

Los veteranos ultramarines

Autor AGRAMAR

martes, 09 de octubre de 2007

Modificado el miércoles, 10 de octubre de 2007

Recopilado por lobos espacail del el Cubil

Purgar al alien (I)

Los ultramarines veteranos de las Guerras Tiránidas

Los Ultramarines llevan luchando contra los enjambres tiránidos desde que la Flota Enjambre Behemoth irrumpió en el reino de Ultramar. Con tal de detener la marea tiránida, el Capellán Cassius creó un contingente de guerreros de elite. Graham McNeill nos revela el origen de tan valerosos Marines.

Desde la llegada de la Flota Enjambre Behemoth hace doscientos cincuenta años, Ultramar ha sido el bastión de la Franja Este. Una y otra vez los Ultramarines se han enfrentado a los Tiránidos y han evitado que otros tuvieran que sufrir el terror y la muerte que los rodea, pero han tenido que pagar un alto precio a cambio. Durante la Batalla por Macragge, la 1ª Compañía de los Ultramarines fue destruida por completo tras una heroica resistencia en la fortaleza polar norte. En la 1ª Compañía se encontraban los veteranos más curtidos del capítulo, equipados con armaduras tácticas dreadnought, un recurso precioso y cada vez más escaso, y su pérdida no es fácilmente reemplazable.

Los Ultramarines nunca permitirían que esas bajas, por graves que fueran, los distrajeran de su deber y empezaron a reconstruir la 1ª Compañía inmediatamente. El Capitán Agemman de la 2ª Compañía recibió el honor de ponerse al mando de la 1ª Compañía y, junto con Calgar, empezó el largo proceso de recomponerla.

Tras la Batalla por Macragge

La superficie de Macragge fue arrasada por la ofensiva tiránida, aunque no de un modo tan completo como los planetas más afectados. Después de retirar los restos de los alienígenas muertos para su estudio o destrucción, tanto la Inquisición como los Ultramarines consideraron el planeta purificado. Los cuerpos de los Ultramarines muertos fueron transportados en grave procesión desde la fortaleza del norte hasta la Fortaleza de Hera, donde el propio Marneus Calgar se encargó de inscribir sus nombres en los muros del Templo de la Corrección.

Durante el siglo siguiente, los tecnomarines de los Ultramarines fueron reparando mediante rituales el daño causado a las armaduras de exterminador de los guerreros muertos. El ataque de los Tiránidos había provocado horribles cicatrices en aquellas sagradas armaduras y los tecnomarines se encargaron de la ardua tarea de restaurarlas todas por completo. Sin embargo, a un guerrero no le basta con la armadura para combatir contra los enemigos de la Humanidad. Tiene que contar con destreza, determinación y, por encima de todo, coraje y honor.

Los planetas que componen Ultramar ofrecen la cantidad necesaria de neófitos, pero el proceso de iniciación dura muchos años y hacen falta décadas de experiencia de combate para acostumbrarlos a los rigores de la guerra hasta que se consideran miembros dignos del capítulo. Para acelerar el proceso, Marneus Calgar ofreció a sus guerreros ser trasladados a los Guardianes de la Muerte, la cámara militante del Ordo Xenos. En la Franja Este, el Ordo Xenos está permanentemente enfrascado en la tarea de extirpar señales de presencia alienígena, por lo que los Ultramarines asignados a este ordo adquirieron experiencia muy rápidamente, la mayoría en combate contra los Tiránidos.

Debido a los sucesivos asaltos de las flotas enjambre tiránidas, los Ultramarines tomaron parte regularmente en batallas y sus guerreros se convirtieron en veteranos gracias a la experiencia obtenida contra los Tiránidos. Un cuerpo de elite empezó a emerger bajo la dirección personal del Capellán Cassius. Estas nuevas escuadras, conocidas como "veteranos de las Guerras Tiránidas", fueron un rayo de esperanza para los Ultramarines. En el pasado se había postulado que, según las enseñanzas del Codex Astartes, no era bueno que un Marine Espacial se especializase tanto; pero había dos factores que pesaban en contra de este argumento: la necesidad de tener una compañía de veteranos a pleno rendimiento y el profundo odio que el capítulo sentía hacia los Tiránidos.

