

# Orígenes de la G.I

Autor AGRAMAR  
viernes, 12 de octubre de 2007

(sacado de Mordrak II, del codex guardia imperial y otras fuentes)

La vasta organización conocida como Guardia Imperial ha sido la columna vertebral de las fuerzas de combate del Imperio durante incontables siglos. Sus orígenes se remontan al llamado "Ejército Imperial" de la Gran Cruzada que aconteció en el amanecer del Imperio. En algún momento anterior a los cataclísmicos eventos de la Herejía de Horus (o durante ellos), el Ejército Imperial pasó a llamarse Guardia Imperial. Igual que ocurre con muchas otras historias del Imperio, esta transición se conoce sólo gracias a un limitado número de fuentes, que han sobrevivido al tiempo en viejísimos relicarios y en almacenes de datos.

Desafortunadamente, estos están enmarañados por comentarios y postulaciones de períodos posteriores, una vez que gran parte de la información se había perdido o había sido suprimida. Por ejemplo, en los polvorientos archivos de imagen de Enfield IV, se puede encontrar extensos pero oscuros datos sobre la formación del 13<sup>o</sup>/5<sup>o</sup> de "Camorristas de Hylgar" por parte del Ejército Imperial. Aparecen listados como unidades contemporáneas del 41<sup>o</sup> Milenio (Circa 975-988.M41), pero se trata evidentemente de una copia posterior de una referencia anterior. La formación no se atenía a ningún orden de batalla actual, lo que no sería extraño en sí mismo si no fuera porque se relata que su líder, Julius Hylgar, ostentaba los títulos de Cardenal de Koarne y Comandante Imperial y era poseedor del Grand Marnier Militaris (curiosamente, nunca se ha encontrado ninguna otra referencia a ese título). A ningún individuo se le ha permitido tener rangos eclesiárquicos y militares desde los terribles eventos del Reino de Sangre de Vandire y la Era de la Apostasía del 36<sup>o</sup> milenio.

Además, las unidades de la formación mostraban una extraña variedad de armas y tropas, incluidos mutantes y vehículos gravitatorios. De acuerdo con los volúmenes más recientes del Tactica Imperium, estos tipos de unidades fueron proscritos tras la herejía de Horus. Por tanto, resulta evidente que el 13<sup>o</sup>/5<sup>o</sup> es anterior a ese tiempo, probablemente perteneciente al 31er milenio.

Sin embargo, no se ha podido obtener información concluyente tras posteriores investigaciones. Como sucede con muchos otros aspectos de la creación de la Guardia Imperial, sólo se pueden obtener datos a partir de la especulación y de la suposición sobre cómo sucedieron los eventos conocidos, tal y como demuestra la historia de los "Camorristas de Hylgar".

## LA GRAN CRUZADA

Se sabe que el Emperador empezó sus cruzadas en la Tierra, desde la que sus flotas plateadas transportaban a los Marines Espaciales, guerreros alterados genéticamente que pretendían liberar a la Humanidad de las garras de los alienígenas, las oscuras sendas de la ignorancia y la maligna influencia de los dioses del Caos. Las aplastantes victorias y ocasionales derrotas de las legiones del Emperador entraron en la leyenda, pero está claro que, siempre que era posible, el Emperador y la mayoría de sus primarcas intentaban hacerse con el control de las poblaciones humanas e incorporarlas a la lucha por liberar más planetas.

Así pues, estos serían los primeros pasos del Ejército Imperial, una profusa cantidad de hombres reclutados de diferentes mundos: aventureros, mercenarios, idealistas, indeseables, xenófobos, primitivos y oportunistas. Al principio, estos eran empleados para llevar a cabo tareas de acuartelamiento en sus propios planetas. Con el consabido apoyo del Emperador, estas efectivas fuerzas locales mantuvieron a raya las rebeliones y defendieron sus planetas de los incursores alienígenas.

Pero, una vez más, es difícil encontrar evidencias de esto. Las holoimágenes deterioradas de la anteriormente afamada de cristal de la ciudadela perdida de Kromarch en El'Phanor contienen un tríptico de la Gran Cruzada en el que se ven tropas humanas que combaten junto a la legión de Marines Espaciales de los Lobos Lunares; son tropas que visten una armadura arcaica, que van armados con unos rifles cuyo modelo no ha podido ser identificado y que combaten por la liberación de un planeta desconocido (posiblemente el propio El'Phanor).

Esto enlaza con uno de los principios de la Guardia Imperial durante los últimos milenios, el de la formación de regimientos. Diversas fuentes coinciden en afirmar que las reglas de formación de regimientos se crearon para que estos pudieran ser transportados en las naves interestelares existentes en los tiempos de las cruzadas (lo que daba pie a

regimientos de tres mil hombres, que cabían en una sola nave o cualquier tipo de crucero de la época). En las cruzadas, el ejército y la armada funcionaban como una sola entidad y había comandantes que tenían control sobre ambos. Los regimientos se asignaban, comúnmente, a un navío en concreto y el despliegue de dicho navío traía consigo un grueso de tropas capaces de encargarse tanto de las tareas de aterrizaje como de las de acuartelamiento.

