

La 13ª compañía de los Lobos espaciales

Autor AGRAMAR

viernes, 23 de octubre de 2009

Modificado el sábado, 24 de octubre de 2009

Introduccion

Mucho se ha escrito y comentado de la 13ª compañía de los Lobos espaciales, muchas cosas inconexas, confusas y contradictorias. Por eso, he decidido unificar los textos y dar uno solo que aclare los puntos oscuros y que confirme o desmienta ciertas teorías sobre estos lobos espaciales.

La Gran Cruzada

La 13ª compañía se formó cuando Russ se unió a su legión, al ser encontrado por el Emperador en Fenris. En aquellos días, la legión contaba tanto con hermanos fenrisianos como terranos. Mientras que las otras 12 grandes compañías se hacían llamar así mismos "hermanos de manada", a la 13ª se la conocía como la de los "antiguos" o los "barbas grises". Las sagas no especifican el porqué de este nombre, salvo por el hecho de que tanto terranos como fenrisianos eran incluidos en ella al sufrir la maldición del wulfen, la mutación de la helice genética canis (se dice que junto con la de los Angeles sangrientos, la más superior genéticamente hablando, en comparación con el resto, y también las más peligrosas). Es posible que un efecto de la maldición fuera que su pelo fuera más grisáceo, dándoles un aspecto de "ancianos" o "antiguos" como cuando un garra sangrienta pasa a ser cazador gris. También grisáceo es el color del pelaje de un lobo de Fenris, si exceptuamos, claro, a los melenea negra y otras subrazas.

Actualmente no se permite vivir a los que sufren la maldición del wulfen, pero en aquella época en la que se necesitaban tantas tropas, no disponer de aquellos excelentes aunque bestales guerreros, debía de parecer un desperdicio enorme.

Siguiendo con sus orígenes, hay ciertas discrepancias sobre quien era el señor lobo de la 13ª. En algunas sagas se nombra a Jorin Colmillosangriento (su saga dice que Russ en persona le dio el honor de dirigirlos a la batalla cuando se formó la 13ª), que además fue uno de los héroes perdidos en la Batalla de Prospero, mientras que otros documentos afirman que el señor lobo de la 13ª era un tal Bulveye. Mi teoría es que Bulveye fuera el señor lobo y que Jorin fuera o un sacerdote lobo u otro cargo de alto nivel encargado de dirigir las manadas de wulfens (que era en lo que se acababan convirtiendo los hermanos de batalla) al combate y que era uno de los que luchaban en vanguardia. Como detalle de la saga de este último (del que más datos hay) se nombra a sus compañeros: Grail, Orkbane, Sigurd, Thorbrand Grafeld. Se dice que cada uno tenía una escolta. Guardianes lobo? Jefes de batalla? Sacerdotes lobo de algún tipo? Eso ya no se sabe.

Sabemos en que batallas lucharon durante la Gran Cruzada: El primer asedio de Methrix, la batalla de las llanuras de Mo-Shan, la caída de los Amantes de Morfeo y el cruce del vacío del Colgado, entre otras gloriosas campañas en las que luchaban en vanguardia. Pero sin duda alguna la batalla que marco su destino fue el Asalto de Prospero, mundo natal de su legión hermana de los Mil Hijos, cuyo primarca era Magnus el Rojo.

La herejía: la batalla por Prospero y el asedio a Terra

Magnus y Russ nunca se llevaron bien (eran de carácter antagonico, Magnus por ejemplo gustaba poco de las actividades físicas y se refugiaba en sus libros, cosa que Russ encontraba detestable y falta de hombría, entre otras cosas) y cuando el Emperador ordenó a Russ prender a Magnus por usar poderes disformes y hechicería (prohibidos ambos en el concilio de Nikaea y respaldado por el Edicto de Capellania), este se dirigió rápidamente allí. Se dice que Russ solo tenía que capturar y llevar vivo a Magnus para su juicio en Terra, pero que el señor de la Guerra Horus, ya corrompido por el caos y sabedor de lo que había hecho Magnus (avisar al Emperador de la traición de Horus por medios prohibidos), tergiversó las órdenes del Emperador de tal forma que Russ decidió arrasar el planeta y a los Mil Hijos.

Russ contaba consigo no solo con su legión, sino con una fuerza de Custodes (al mando de Constantin Valdor, jefe de los Custodios y capitán de la Guardia Custodia, que daba el resplado oficial visible a la misión) y nutridas fuerzas de las Hermanas del Silencio (que al ser nulidades serían perfecta defensa contra los poderes psíquicos de Magnus y los suyos, dirigidas por su comandante, creo, Jenetia Krole, aunque este dato no es fiable). Además de otras tropas auxiliares, con él iba una flota de Naves Negras, para llevar a cualquier psíquico capturado.

