luego atrincherarse en espera de represalias en el terreno más apropiado. De esta forma, es probable que las últimas fases de una campaña contra los Perdidos y los Condenados consistan en una serie de asedios. Ocurre muchas veces que el levantamiento del Caos acaba resultando en una serie de combates sangrientos muy costosos por colmenas y fortalezas mientras los leales luchan para acabar con la corrupción y liberar a los que han esclavizado.

"Estamos en guerra contra fuerzas demasiado terribles como para poderlas comprender. No podemos permitirnos tener compasión por ninguna de las víctimas que han sido demasiado débiles como para escoger el camino moralmente correcto. La piedad nos destruye, nos debilita y mina nuestra determinación. Debes apartar tales pensamientos. No son propios de los inquisidores al servicio de Nuestro Emperador. Alaba su nombre, pues solo en nuestra determinación se refleja su voluntad."

#### Inquisidor Enoch

En el caso de un levantamiento popular instigado por los demagogos y herejes del Caos, el ejército será menos militarista aunque más numeroso, con gente de todo tipo obligada a luchar con cualquier arma de la que dispongan y

las unidades de vehículos que puedan haber construido o robado. Los mutantes y la escoria reprimida de la sociedad son fáciles de convencer para que se unan a la rebelión en contra del Imperio, organizándose a sí mismos como una resistencia oculta o como farisaicos luchadores por la libertad. La máxima pesadilla para los sirvientes leales del Salvador de la Humanidad es la corrupción total de un mundo colmena o civilizado, en los que las fuerzas traidoras pueden estar formadas por millones de individuos.

Ante la justa represalia de la Humanidad, algunos traidores y mutantes tratan de escapar hacia el interior del planeta para crear un ejército más pequeño de guerrillas con el que atormentar a las fuerzas leales durante meses o años a base de emboscadas e incursiones. Siempre que les sea posible, los traidores tratarán de ponerse en contacto con otras legiones invasoras del Caos. Planifican revueltas para que coincidan con la llegada de cruceros del Caos para sembrar el pánico y la confusión entre los defensores.

La política imperial ante cualquier manifestación del Caos es inflexible, debe eliminarse por todos los medios al alcance y lo más rápidamente posible. Incluso a aquellos que han sido testigos del poder del Caos se los trata con sospecha, dado que la más diminuta semilla de corrupción puede germinar y corromper mundos enteros.