Codex astartes

Autor AGRAMAR

lunes, 01 de junio de 2009

Modificado el lunes, 01 de junio de 2009

El Codex Astartes describe la organización, las operaciones tácticas y un sinfín de aspectos más de la doctrina de los Marines Espaciales. Los temas de que se ocupa son tan diversos como la instrucción religiosa y los suministros estratégicos, todo ello descrito con sumo detalle en sus miles de holopáginas.

"Morir sin motivo no es un servicio al Emperador: es una herejía malgastar las vidas que se te han confiado como oficial imperial. No hay ninguna vergüenza o falta de lealtad en una retirada a tiempo. Pero, al retirarte del enemigo, no le des ninguna ayuda. Lo que no puede salvarse debe ser destruido; no dejes armas, armaduras, transportes, alimentos o agua tras de ti. Abrasa la tierra a tu paso y conviértela en un desierto desolado: esa será tu recompensa por su victoria." Codex Astartes

La Herejía de Horus De los veinte Primarcas originales, Horus fue el más grande, así como el más querido por el Emperador, que lo nombró Señor de la Guerra. Se le asignó todo el frente noreste de la Gran Cruzada y solo Lion El'Jonson y Lemman Russ se acercaron a su recuento de victorias. ¿Cómo podía sospechar el Emperador que Horus servía en realidad a un maestro más oscuro? Los Dioses del Caos, maléficas entidades procedentes de la disformidad, habían corrompido a Horus y a sus ejércitos y los habían apartado de la luz del Emperador. Su plan era retorcido y maquiavélico: permitirían que el Emperador poseyera la galaxia, pero solo durante el tiempo que dura un suspiro; le alentarían a extender más y más su imperio, alejando cada vez más sus fuerzas de Terra hasta que estuviesen dispersas en reducidos grupos a lo largo de la galaxia. Ese sería el momento en que los Dioses Oscuros atacarían para aplastar al Emperador de un solo golpe. Cuando estalló la rebelión, Horus dirigió a más de la mitad de las Legiones de Marines Espaciales en lo que fue la guerra civil más sanguinaria que ha vivido la galaxia en todos los tiempos y asedió el Palacio del Emperador. Se necesitarían demasiadas páginas para describir la Batalla por la Tierra; baste decir que la guerra terminó cuando el Emperador se teleportó al interior de la nave de guerra de Horus y eliminó al Señor de la Guerra en combate singular. El duelo de titanes dejó al Emperador gravemente malherido; tanto que, desde ese momento, dejó de "vivir" en el sentido tradicional. Rogal Dorn, Primarca de los Puños Imperiales, descubrió el cuerpo agonizante del Emperador y lo llevó de vuelta a la Tierra, donde fue enterrado en vida en el interior del mecanismo preservador del Trono Dorado. Desde ese día, hace diez mil años, hasta hoy, el Emperador Inmortal ha gobernado, inmóvil, desde su trono en la Tierra. Aunque la Herejía de Horus había terminado por fin, la galaxia estaba en grave peligro una vez más. Los ejércitos del Imperio habían sido destruidos o dispersados y, lo peor de todo, el Emperador ya no podía caminar entre sus guerreros. El liderazgo y la guía que había dado a la humanidad durante diez mil años de repente habían desaparecido. Para liderar a la Humanidad, los doce individuos más poderosos del Imperio formaron un consejo, cuyo papel sería regir el Imperio en representación del Divino Emperador. Se los conoció como los Altos Señores de Terra.

El Codex Astartes

Los recién creados Altos Señores establecieron la organización del Imperio que conocemos hoy en día. Los primeros Altos Señores establecieron la estructura sobre la que funcionaría el Adeptus Terra y describieron las labores y responsabilidades feudales de los señores planetarios. Uno de sus logros más importantes fue la reorganización de las fuerzas armadas del Imperio. Esta tarea fue llevada a cabo de forma prácticamente singular por parte del Primarca de la Legión de los Marines Espaciales Ultramarines, Roboute Guilliman, que codificó rápida y eficientemente la estructura de la Guardia Imperial, la Flota y los Marines Espaciales. De todas sus obras, la más influyente es el Codex Astartes, un gran tomo prescriptivo donde se explica la organización y las reglas tácticas básicas que deben seguir los Marines Espaciales. La Herejía de Horus había revelado debilidades en la semilla genética de varias Legiones de Marines Espaciales que se habían exagerado debido a la cosecha acelerada de cigotas que fue necesaria para mantener las enormes Legiones de Marines Espaciales a pleno rendimiento. Los poderes del Caos explotaron esa corrupción física y mental para volver las tropas de Horus contra el Emperador. El objetivo primordial del nuevo Codex Astartes consistía en reconocer y purgar estas debilidades.

