

La 4ª Compañía de los Ultramarines

Autor AGRAMAR

jueves, 25 de octubre de 2007

Estandarte de la 4ª compañía de los Ultramarines

Los Ultramarines son un verdadero ejemplo a seguir de coraje y el honor, y sus guerreros tienen, justamente, el más alto de los respetos en todas partes del Imperio. A diferencia de muchos otros Capítulos, quienes controlan un planeta, una flota o el monasterio-fortaleza, el control de Ultramarines abarca nada menos que ocho sistemas junto con su mundo natal, Macragge, dando lugar al reino estelar conocido como Ultramar. Es de estos mundos en los que los Ultramarines reclutan a sus miembros, administran la Justicia Imperial y gobiernan Ultramar con mano justa y disciplinada. El monasterio-fortaleza de Ultramarines - conocido como la Fortaleza de Hera - está situado en los picos más altos de Macragge, y es aquí donde los mejores y el más valiente de los niños seleccionados de muchas academias de entrenamiento en todas partes de Ultramar son traídos para comenzar su entrenamiento como Marines Espaciales. Aquí, ellos se harán los guerreros más temidos del Imperio - los Ángeles de Muerte, el Adeptus Astartes.

Roboute Guilliman, el Primarca de los Ultramarines, sentó las bases de la organización de las fuerzas armadas del Imperio hace diez mil años en un tomo conocido y reverenciado como el Códex Astartes. En este santo trabajo incorporó todo el genio militar del Primarca y dispuso las directrices exactas para prácticamente cada aspecto de la guerra imaginable, todas las conductas correctas, desde las tareas más insignificantes hasta la ejecución exacta de un asalto planetario. Pero quizás su edicto más significativo era la fragmentación de las Legiones Espaciales de marines en los más pequeños Capítulos que existen hoy. Nadie más tendría en sus manos el poder devastador de una legión entera.

Cada Capítulo sería fragmentado en una fuerza compuesta por diez compañías, sumando entre todas aproximadamente mil guerreros. Los Ultramarines han seguido sus enseñanzas desde aquellos días y están estrictamente adheridos a las palabras del tomo de su Primarca, y la organización y las doctrinas de combate de los Ultramarines de hoy son las mismas que las seguidas por los Ultramarines de hace diez mil años. Estos principios han pasado a los ciudadanos de Ultramar y este reino estelar está tan cerca del ideal de una Utopía humana como es posible en una galaxia de guerra perpetua.

Los defensores de Ultramar

La Cuarta Compañía de los Ultramarines tiene una historia larga y gloriosa, remontándose a los días oscuros de la Herejía Horus cuando los Marines se vieron envueltos en la guerra civil más sangrienta que alguna vez se abatiese sobre el reino del Emperador. Ellos han luchado y han triunfado contra traidores, criaturas viles xenos y horrores disformes trayendo honor y gloria a su Capítulo. En la mayoría de las veces recientes, la Cuarta Compañía ha afrontado algunos de sus mayores desafíos y ha encontrado a algunos de sus enemigos más poderosos. Pero siempre sus guerreros han luchado con coraje y honor.

Conocen a la Cuarta como "los Defensores de Ultramar" - un honor ganado en la historia más temprana del Capítulo, cuando los Marines del Caos de los Portadores de la Palabra atacaron a los Ultramarines hacia las fases finales de la Herejía Horus y los arrinconaron en el corazón mismo de Ultramar. Sobre el mundo de Calth se libró la batalla final que decidiría el destino del reino de los Ultramarines. Célebres por sus astilleros orbitales, Calth era un mundo típico de Ultramar. Sus habitantes eran ricos y generosos, no conocían la ambición o el miedo. Con mucho, el suyo era un paraíso, y como tal no debía durar.

Cuando los Portadores de la Palabra lanzaron su ataque contra los Ultramarines, la hueste lanzada contra Calth fue conducida por uno de los mayores campeones de los Portadores de la Palabra, el antiguo defensor de la Fe, Kor Phaeron. Este campeón poderoso juró destruir completamente el planeta, y por muy poco no lo consiguió. Desde su barcaza de batalla personal (rebautizada como Infidus Imperator), dirigió una invasión a gran escala del sistema Calth. Los tres planetas que orbitaban junto con Calth fueron destruidos, por andanadas masivas de misiles geo-nucleares que les

destrozan el el nucleo. La estrella que alumbraba a Calth en forma sol apacible era bombardrado con metales pesados y sustancias mortales que aumentaron la radiación de la estrella por 10,dandole un tono azulado a su luz.