La batalla comenzó con un bombardeo orbital que pilló por sorpresa a los Mil Hijos. Algunas fuentes antiguas afirman que las baterías de defensa orbital de Prospero fueron rápidamente tomadas por los lobos espaciales (por escuadras de garras sangrientas) y redirigidas contra Prospero. Dado que siempre se ha dicho que la 13ª eran maestros indiscutibles

de acechar, infiltrarse y de los asaltos, me parece lógico que esa misión le la diesen a las escuadras de garras de la 13ª. Si Russ esperaba acabar fácilmente con Magnus, la decepción debió ser grande. Pese a usar muchos poderes psíquicos (que ahora estaba anulados por la presencia de las hermanas de batalla), los Mil Hijos seguían siendo Astartes y iban a ser un hueso duro de roer para Russ. Los Mil Hijos pelearon con tal bravura que contuvieron a las fuerzas combinadas de Russ. Lo que debía ser una campaña rápida se transformó en una guerra planetaria. Las principales zonas de combate se concentraron en Tizca, capital de Prospero y en las zonas de bosques y jardines que rodeaban el volcán donde estaba ubicada Tizca (lo cual hacía su asalto por tierra una tarea muy difícil. Detrás de la ciudad las zonas de combate fueron el Ateneo, las torres de plata, los laberintos y catacumbas.

Pese a que Prospero no estaba densamente fortificado, sus defensas naturales y el valor de los Mil Hijos puso en jaque a las fuerzas de Russ. Ese en este punto donde las fuerzas de la 13ª compañía entran en juego y con su habitual salvajismo y fiereza rompen en varios puntos las líneas defensivas enemigas.

Llegados a este punto es donde las sagas no se ponen de acuerdo. Según unas, al abrir brecha la 13ª, se produjo una auténtica carnicería entre los Mil Hijos y Magnus se lanzó al combate, horrorizado de lo que pasaba y enloquecido por lo que estaban haciendo a su gente y su mundo. Esto fue aprovechando por Russ para lanzarse a por el junto con su escolta. Magnus golpeó primero a Russ y podía haber acabado con él si no fuera por el heroico sacrificio del señor lobo Garn, que dio tiempo a Russ a recuperarse y a derrotar a Magnus partiéndole la espalda. Mas Magnus, usando una hechicería muy potente, desapareció justo cuando Russ lo iba a rematar con su cuchilla glacial Mjalnar, siendo tragado por la tierra. Por lo que respecta a la conclusión de esta batalla épica, los textos varían radicalmente. Algunas fuentes aseguran que los hechiceros de los Mil Hijos abrieron un portal hacia la disformidad y se arrojaron a las fauces del Caos, prefiriendo esto antes que enfrentarse a la furia de los Lobos Espaciales. Otros afirman que, cuando escapó su enemigo, Lemán Russ juró que destruiría hasta al último integrante de la legión. Otros dicen que todos los miembros de la legión traidora se convirtieron en fantasmas y que su diabólico patrón los protegió de todo daño. Con todo, hay algunos datos seguros acerca de la huida de los Mil Hijos. No fueron destruidos y salvaron gran parte de sus conocimientos y de su literatura arcana. El propio Magnus no murió, ya que él y sus seguidores han assolado el Imperio durante miles de años desde aquel día. Además, sea como sea que escaparan, hay fuentes muy abundantes que afirman que la 13ª compañía se lanzó en su persecución y desaparecieron de todos los informes imperiales a partir de aquel momento. Los Lobos Espaciales honraron su desaparición con una piedra lisa en el Gran Annulus.

Pero ahí no acaban las teorías. Según algunos la 13ª no desapareció en Prospero, sino al final de la Herejía, desmintiendo algunas sagas. Según estas fuentes, terminado el asedio de Terra con la muerte de Horus y el confinamiento del Emperador en la unidad de soporte vital conocida como Trono Dorado, se reunieron los primarcas supervivientes leales. Se sabe que en esa reunión estaba Guilliman, Dorn, el Khan y Russ (algunos afirman que estaban también Lion, Corax y Vulkan). Russ exigió que los rebeldes no se hicieran fuertes en ninguna parte y pidió perseguirlos hasta el Ojo del Terror. Pero Guilliman quería salvar el Imperio reorganizándolo antes y expulsando a los Herejes, traidores y xenos, tarea que Dorn tomó con un fanatismo extremo, así que nadie hizo caso a Russ cuando este pidió asaltar el Ojo del Terror. Aun así, el honor de Russ exigía sangre por lo hecho en Terra, así que, según estas fuentes envió a la 13ª compañía para perseguir a los traidores y para que le trajeran la cabeza de Abaddon, segundo al mando de Horus e hijo predilecto de este.