El Capellán Cassius entró silenciosamente en la Capilla de la Santidad que estaba tan solo iluminada por la llama titubeante de varias velas alineadas junto a la pared. La silueta del hombre arrodillado en el centro del suelo empedrado de la capilla pareció no percatarse de su llegada.

-Sargento Remas -dijo Cassius con voz firme aunque no carente de simpatía. El sargento elevó la mirada hacia él y luego se puso en pie lentamente. Era de menor estatura que el capellán, pero de constitución más robusta. Portaba una túnica negra con los puños y el dobladillo adornados con hilo dorado. Tenía una cuchilla dorada cosida en el brazo izquierdo que era la insignia del capítulo de los Cuchillas del Emperador. Cassius le indicó que tomara asiento en un rincón de la capilla y vio que el sargento padecía una fuerte cojera.

-Cuénteme lo que ocurrió -le dijo Cassius.

Remas inclinó su cabeza durante un instante y, al volver a levantarla, la luz se reflejó sobre los tres tachones de plata que llevaba clavados en la frente, cada uno inscrito con la figura de un jinete. La sombra de una profunda cicatriz le cruzaba la mejilla izquierda. Los ojos de Remas transmitían tristeza, pero aun así aguantaron la mirada fija del capellán.

El sargento empezó a hablar con voz monótona y casi carente de toda emoción, aunque de vez en cuando agitaba el brazo derecho compulsivamente y cerraba el puño con fuerza.

-La otra nave apareció sin previo aviso, nuestros detectores no captaron nada hasta que estuvimos a alcance visual. Tenía una forma extraña, parecida a un enorme ser de las profundidades con una descomunal armadura espiral en el lomo. No respondió a nuestras señales y siguió avanzando hacia los planetas del centro del sistema. Estábamos teniendo problemas para comunicarnos con la fortaleza monasterio, así que tomé la decisión de lanzarnos al abordaje.

Tan pronto como el torpedo de abordaje la golpeó, nos dispersamos. El interior de la nave no se parecía a nada de lo que había visto hasta el momento. Por los muros pasaban unos tubos cargados de fluidos oscuros, unas criaturas parecidas a larvas colgaban del techo y los túneles giraban y se retorcían como si fueran intestinos. Había un leve pero constante sonido pulsante y un hedor a carne podrida.

Acabábamos de entrar en una sala más amplia cuando cayeron sobre nosotros. Eran tres, cada uno el doble de alto que un hombre. Tenían placas óseas en la espalda y a través de su caja torácica podían verse unos repugnantes órganos palpitantes. Tenían cuatro brazos, dos provistos de garras lo bastante grandes como para aplastar la cabeza de un hombre y sus espinas terminaban en enormes agujones de los que goteaba un veneno negro.

Las garras de dos de ellos eran como espadas de más de un metro de largo capaces de atravesar la servoarmadura sin problemas. Vi a uno partir a Harvan por la mitad y atravesarle la armadura como si fuera aire. El tercero tenía unos tubos largos y cartilaginosos que le salían de los brazos y que gemían y emitían un ruido parecido al destripamiento de carne cuando disparaban.

Remas se detuvo un momento y sus ojos se posaron brevemente en el estandarte hecho jirones que había apoyado en un rincón de la capilla. Estaba repleto de sellos y portaba la imagen de un jinete dorado. Cassius sabía que, cuando la patrulla de los Ultramarines encontró la nave a la deriva de Remas, se había encontrado al sargento inconsciente pero agarrado tan firmemente al estandarte que no se lo habían podido extraer hasta que volvió en sí.