El Codex decretó que los Marines Espaciales serían creados a lo largo de periodos controlados de tiempo. Los bancos genéticos utilizados para cultivar los implantes se vigilarían cuidadosamente y los órganos cultivados se someterían a las más rigurosas pruebas de pureza. Los jóvenes iniciados se someterían a duras pruebas de compatibilidad fisiológica y psicológica y solo serían aceptados los aspirantes que obtuvieran los mejores resultados. En la Tierra, el Adeptus Terra creó repositorios genéticos para producir y almacenar las semillas genéticas de los Marines Espaciales. Estos bancos se utilizaban para proveer a todos los Marines Espaciales con semillas genéticas nuevas y para prevenir la posible contaminación por cruces. El material genético de las antiguas Legiones fue aislado. Esta es la causa de que los nuevos Capítulos de Marines Espaciales reciban, desde aquel momento, exclusivamente semillas genéticas procedentes de su propia reserva genética.

La semilla genética de las Legiones Traidoras se encerró en una cámara aislada del tiempo aunque, por aquel

entonces, había quien creía que aquellas peligrosas reservas genéticas deberían haber sido destruidas. Al tomar el control directo sobre las reservas genéticas, el Adeptus Terra obtuvo el control definitivo sobre los Marines Espaciales. Ahora tenían en sus manos el poder para destruir o crear ejércitos de Marines Espaciales a voluntad. La Segunda Fundación de Marines Espaciales fue decretada siete años después de la Muerte de Horus. Las Legiones existentes se dividieron y refundaron como formaciones más pequeñas y flexibles. Así como las antiguas Legiones tenían un tamaño ilimitado, las nuevas formaciones se fijaban en torno al millar de combatientes. Esto se correspondía con la antigua unidad denominada Capítulo, por lo que, posteriormente, este fue el nombre utilizado para designar a la formación autónoma estándar de Marines Espaciales. Nunca más volvería un solo hombre a tener el poder sobre una fuerza tan poderosa como una Legión de Marines Espaciales.

Las Legiones de Marines Espaciales existentes se dividieron en Capítulos. Uno de los Capítulos conservó el nombre y los colores de la Legión original, mientras que el resto de Capítulos escogieron nuevos nombres y colores. La mayoría de Legiones no se dividieron en más de cinco Capítulos (los Lobos Espaciales se dividieron en tan solo dos), pero los Ultramarines se dividieron muchas veces. El número exacto de Capítulos creados a partir de los Ultramarines es incierto. La cifra más antigua al respecto está registrada en la copia más antigua conocida del Codex Astartes (conocida como Apócrifo de Skaros), donde se dice que fueron un total de veintitrés, pero no se mencionan sus nombres. A consecuencia de la Segunda Fundación, la semilla genética de los Ultramarines se convirtió en la opción más favorecida para las fundaciones posteriores. Los nuevos Capítulos creados a partir de los Ultramarines son denominados a menudo los Primogénitos o "Primeros Nacidos". Todos los Capítulos Primogénitos veneran a Roboute Guilliman como padre fundador y patrón.

El Codex Astartes define a fondo los papeles tácticos, las especificaciones técnicas del equipo y las insignias identificativas de los uniformes de los Marines Espaciales. Estas guías básicas han evolucionado a lo largo de los siglos, de manera que el Codex Astartes del 41º Milenio es un tratado altamente desarrollado que combina la sabiduría de cientos de pensadores militares a lo largo de la historia. Algunos de sus contenidos parecen triviales y rigurosos en demasía, asuntos excesivamente simples para una gran mente como la del Primarca. Otros describen batallas reales e incluyen comentarios acerca de las tácticas empleadas en estas y de las decisiones que tomaron los comandantes aquel día. En sí, el Codex Astartes es reverenciado como texto religioso y son muchos los Capítulos que siguen sus recomendaciones como si se tratara de las santas palabras del propio Emperador.

[La Segunda Fundación

No se sabe con certeza cuántos Capítulos nuevos se crearon durante la Segunda Fundación. Muchos informes imperiales se perdieron durante la Era de la Apostasía, un periodo problemático y un enigma impenetrable en la historia del Imperio. Con toda probabilidad, algunos de los Capítulos creados durante la Segunda Fundación deben haber sido destruidos desde entonces, sin dejar constancia escrita de sus hazañas. De otros, desaparecidos en tiempos más recientes, solo nos quedan los nombres.

Fundaciones posteriores

La historia del Imperio a partir de la Herejía no es una historia lineal. Ha habido periodos de rebelión y anarquía, periodos en los que el equilibrio de poder cambió repentinamente y en los que la historia, literalmente, se reescribió. Muchas fundaciones posteriores de Marines Espaciales pertenecen a estos tiempos, por lo que resulta prácticamente imposible saber cuándo se crearon algunos Capítulos y ni siquiera cuántos Capítulos se han llegado a crear. Se cree que, en la actualidad, hay cerca de un millar, dispersos por toda la galaxia. De entre todos estos, más de la mitad descienden de los Ultramarines, ya sea por vía directa o como sucesores de uno de los Capítulos Primogénitos de la Segunda Fundación.