(Un siglo después del final de la batalla, los elementos finales de la atmósfera de Calth fueron quemados por su sol y el mundo se quedo sin atmosfera, asi que su población ahora mora en cavernas gigantescas bajo tierra,para protegerse de sus letales radiaciones.) Sobre su superficie, la Cuarta luchó a los Portadores de la Palabra que habian desembarcado. Los traidores tenian de su lado la superioridad numerica ,de armamento, y sobre todo la brutalidad y la falta de misericordia, pero los Ultramarines nunca cedieron. Lord Kor Phaeron no podía derrotat tan facil a los Ultramarines, muchos de los habían nacido en Calth.

La guerra en Calth fue devastadora y horrorosa. Los códigos antiguos de la guerra y la conducta marcial fueron rotos y dejados de lado por los Portadores de la Palabra . Los Ultramarineros fueron asaltados por millones de cultistas los Portadores de la Palabra y demonios, usados como escudos humanos y carne de cañón. Los Portadores de Palabra, a su vez, habían subestimado la tenacidad y la resolución de su odiado enemigo .Al final, Lord Kor Phaeron fue derrotado cuando los refuerzos de Macragge rechazaron a los Portadores de la Palabra de la superficie de Calth. Kor Phaeron se retiro al Torbellino, una región turbulenta de la galaxia donde el Immaterium rezuma por en el reino material del universo de forma parecida al Ojo de Terror. Los Ultramarines se alzaron victoriosos, y el líder de la Cuarta , el Capitán Ventanus, puso un pie despues sobre Colchis ,el mundo natal de los Portadores, capturando simbólicamente el mundo natal abandonado de la Legión que había una vez amenazado con esclavizar Ultramar.

Los guardianes de la Franja Oriental

Los Ultramarines siempre han defendido la franja Este contra las fuerzas de la oscuridad que amenazan al Imperio desde más allá de las estrellas de halo, y la Cuarta tiene un odio especial hacia los invasores Xenos conocidos como los Tiranidos. Depredadores rapaces, extragalácticos, estos asesinos implacables consumen todo en su búsqueda de la biomateria necesaria para crear mas como ellos. La primera flota colmena Tiranida, codificada como Behemoth, asalto el espacio Imperial en el año 745. M41 y trato de asolar Macragge.

Prevenido por el Inquisidor Kryptman, el Señor de Capítulo , Marneus Calgar, se preparo para afrontar a los xenos, pero nada podría preparar a sus guerreros para el horror que debía venir. Mandada en este tiempo por el Capitán Idaeus, la Cuarta luchó en la vanguardia contra la invasión y contribuyo decisivamente en la destrucción de varios de los navíos más grandes Tiranidos.Al fin, la invasión de Behemoth fue rechazada, pero a coste terrible; la totalidad de la Primera compañía fue destruida defendiendo las defensas polares del norte y muchos grandes héroes encontraron alli su final. Los Ultramarines habían ganado la primera Guerra Tiránida, pero Kryptman aseguro a Calgar que los Tiranidos volverian.

Con la destrucción de Behemoth, los Ultramarines empiezan a consolidarse sobre Ultramar. Mucho de sus Iguerreros más valientes habían caído ante los Tiranidos, y con su fuerza casi agotada, muchos otros asaltantes xenos y piratas aprovecharon este lapso en la seguridad y lanzaron sus propias incursiones contra Ultramar para saquear mundos antes inexpugnables. Así que la Cuarta (que había estado en plenitud de fuerzas cuando la flota Tiranida ataco y no habia sufrido muchas bajas) había sido la primera en ayudar a liberar el mundo de Vorhn, un mundo santuario en un subsector vecino.

El Señor dela Guerra Orko conocido como el ArchiManíaco de Cabela había asaltado el mundo, esclavizando a su población y profanando los templos del Emperador. Tal barbaridad no podía ser tolerada sobre un mundo tan santo y así la Cuarta se encargo de su liberación. Idaeus fue quien,una vez más, condujon a sus guerreros a la batalla, usando una combinación de adhesión rígida a las palabras del Códex Astartes y una capacidad misteriosa de adaptarse a las condiciones del campo de batalla que rápidamente le sirvieron para engañar a los Orkos y destruir asi muchos elementos vitales de sus defensas.