-Espero no volver a tener que ver esa arma en funcionamiento nunca jamás. Con uno de sus disparos eliminé a tres de mis hombres, a los que deshizo la armadura y recubrió con unas mucosidades repugnantes. Murieron presos de un dolor agónico. Fue como si una plaga les pudriera la carne, pero acabó con ellos en cuestión de segundos y no en días.

-Su recuerdo permanecerá entre nosotros -le prometió Cassius. Y entonces hizo un gesto a Remas para que siguiera con su relato.

-Acabamos con unas doce de aquellas criaturas, tal vez más, y dejamos su nave inoperativa. No pudimos encontrar cuadros de mando ni indicadores de plasma, nada que demostrara cómo se controlaba, tan solo glándulas hinchadas y órganos que parecían formar parte de la estructura de la nave. Destruimos todo lo que pudimos y colocamos cargas de demolición lo bastante potentes como para resquebrajarla de babor a estribor. Cuando salimos de ahí, solo quedábamos el Hermano Tobías y yo.

Remas no dijo nada más, pero siguió mirando fijamente a los ojos de Cassius como si buscara alguna cosa en ellos, tal vez compasión; o tal vez esperaba que Cassius se negara a aceptar el horror de lo que había sucedido.

Sin embargo, Cassius ya había repasado los informes de las patrullas ultramarines y las transcripciones de los últimos comunicados de la fortaleza de los Cuchillas. Había visto las llanuras ardiendo y la larga cortina de llamas al aproximarse los alienígenas a las murallas de la fortaleza con sus garras alzadas en señal de victoria. Había oído el terror del último mensaje de los astrópatas de los Cuchillas: "¡los Tiránidos se acercan!". Sabía que no podía hablarle a Remas de esperanza, solo de la posibilidad de redención en las guerras que iban a estallar inevitablemente.

Entonces Remas bajó la mirada, pero cuando volvió a hablar lo hizo con un tono de renovada firmeza.

-El capítulo no está perdido. Mientras todavía quede alguno de nosotros, seguiremos luchando. Los Cuchillas del Emperador lucharemos con honor hasta el final.

-No lo dudo -dijo Cassius asintiendo-. Pero primero necesito de vuestra ayuda.

-Por supuesto, capellán -dijo Remas-. Decidme lo que debo hacer.

-Quiero saberlo todo acerca de los Tiránidos. Cómo combaten, cómo reaccionan ante los peligros y cómo podemos derrotarlos -dijo Cassius-. Dímelo todo…

Purgar al alien (II)

Los ultramarines veteranos de las Guerras Tiránidas

El Cónclave de Hera

Tal vez no sea de extrañar que entre las filas de los Ultramarines hubiera reticencias a reconocer la legitimidad de las unidades de veteranos de las Guerras Tiránidas. A pesar de que fue el mismísimo Señor de la Santidad en persona quien promovió la creación de tales escuadras, la mayoría de sus camaradas elevaron protestas al respecto, ya que no estaban permitidas por el Codex Astartes y que, por lo tanto, era impensable su formación. Se manifestaron multitud de argumentos tanto a favor como en contra de la creación de las escuadras de veteranos de las Guerras Tiránidas sin llegarse nunca a un consenso. Al final, Marneus Calgar dictaminó que toda aquella discusión, a pesar de generar un gran debate teórico acerca de las bases del Codex Astartes y de las intenciones de Roboute Guilliman, no servía en definitiva para nada y, con tal de poner fin a aquel callejón sin salida, el señor del capítulo decretó que todos los guerreros de los Ultramarines podrían dar su opinión al respecto en un gran cónclave que debería celebrarse en Macragge tras el Día del Recuerdo, cuando el capítulo rinde homenaje a los que murieron luchando contra los Tiránidos de la Flota Enjambre Behemoth.