Los Capítulos Codex Los Capítulos que cumplen estrictamente las recomendaciones del Codex Astartes son llamados a veces Capítulos Codex. Estos Marines Espaciales se aferran al Codex y a su modelo de organización, de distintivos identificativos y de doctrinas tácticas. De todos los Capítulos Codex, el más famoso es el de los Ultramarines, el Capítulo de Roboute Guilliman. Muchos otros Capítulos Codex descienden de su línea genética.

No obstante, la mayoría de Capítulos no siguen tan rígidamente las indicaciones del Codex en cuanto a estructura, roles tácticos u otros procesos. Muchos Capítulos se organizan en su mayor parte según el Codex, pero los últimos detalles que le dan forma vienen definidos por su mundo natal o su Primarca. Los Ángeles Sangrientos y los Ángeles Oscuros son ejemplos de ello. No obstante, hay un pequeño número de Capítulos que son casi totalmente diferentes a lo que se explica en el Codex y no se basan para nada en este. El más famoso de estos Capítulos "salvajes" es el de los Lobos Espaciales. Su obstinado Primarca, Lemman Russ, modeló el Capítulo a su imagen y semejanza, rehusando cualquier influencia externa. El Adeptus Terra nunca ha considerado necesario obligar a los Capítulos a cumplir estrictamente el Codex. Sin duda podrían hacerlo, si quisieran. No obstante, en las fundaciones posteriores siempre han favorecido la semilla genética de los Ultramarines creando los nuevos Capítulos a partir de su genotipo. Con el transcurrir del tiempo, algunos de estos Capítulos se han ido alejando de la interpretación estricta del Codex y han introducido nuevas

variaciones, pero siempre manteniéndose fieles a los principios determinados por Roboute Guilliman tantos milenios atrás.

Organización

Organización de los Capítulos Una gran sección del Codex Astartes está dedicada a la organización de los Capítulos. Un Capítulo está formado por diez Compañías de cien Marines Espaciales cada una. Una Compañía está compuesta por diez escuadras de diez hombres, incluido un Sargento. Además de este núcleo de combate básico, cada Compañía tiene su propio Capitán, su Portaestandarte, su Capellán y su Apotecario.

Cada Compañía, a excepción de la Compañía de Exploradores, utiliza transportes Rhino para sus escuadras y sus oficiales. La Primera Compañía, además, está dotada de Land Raiders para el transporte de escuadras de Exterminadores. Es habitual que los Dreadnoughts permanezcan con su Compañía, ya que su aterradora presencia alimenta el espíritu de combate de sus hermanos de batalla. Un Capítulo incluye, además, una serie de oficiales y especialistas que permanecen al margen de la organización por Compañías. Estos individuos se conocen como Personal del Cuartel General y se asignan a una Compañía en batalla. Entre ellos se encuentran los psíquicos Bibliotecarios del Librarius del Capítulo, así como los Tecnomarines y sus Servidores.

Aunque el Codex describe toda una serie de cargos en la sección de mando y las responsabilidades que les corresponden, solo una pequeña proporción de estos acompañan realmente al Capítulo en una guerra. Muchos son individuos no combatientes de avanzada edad cuya labor es reclutar y entrenar a nuevos miembros o administrar el Capítulo. Algunos de los cargos descritos en el Codex son el Anciano del Capítulo (o Portaestandarte del Capítulo), el Maestro Secretario, el Jefe de Personal, el Maestro Armero del Capítulo, el Comandante de la Flota, los Furrieles, el Comandante de Arsenal, el Comandante de Reclutas y el Comandante de la Guardia.

De las diez Compañías que componen un Capítulo, la 1ª está formada por tropas veteranas y es, invariablemente, la más poderosa. La 1ª Compañía es la única que recibe entrenamiento en el uso de las valiosas armaduras de exterminador. Las Compañías 2ª, 3ª, 4ª y 5ª son las denominadas Compañías de Batalla, compuestas cada una por seis escuadras de Marines Espaciales Tácticos, dos de Marines de Asalto y dos de Marines Devastadores. Estas cuatro Compañías forman las líneas de batalla principales y, generalmente, son las que toman parte en la práctica totalidad de las guerras. Las escuadras de Asalto de las Compañías de Batalla pueden desplegar en escuadrones de Motocicletas o a bordo de Land Speeders.