Esto permitía que con cada navío se desplegara un regimiento. Se trataba, sin duda de una ecuación brutal pero necesaria; de esta manera, la pérdida de navíos en la disformidad o a manos del enemigo no conllevaba que el regimiento quedase desperdigado en varios navíos. Además, la importancia de mantener juntos a los soldados de un mismo planeta era primordial para crear un lazo de unión entre ellos. En muchos casos, los habitantes de un planeta apenas podían entender el idioma de los de otro, y mucho menos las costumbres, las tácticas o el equipo especial que determinan la eficiencia de una formación de combate. Todos estos elementos sentaron las bases de las tradiciones que perduran hoy en día: un regimiento se recluta de un solo planeta y permanece y combate unido siempre que esto sea posible.

No obstante, a lo largo de las campañas, los efectivos de un regimiento se ven reducidos debido a las bajas y se hace necesario agrupar eficientemente en nuevos regimientos las formaciones que han sufrido daños. Existen referencias a esto en el Codicium Arkthalar (un registro fragmentario de las campañas del sector Pandora al final del 30º milenio) en las que se explica que se unieron regimientos como el 17º/21º de "Lagartos Atigrados" y el 61º/320º Orenianos. El código deja claro que se trataba de formaciones mixtas creadas a partir de regimientos que habían sufrido grandes pérdidas y que de este modo volvieron a ser efectivos en combate.

Igualmente, algunas tropas especializadas (como la xenocaballería o los Ogretes) siempre han sido incluidas en pequeñas escuadras dentro de unidades mayores para aumentar las capacidades de combate de estas. Sus capacidades especiales hacen que sean incapaces de operar a escala de regimiento excepto en campañas extremadamente complejas y muy largas. Las antiguas tradiciones de incluir fuerzas especializadas en regimientos y de recombinar fuerzas de varios regimientos en uno solo son un tema que sigue siendo objeto de discusión entre los comandantes imperiales aún hoy en día.

Muchos comandantes afirman que la eficacia reducida de los regimientos combinados hace que no sean dignos siquiera de la comida que se les asigna; la desconfianza y la falta de comunicación entre sus diversos integrantes hacen que su rendimiento sea irregular y los motines estén a la orden del día. Otros comandantes sólo están interesados en el número de hombres de armas que pueden ser desplegados (el éxito de su integración como unidad de combate les importa menos que la cantidad a la que se eleven sus efectivos). El *Tactica Imperium* defiende que ambos puntos de vista son válidos.

Los primeros comisarios imperiales surgieron como herramientas para fortalecer la integración entre los efectivos de los regimientos combinados; en el 31º milenio su papel se extendió a mantener la calidad y la moral de todos los regimientos imperiales. Al comienzo de la Herejía de Horus, el primer acto habitual de traición de las unidades rebeldes consistía en matar al comisario de su regimiento; mientras que, en los regimientos leales, los comisarios se veían forzados a tomar medidas extremas para mantener la disciplina, por lo que rápidamente se ganaron una merecida fama por su tenacidad y brutalidad.

También parece que, en un principio, era común en algunas regiones que los regimientos estuvieran subordinados a legiones de los Marines Espaciales, mientras que en otras el mando del regimiento lo tenía el gobernador imperial. Con la Herejía de Horus se hizo evidente el error que había supuesto dejar el control de los regimientos a los Marines Espaciales. Casi todas las unidades siguieron a sus líderes a la rebelión, sin miedo y cegador por la fe en ellos. Incluso entre los más leales, el rendimiento de las unidades imperiales dirigidas por un grupo de mando de guerreros modificados genéticamente fue pobre y generalmente fueron destruidas debido a que no podían seguir el ritmo al que les sometían sus líderes marines espaciales.

Durante el transcurso de la Herejía, se crearon ejércitos completos cuya fuerza fue desaprovechada tanto por el Gran Enemigo como por los desesperados comandantes leales. Desde las batallas de tanques gigantes en Tallarn hasta el baño de sangre en la guerra de trincheras de Ómicron Épsilon, el Ejército Imperial se destruyó a sí mismo. Las fuerzas combinadas de armadas y ejércitos viajaban de mundo en mundo a las órdenes de generales y comandantes cuya lealtad era desconocida para ambos bandos. Comandantes ambiciosos que no eran leales a nadie forjaron miles de pequeños imperios. Durante los siguientes siglos (y con un coste de billones de vidas) el Imperio fue reforjado, manchando para siempre por la sangre derramada en la tremenda guerra civil que a punto había estado de destruirlo.

En el período subsiguiente a la herejía, se produjeron enormes cambios en el Ejército Imperial. Para entonces, este ya era conocido universalmente como la Guardia Imperial. El lazo entre la armada y el ejército se había cortado (los comandantes de la Guardia Imperial no volverían a tener nunca más bajo mando naves interestelares). Se introdujeron en los regimientos comisarios entrenados de manera centralizada para que vigilaran los actos de deslealtad y reincidencia de los nuevos oficiales y sus regimientos.

Esto ha limitado (casi sin excepción) la capacidad de la Guardia Imperial para amotinarse en masa. Sólo durante la Era de

la Apostasía volvieron sectores y ejércitos enteros a traicionar su juramento de lealtad hacia el Emperador. En aquella turbulenta época, pocos podrían saber con seguridad qué comandantes seguían verdaderamente adscritos a Sus directices y quien perseguía satisfacer sus propias ambiciones. Tras poner freno al poder que estaba adquiriendo la Eclesiarquía, la Guardia Imperial ha adquirido su estatus actual: un sinónimo de lealtad y honor que, con pocas pero notables excepciones, es envidiado por todos.