Ultramarines procedentes de los rincones más alejados de la galaxia acudieron al Cónclave de Hera y Marneus Calgar aguardó a que llegaran todos los guerreros posibles antes de dar inicio al acto en presencia del mismísimo primarca. Cada guerrero tuvo la oportunidad de expresar su opinión acerca de si se debía aceptar o no a los veteranos de las Guerras Tiránidas como una escuadra del capítulo y el señor del capítulo escuchó multitud de perspectivas. El Capellán Cassius y el Capitán Agemman de la 1ª Compañía defendieron su utilidad y trajeron al cónclave a un guerrero superviviente de los Cuchillas del Emperador para que hablara de lo que había visto y aprendido en sus combates contra los Tiránidos. El cónclave duró varios meses y los guerreros que no habían podido llegar a Macragge a tiempo fueron uniéndose a él y expresando su opinión personal. Finalmente, el Señor Calgar dictaminó que ya había oído bastante y se retiró a sus aposentos en lo alto de la imponente fortaleza para meditar sobre el asunto.

El señor del capítulo de los Ultramarines estuvo pensando durante muchos días y muchas noches acerca de los distintos puntos de vista que se habían expuesto en el cónclave y rezó y ayunó para que Roboute Guilliman y el Emperador pudieran guiarlo en su decisión. Al amanecer del cuadragésimo día, el Señor Calgar surgió de sus aposentos al haber sido informado de que varios asentamientos de Espandor habían sido atacados por criaturas tiránidas, monstruos que habían permanecido en Ultramar tras las batallas contra Behemoth. Calgar lo consideró una señal y declaró ante todos sus guerreros que los veteranos de las Guerras Tiránidas pasarían a formar parte de la estructura militar de los Ultramarines. Aquella nueva invasión sería su primera prueba y, en caso de superarla, todo el mundo debería reconocer su legitimidad.

La Purga de Espandor

Espandor es un planeta de escasa población compuesto básicamente de espesos bosques y complejos agrícolas dispersos. La milicia local había descubierto un nido tiránido en las profundidades del bosque, totalmente aislado, aunque cada día se iba haciendo más fuerte y más grande. Varias comunidades cercanas ya habían sido devastadas y las criaturas estaban cerca de alcanzar un número masivo de entes. Solo era cuestión de tiempo que se hicieran demasiado poderosas como para poder frenarlas. Cassius reunió a los guerreros que durante más tiempo habían combatido contra los Tiránidos y, junto con el Capitán Agemman, empezó a entrenarlos en el combate en equipo y en el uso de las armas especiales que mejor funcionaban contra el peligro tiránido.

Al llegar a Espandor, aún más comunidades habían sido arrasadas por los Tiránidos y las fuerzas de defensa locales se veían incapaces de eliminar a las criaturas cuando se retiraban al interior del bosque por miedo de caer en una emboscada. Los Ultramarines aterrizaron cerca de Cuenca de Konor, uno de los complejos agrícolas más grandes de Espandor y, por el momento, refugio de la aterrorizada población del planeta. Cassius organizó de inmediato a sus guerreros en tres destacamentos y, junto con el Capitán Agemman, los lideró al lugar del ataque tiránido más reciente. Gracias a un áuspex modificado para detectar los rastros de feromonas tiránidas, los Ultramarines lograron rastrear a los alienígenas hasta los más recónditos rincones del bosque. Siguieron el rastro durante muchos kilómetros hasta que al final llegaron ante una descomunal estructura bioorgánica entremezclada con los árboles parecida a una enorme colmena. Unas criaturas tiránidas chirriantes surgieron de la colmena y atacaron a los Ultramarines, pero, debido a los lanzallamas y a las ráfagas contenidas de bólter pesado, los alienígenas se vieron obligados a retirarse y los guerreros

de los Ultramarines los persiguieron hasta el interior de la propia colmena.

Una escuadra de veteranos de las Guerras Tiránidas lucha para escapar de una emboscada.