Las Compañías 6ª y 7ª son Compañías Tácticas, compuestas por diez Escuadras Tácticas. Se pretende que actúen como reserva para reforzar la línea de batalla principal, para lanzar ataques de distracción o para neutralizar los movimientos por el flanco del enemigo. La 6ª Compañía recibe entrenamiento adicional de combate en motocicleta, así que la Compañía entera puede desplegar en escuadrones de motocicletas. De manera similar, la 7ª Compañía es entrenada en la lucha en Land Speeder, así que puede combatir como una formación de reserva de vehículos ligeros.

La 8ª Compañía es una Compañía de Asalto, compuesta por diez Escuadras de Asalto. Esta es la Compañía más móvil del Capítulo y, a menudo, es utilizada cuando se necesita una fuerza con gran potencia de combate en el cuerpo a cuerpo.

La 9ª Compañía es una Compañía de Devastadores compuesta por diez Escuadras de Devastadores equipados con armas pesadas. Aseguran las zonas de defensa y proporcionan fuego de apoyo de largo alcance.

La 10ª Compañía de un Capítulo es su Compañía de Exploradores y está formada por varias escuadras de Exploradores. Los Exploradores son jóvenes reclutas parcialmente transformados en Marines Espaciales. Hasta que completan su entrenamiento y su transformación física luchan como Exploradores. La Compañía de Exploradores no tiene límites formales, pues el ritmo de reclutamiento no es fijo.

Organización de Escuadras Según el Codex Astartes, los Marines Espaciales se organizan en tres tipos de escuadras diferentes: Tácticas, de Asalto y de Devastadores. Cada una de estas escuadras desempeña un papel específico sobre el campo de batalla y ha sido diseñada para operar conjuntamente y proporcionar a las demás el máximo apoyo mutuo y la máxima flexibilidad. Aparte de estos tres tipos de escuadras, la 1ª Compañía (de Veteranos) puede formar en Escuadras de Exterminadores o de Veteranos, mientras que los Exploradores siempre forman en Escuadras de Exploradores.

Las Escuadras Tácticas son las más comunes de todo el Capítulo. Una Escuadra Táctica está al mando de un

Sargento e incluye otros nueve Marines Espaciales. De estos, siete están equipados con bólteres, mientras que los dos restantes pueden llevar el mismo equipo o bien uno puede llevar un arma pesada y el otro un arma especial. Esta combinación es la que resulta tácticamente más flexible y ofrece una buena mezcla de posibilidades dentro de la escuadra. Las Escuadras de Asalto son especialistas en el combate cuerpo a cuerpo. Cada escuadra se compone de un Sargento y nueve Marines Espaciales equipados con retrorreactores y un arma de combate cuerpo a cuerpo en cada mano. El equipo estándar consiste en una pistola bolter y una espada sierra. Opcionalmente, dos Marines Espaciales pueden llevar pistolas de plasma o lanzallamas. Esta combinación es ideal para acciones de ataque rápido de tropas de asalto especializadas en combate cerrado.

Las Escuadras de Devastadores se componen de un Sargento y nueve Marines Espaciales. Hasta cuatro de estos Marines pueden estar equipados con armas pesadas, mientras que el resto lleva bolters. Este es el tipo más pesado de escuadra, así que se despliega en aquellos casos en los que se necesita fuego de apoyo adicional, especialmente cuando el Capítulo se enfrenta a tanques enemigos o a posiciones fortificadas.

Las Escuadras de Exterminadores están equipadas con las extremadamente poderosas armaduras de exterminador. Estas voluminosas armaduras convierten al Marine Espacial en prácticamente un hombre-tanque. Cada Capítulo dispone de un número limitado de estas armaduras, cada una de las cuales es un antiguo artefacto fabricado hace muchos miles de años. Los Exterminadores son menos móviles que los demás Marines Espaciales, por lo que se los utiliza, básicamente, en acciones de abordaje o en combates a distancias extremadamente cortas, cuando no se puede utilizar fuego pesado.

Las Escuadras de Veteranos se organizan exactamente igual que las Escuadras Tácticas de las Compañías de Batalla. Tanto el Sargento como los nueve Marines restantes son Veteranos. Estas escuadras rara vez son desplegadas en masa, pero, en ocasiones, se las utiliza para reforzar un ataque o para proporcionar al Capítulo unas fuerzas de reserva flexibles y con una gran potencia como tropas de choque.

Las Escuadras de Exploradores están compuestas por un Sargento de los Marines Espaciales y de cuatro a nueve Exploradores. La función del Sargento es entrenar a los Exploradores y dirigirlos en la batalla. Solo los Sargentos con una experiencia y un estatus considerable son asignados a este puesto.

Todas las escuadras de Marines Espaciales, a excepción de los Exploradores, están compuestas nominalmente por diez soldados; no obstante, en combate se pueden dividir en dos escuadras de batalla independientes. Esto permite a cada unidad un cierto grado de flexibilidad de acción. SACADO DE LA WIKIPEDIA