Con la mayor parte de sus fuerzas centrada en perseguir a los asaltantes ,los Orkos era incapaces de rechazar las numerosas compañías acorazadas y los regimientos de los Húsares Jovian que mas tarde les invadieron y el numero de bajas entre los imperiales fue muy baja. Estaba durante la limpieza del Mundo de Vorhn un Marine muy joven ,llamado

Uriel Ventris atrajo la atención de Idaeus. Descendiente del legendario Lucian Ventris, que había muerto luchando contra los Tiranidos de flota Behemoth bajo la fortaleza de defensa polar hace cientos ochenta años, Uriel mostró un coraje ejemplar, incluso entre guerreros para quienes las hazañas heroicas y de valor eran la norma. Tomando el mando de su escuadra cuando su sargento fue muerto por un Noble orko, Uriel mostró las calidades que un día habían de conducirlo a mandar la Cuarta Compañía.

Reconstrucción

Con la liberación del mundo de Vorhn, la tarea era ahora asegurar las fronteras de Ultramar, y cuando volvió de la campaña victoriosa contra los Orkos, la compañía de Idaeus se unió sus Hermanos de Batalla para asegurar las fronteras de Ultramar contra posibles ataques. Durante los cinco años siguientes, la compañía patrulló las fronteras del norte de su reino, lanzando ataques y abordando las naves enemigas que encontraron. A bordo del Vae Victus, una nave al mando del Capitán Lazlo Tiberius, un veterano con muchas cicatrices de las Guerras Tiránidas, la Cuarta destruiría más de trescientos navíos, alcanzado el número más alto de muertes para que había sumado jamás su compañía. Estos honores de batalla fueron sumados a su estandarte, que se guarda en la capilla de la compañía.

Durante unos años, entre vueltas ocasionales a Macragge para los ritos llevados a cabo en el Templo de la Corrección, donde se guarda el cadáver protegido en extasis de Roboute Guilliman, la Cuarta recuperó su fuerza y alistó a muchos miembros nuevos. Con su capacidad operativa a tope, la Cuarta era otra vez apta para deberes más allá de las fronteras de Ultramar y en el Corazón de Mereneas, la Cuarta ganó la gratitud del Adeptus Mechanicus cuando ellos saltaron y destruyeron el pecio espacial La Llama de la Iniquidad, que amenazaba con colisionar uno de sus mundos de Forja.

Después de este éxito, la determinación y el coraje de la Cuarta atrajeron la atención de Inquisidor Markhov, quien necesitaba guerreros de gran habilidad. Presentó una solicitud ante Marneus Calgar para recabar la ayuda de Ultramarines en un asunto de urgencia grave. Calgar consentió permitir a la Cuarta ser puesta al servicio del Inquisidor y la compañía de Idaeus fue enviada al mundo de Epsilon Regalis (un mundo más tarde sería infame gracias Tyrus, el cazador de brujas).

Con precisión no se sabe que misión llevaron sobre este mundo pues los informes están guardados por el Ordo Hereticus bajo orden inquisitorial. Inmediatamente después de esta misión misteriosa, la Cuarta fue implicada en la extirpación de varias formas de vida indígenas sobre el mundo de Horranveth para permitir la colonización por parte del Adeptus Mechanicus. Muchos entre los Ultramarines sintieron que esto era indigno, pero ninguno desafió el decreto del Señor del Capítulo.

Después de la purgación de Horranveth, la Cuarta fue llamada para participar en la Cruzada Balur, una fuerza mixta conducida por Marneus Calgar. Una coalición fuerte de criaturas xenos (identificados como Tau, Kroot y Tarellianos) había lanzado un ataque en el espacio Imperial y había exigido que los habitantes de los mundos capturados jurasen lealtad a su imperio blasfemo. Naturalmente, tal agresión no podía dejarse sin castigo y juntos con guerreros de los Ángeles de Sangrientos, Marines Malévolentes y los remanentes de las Guadañas del Emperador, Calgar condujeron al ejército aliado a una victoria rápida, destruyendo las colonias nacientes y reestableciendo el dominio Imperial.

Los Tiranidos vuelven

La Cuarta debía luchar contra los Tiranidos otra vez sobre el mundo de Ichar IV cuando estos xenos volvieron con otra flota, esta vez llamada Kraken. Lejos del ariete que era Behemoth, apareció que los Tiranidos, de algún modo, habían aprendido de la derrota y habían atacado en una serie de asaltos más pequeños, pero menos mortales, atacando en un frente muchísimo más ancho. Muchas de estas flotas fueron destruidas, conduciendo a los xenos a consolidar su ataque sobre el mundo industrial de Ichar IV. Otra vez, la amenaza Tiranida fue combatida con el coraje y el acero, los hombres de los Ultramarines lucharon junto a cientos de regimientos de la Guardia Imperial y otros siete Capítulos. La Cuarta era otra vez la vanguardia de la lucha. A Idaeus y a Uriel les concedieron el Laurel Imperial por su heroísmo. Una vez más los xenos fueron rechazados, aunque la amenaza de Kraken permanezca todavía fuerte.