Dentro se extendía un laberinto de túneles hechos de un material gelatinoso y viscoso que proporcionaba un sinfín de escondites para las criaturas tiránidas. Los Ultramarines fueron abriéndose paso con coraje y honor hacia el centro de la colmena aniquilando y quemando todo lo que se encontraban a su paso. En el corazón de la colmena descubrieron un ser herido que obviamente aún seguía actuando como una especie de monstruoso líder de los alienígenas. Lo único que había impedido a los Tiránidos extenderse por toda la superficie del planeta era el estado lisiado de la criatura, aunque los monstruos alienígenas que la protegían eran brutalmente feroces. Los Ultramarines se abrieron paso a diestra y siniestra por entre aquellas monstruosidades y fue el propio Capitán Agemman el que acabó con la criatura líder. La experiencia obtenida en previos enfrentamientos contra los Tiránidos resultó ser de suma utilidad, ya que cada guerrero sabía exactamente por dónde atacar a sus enemigos para causarles el máximo daño y conocía muy bien el modo de actuar de los alienígenas. Tal era su destreza y tan bien entrenados estaban que en toda la batalla no se perdió ni a un solo guerrero. Después de exterminar a los alienígenas, se destruyó la colmena (y toda la zona de los alrededores) mediante un bombardeo orbital concentrado para garantizar que no quedara rastro alguno de los Tiránidos.

A su regreso a Macragge, nadie dudó de la valía de los veteranos de las Guerras Tiránidas y todos los señores reconocieron formalmente su incorporación al Codex Astartes. La experiencia obtenida en los combates contra los Tiránidos no tardó en pasar a formar parte del entrenamiento de todos los Marines Espaciales de los Ultramarines y, desde entonces, a los que destacan en este campo se los asigna a unidades que probablemente se vean obligadas a combatir contra los Tiránidos para que así terminen de perfeccionar sus capacidades.

Doctrina de combate

Los cazadores de Tiránidos combaten con una mezcla equilibrada de armas de combate cuerpo a cuerpo y de disparo a largo alcance que resume la mejor táctica para derrotar a los Tiránidos. La munición especial de los bólteres pesados, denominada munición infernal, se desarrolló conjuntamente entre los magos biólogos, el Adeptus Mechanicus y el Ordo Xenos. Estos proyectiles están diseñados para explotar al contacto y arrojar miles de agujas impregnadas de un potente ácido mutagénico que es letal incluso para los Tiránidos. Los lanzallamas son una parte importante de su arsenal, pues este armamento tan poco discriminatorio resulta útilísimo contra los organismos tiránidos de menor tamaño aunque no de menor peligro.

No obstante, un buen armamento nunca bastará por sí solo para detener un asalto tiránido, de modo que cada guerrero se entrena hasta el más alto estándar para poder reconocer y atacar los puntos débiles de los organismos tiránidos. También se perfeccionan los reflejos de cada guerrero hasta las más altas cotas de perfección a fin de que luchan mejor contra los Tiránidos en combate cuerpo a cuerpo. Además, los veteranos de las Guerras Tiránidas se entrenan para emplear granadas perforantes en medio de un combate cuerpo a cuerpo, cosa que normalmente solo es posible al atacar vehículos acorazados. De esta forma, las criaturas tiránidas de mayor tamaño, que son demasiado grandes como para poder ser derrotadas con armamento de combate cuerpo a cuerpo convencional, ahora pueden ser abatidas lanzándoles una granada contra un punto vital.

Los veteranos de las Guerras Tiránidas se entrenan para actuar conjuntamente con otras escuadras de Marines Espaciales y así poder aprovechar sus habilidades especiales al máximo de su potencial para conducir las progenies más grandes de Tiránidos contra los cañones de las escuadras de devastadores o a las más pequeñas hacia las espadas de las escuadras de asalto. Después de haber triunfado en varios enfrentamientos de gran importancia, todo parece indicar que los veteranos de las Guerras Tiránidas ya forman una parte inherente de las fuerzas de los Ultramarines.