Otras fuentes afirman que la 13ª partió sin el permiso de Russ a por los traidores y hay quien se atreve aún más al decir que la 13ª ya estaba corrompida por el Caos y que su unieron a los traidores en el Ojo del Terror. Esta afirmación última ha sido salvajemente desmentida por los Lobos Espaciales.

10000 años en la Disformidad

Lo único claro es que la 13ª desapareció del período histórico que va desde la Herejía hasta la 13ª Cruzada Negra y que desaparecieron en la Disformidad. La pregunta que asalta a los eruditos imperiales es: ¿si han estado 10000 años en la disformidad, como es que no han mutado de forma aberrante? Los marines del Caos mutan poco por regla general, en parte por sus mejoras genéticas en parte porque mantienen un propósito claro en la vida y en parte porque si su adoración a los poderes del Caos es muy baja (como la de los amos de la noche, que no adoran a ningún poder) apenas si sufren mutaciones.

En el caso de la 13ª, su resistencia viene dada por la Helice Canis, que si bien hace que caigan más en la maldición del wulfen, también es cierto que en contrapartida les hace muchísimo más resistentes al efecto corruptor del Caos. Si a eso les sumamos su fuerte sentido del deber y el honor, son prácticamente inmunes a sus efectos.

Esto es lo que les ha permitido llevar a cabo una guerra de guerrillas en el Ojo del Terror desde hace más de 10000 años.

Poco se sabe de las acciones de la 13ª en las fechas anteriores a la 13ª Cruzada Negra de Abaddon, pero si se sabe que

ayudaron a Ragnar Melenanegra y a sus fuerzas combinadas de la casa Belisarius y de los lobos espaciales a parar los planes de Madox(un eminente hechicero de los Mil Hijos, enemigo mortal de Ragnar) y el primarca demonio Magnus de los Mil Hijos de acabar de un golpe con la 6ª legión.

Su retorno desde la disformidad le predijo el sacerdote runico Gretrir cuando Logan Grimnar le pidió una predicción, fechas justo anteriores a la 13ª Cruzada negra. Las runas eran claras: para bien o para mal, los Ulfhedinn, volverían a luchar en los dominios de la humanidad.

Durante la 13ª cruzada negra, aunque algunos dudaban de su lealtad al usar parte del equipo del caos y otros querían investigarlos, lucharon de parte del imperio realizando acciones heroicas en todo el sector de Cadia: la primera fue cuando salvaron al coro astropático de Ormantep y a los Kasarkin supervivientes del ataque de una compañía de élite de la legión negra, matándolos a todos. Otra fue acabar con el Lord de la 9ª compañía negra de Abbadon, Kergarth la Llama. Y así docenas y docenas de acciones adicionales contra las líneas de suministros enemiga, sabotajes, asaltos a campamentos, etc.

Pese a todos sus méritos, siguen sujetos al juramento que le hicieron a Russ y aun a día de hoy siguen persiguiendo a sus enemigos por la disformidad.

La organización

La organización de la 13ª es única entre todos los marines espaciales, incluidos los lobos espaciales. Durante la herejía contaban con muy pocos vehículos, casi testimoniales. Durante su tiempo en la disformidad ya no contarían con ellos, ni siquiera con dreadnoughts. En parte se debe a que no tenían sacerdotes de hierro que los repararan y en parte porque no los necesitan, ya que sus tropas son veloces y se dedican a los asaltos y los golpes de mano tras infiltrarse entre las filas enemigas.

Mientras que en los tiempos de la herejía contarían con una organización muy parecida a la de otras grandes compañías (garras sangrientas o sangrientos de Fenris, cazadores grises o cazadores de Fenris... depende si la manada era de terranos o fenrisianos), a día de hoy cuentan con una organización diferente:

- Los guerreros se juntan siguiendo al líder más poderoso, al que seguirán como alfa sin discusiones. A veces se pueden juntar varios líderes y sus manadas para formar un grupo más grande para conseguir un objetivo común, colaborando con una eficiencia asombrosa

- Gran parte de la compañía serán Wulfens, como en los tiempos de Russ, aunque puede que ahora en mayores cantidades en comparación con el resto de tipos de escuadras.

- No habrá cazadores grises, sino ejecutores grises, que pese a que hace un rol muy parecido, están muchísimo más experimentados, siendo casi más un cuerpo de élite que un cuerpo de línea como sus contrapartidas en las otras compañías.

- Tampoco habrá Garras sangrientas. Dado que no hay reclutas, los garras sangrientos o promocionan a otros rangos, o se hacen wulfens o mueren. Su rol lo sustituyen los Garras de tormenta, especialistas en combate cuerpo a cuerpo, tan veteranos como los Ejecutores y tan feroces y salvajes como los garras sangrientas. Estas tropas combatirán sobre motos si disponen de ellas.