La flota Tiranida se fragmentó en un número grande de flotas más pequeñas como la que se retiró de Ichar IV y se sabe que muchas de estas flotas han penetrado profundamente en el corazón galáctico. Unas hasta han alcanzado el Segmentum Solar aunque la flota Imperial las haya destruido esto sin la piedad. Aun así, los datos de cuántas de estas flotas han sido destruidas son muy confusos.

Nuevos Comienzos

Después de la derrota de los Tiranidos en Ichar IV, la Cuarta fue enviada al mundo de Thracia, donde la participación rumoreada de los Amos de la noche hizo necesario una fuerza de combate capaz de luchar contra ellos en igualdad de fuerzas. Los regimientos de la Guardia Imperial no consiguieron tomar la capital planetaria, encontrando una resistencia feroz, pero habían aplastando al enemigo en el resto del planeta. Como la campaña progresó en favor de los Imperiales,

las líneas Imperiales se hicieron muy largas: todo era demasiado fácil, pues el plan de los Amos era atacar y destruir el flanco enemigo y luego arrasar las débiles líneas. Comprendiendo esto, la Cuarta atacó los puentes que permitirían tal que ataque, pero en el proceso Idaeus murió heroicamente sacrificando su propia vida para destruir el último puente. Afligiéndose de su pérdida, la Cuarta volvió a Macragge para enterrar a su capitán caído dentro del suelo sagrado de su mundo natal, tras lo cual Uriel Ventris fue elevado al rango de Capitán.

Juntos con el Capitán recién designado Ventris, la Cuarta sale su próxima misión; escoltar a Adepto Barzano del Administratum al mundo de Pavonis. Sobre las franjas Este, Pavonis había sido sacudido por asaltantes, piratas y la insurrección civil y a la llegada de los Ultramarinos, el planeta está casi sumergido en una guerra civil sangrienta entre sus cárteles industriales que compiten por el poder. El capitán Ventris y el Adepto Barzano (ahora revelado como un Inquisidor del Ordo Xenos) descubrieron que los problemas del planeta estaban centrados en un loco, llamado Kasimir de Valtos, quien deseaba la liberación de un dios de estrellar antiguo y poderoso encarcelado bajo la superficie de Pavonis durante millones de años, conocido como el Portador de la noche uno de los C'tan. Valtos murió y el Portador de la noche fue liberado, pero se desconoce que repercusión tendrá esto en la galaxia.

Con la regla de paz Imperial restaurada en Pavonis, la Cuarta viajó al norte del Segmentum Tempestus, hacia el mundo de Tarsis Ultra, un mundo liberado por Roboute Guilliman durante los primeros días de la Gran Cruzada y orgulloso de mantener las tradiciones de los Ultramarines. Los juramentos antiguos de hermandad ataron el destino de Tarsis Ultra a los Ultramarines y cuando un pecio espacial gigantesco fue detectado a la deriva en el sistema, el Capitán Ventris condujo a sus hombres a sus profundidades para destruirlo desde dentro. Enterrado profundamente dentro de su estructura, los Ultramarines descubrieron una horda de Orkos frenéticos. Y algo mucho peor: Genestealers. La lucha dentro del pecio estaba entre el más feroz que había librado la Cuarta, pero sus guerreros fueron capaces de luchar para salir del pecio y mirar su destrucción del puente del Vae Victus.

Pero la victoria se tiñó de miedo, pues los astropatas de la nave descubrieron una presencia que anulaba el Astronomicum, que era conocida como la Sombra de la Mente Enjambre. Los Tiranidos volvían.

La Defensa de Tarsis Ultra:

Con la noticia de la llegada de la flota Tiranida, la respuesta dada por el Imperio fue excepcionalmente rápida. Los Ultramarines se pusieron en contacto con un Capítulo hermano, el de los Mortificadores, aunque hubieran divergido bastante de los ideales de Roboute Guilliman, abrazando una cultura de adoración de muerte, eran guerreros magníficos y les ayudaron con todas sus fuerzas disponibles. Una flota conducida por el Almirante Bregant de Corte a bordo del Argus fue despalzada, incluyendo muchas naves antiguas: El Espada de Venganza y Kharloss Vincennes por nombrar dos. Los Korps de la Muerte, Korps de Krieg y los Regimientos de Logres fueron embarcados hacia Tarsis Ultra y la defensa local entrenada por el Sargento Learchus. El inquisidor Lord Kryptman otra vez prestó su maestría a los comandantes de Tarsis Ultra, así como los servicios de una élite de la Deathwatch, conducida por el famoso Capitán Bannon. Tarsis Ultra estaba todo lo bien preparado que se podía preparar.