- Tampoco habrá exploradores, esas funciones las puede hacer cualquier miembro de la compañía.

- Si contarán con Colmillos largos, que se encargaran de darles fuego de cobertura a larga distancia

- Además, y posiblemente por su gran afinidad animal contarán con una o varias manadas de Lobos de Fenris.

- Lo que no habrá serán Guardias Lobo, aunque al parecer tuvieron unidades con armaduras de exterminador (ahora, como mucho, restringidas a algún individuo concreto).

Dentro de los mandos, solo habrán Señores lobo (o su equivalente); sacerdotes lobo (que se encargaran de velar por los hermanos que sufren la maldición Wulfen) y Sacerdotes runicos. Estos últimos son notables, porque la 13ª nunca ha tenido problema para mantener e incluso aumentar su número de psíquicos.

No contarán con sacerdotes del hierro (si los tuvieron alguna vez, hace mucho que murieron o se volvieron wulfens), por lo que además de no contar con vehículos no contarán con armaduras de exterminador ni otros aparatos sofisticados.

Todos los marines tienen ciertos conocimientos rudimentarios para mantener su equipo y ciertos vehículos como sus motos, pero no tantos como para reponer armamentos, armaduras y equipo destruido o estropeado y por esto y por no tener sacerdotes del hierro los miembros de esta gran compañía se ven obligados a saquear las armas de sus enemigos muertos (marines del caos), además de robarles piezas de armadura y equipo. Por eso un marine de la 13ª compañía irá armado con una bizarra mezcla de armaduras y armas de la época de la herejía y otras robadas a sus oponentes, que irán desechando y cambiando por otro a medida que se les estropee entre combate y combate.

Curiosamente parecen reacios a tomar de los cuerpos de sus propios camaradas armas y armaduras, posiblemente su supersticioso carácter les haga negarse en redondo a tomar esos objetos (salvo que les sean dados por los

agonizantes), en pos a alguna creencia de que el guerrero debe llegar armas al otro lado para mostrar su valía y que es un guerrero(digo yo).

De resto de su organización no se sabe nada, pero durante la 13ª cruzada negra se creía que la compañía, del tamaño de un capítulo codex o algo más grande se había dividido en bandas de diferentes tamaños, dirigidas por un líder que a su vez debía lealtad a un desconocido señor lobo que controla, al parecer, todas estas bandas.

Los miembros de la 13ª retienen buena parte del aspecto que tenían cuando desaparecieron en la disformidad, portando los colores de los lobos espaciales durante la gran cruzada, junto con capas de pieles, fetiches, colmillos, etc... junto con piezas de armamento y equipo de enemigos del caos abatidos. Aunque habrán hecho lo posible por eliminar símbolos como la estrella de 8 puntas o iconos propios del caos, esto no ha impedido que fuerzas imperiales les tomen por seguidores del caos y habrán fuego contra ellos. Un error, por otra parte que no les suele dar tiempo a lamentar.... Por otra parte, el hecho de que hayan resistido el influjo del caos y el hecho de que seña capaces de empuñar y usar armas y equipo del caos ha llamado poderosamente la atención de ciertas facciones de la Inquisición y el adeptus mechanicus que desean investigarlos a fondo (unos en una cámara oscura, con un potro, hierros al rojo y un servo escriba tomando notas y otros en un laboratorio quirúrgico, con sondas y bisturíes), pero hasta el momento no han coseguido siquiera un cadáver de un miembro de la 13ª compañía.

Escuadras y miembros de la 13ª en Prospero

- Karsso Tolk: escuadra de exterminadores de la Guardia lobo de la 13ª
- Saemundr : uno de los pocos rhinos de la 13ª
- Domarr Gonnarrsson : sacerdote lobo de la 13ª
- Leiknir: manada de wulfens
- Tammikk: manada de wulfens
- Espiritu del Lobo: única barcaza de batalla conocida de la 13ª
- Bulveye: señor lobo?
- Jorin Colmillosangriento: señor lobo?
- Grail, Orkbane, Sigurd, Thorbrand y Grafeld: desconocidos, supuestamente oficiales.

Información recopilada de :

Collected visions

WD UK 282 ,286 y 287 ,entre otras

Codex lobos espaciales(2ª,3ª-4ª y 5ª)

Index astartes: 13ª compañía, Lobos espaciales y Mil Hijos

Lexicanum

Wikihammer

Taran(FR)

French40k

Agradecimientos y dedicatorias:

Agradecimiento especial a los camaradas de Masting.co de Rusia, mucha info no la habría conseguido sin ellos y encima con propina!. >4:0 0H5 74>@>2L5!!!(creo que lo he puesto bien)

Dedicado a Kit, porque a veces hacer las cosas bien tarda.....