La batalla empezó en los límites del sistema y aunque el mundo de Barbarus Prime fuera arrasado por los Tiranidos, los primeros elementos de su flota fueron derrotados. El avance de la flota de colmena no podía ser parado tal era el volumen de efectivos que reunía y obligaron a Kryptman a sacrificar el mundo de Chordelis, ordenado a los Mortificadores al bombardeo orbital desde la órbita antes de que los Tiranidos pudieran asimilar su biomasa. A pesar de fracturas que aparecen en la alianza Imperial por esta acción, la amenaza Tiranida fue combatida con el coraje y honor sobre la superficie de Tarsis Ultra, pese a la presión que sufrían sus defensores por el implacable asalto de los Tiranidos.

Aunque muchos miles de vidas fueran perdidos, y una proporción enorme de la Cuarta murió, los Tiranidos fueron una vez más derrotados cuando el Capitán Ventris se saltó las enseñanzas del Codex Astartes y tomó el mando del grupo de élite de la Deathwatch. Él les condujo a una misión desesperada para inocular un veneno genético mortal en el corazón de la nave colmena restante. Habiendo una vez servido con el Deathwatch, el Capitán Ventris sabía que este era el lugar donde se podría hacer el mayor daño, y a pesar de la advertencia severa del Sargento Veterano Learchus de que Marneus Calgar se enteraría de su desacato del Códex, Ventris siguió con su misión. El equipo del Deathwatch y el Capitán Ventris triunfaron y acabaron con la reina Norn que dirigía el ataque, acabando con el mando unificado de los Tiranidos.

Con Tarsis Ultra asegurado, la Cuarta recuperó a sus muertos y volvió a Macragge. En los corazones de sus guerreros pesaba el coste de honrar su deuda antigua. Pero algo peor esperaba la Cuarta a la vuelta de su mundo natal. Las acusaciones de herejía fueron vertidas sobre su capitán y con ello, el potencial para despojar a la compañía de su honor & hellip;

Heroes de la Cuarta compañía

Hermano Capitán Idaeus

Idaeus mandó la Cuarta de 627. M41 a 999. M41, ganando una reputación de algo rebelde entre los Ultramarines. Su actitud fue tolerada simplemente porque él alcanzó la victoria con una de las cifras de víctimas más bajas del Capítulo. Su inclinación para pensar más allá del Códex Astartes lo había ganado algunos detractores poderosos dentro del Capítulo y dicen esto fue lo que condujo a su compañía a las zonas de guerra mas peligrosas de la galaxia.

Hermano Capitán Uriel Ventris

Nacido en el mundo caverna de Calth en el año 876. M41, Uriel es un antepasado del héroe Ultramarine Lucian Ventris (quien murió con la Primera ,durante la primera guerra Tiránida) y como tal fue entrenado en los prestigiosos Cuarteles Agiselus donde Roboute Guilliman y Marneus Calgar se habian entrenado, aunque él ya se hubiera ganado tal honor con su habilidad. Uriel demostró ser estudiante excelente y realizado sumamente bien su periodo en Agiselus, donde termina su carrera con los honores mas altos de su clase y eso aseguró de su selección por los Ultramarines para entrenarse en la Fortaleza de Hera.

Completó su entrenamiento en la Fortaleza de Hera en el año 898. M41 con lo cual él fue alistado en la Decima Compañía , siendo otra vez su excepcionalmente buen rendimiento lo que le elevo a la Cuarta bajo el mando del Capitán Idaeus en 909. M41. Él sirvió bajo Idaeus durante los noventa años siguientes antes de la muerte de su capitán y de asumir el mando de la Cuarta. Aunque haya servido con el coraje y el honor hasta entonces, hay algunos que sugieren que él puede ser más demasiado ppenso a seguir las ideas de su predecesor sobre el Codex Astartes...

Lord Amirante Lazlo Tiberius

Tiberius luchó como el capitán del Vae Victus en la Primera Guerra Tiránida, ayudando a derrotar la flota colmena Behemoth, aunque él mismo sufriera terribles heridas que dejaron cicatrices cuando una bioarma Tiranida penetró la pantalla de defensa de su nave y el alcanzo. Aprendio los caminos de la guerra del antiguo Señor de la Flota, sus habilidades en los combates de aborjæe no tienen par y gracias a ella fue elevado al rango de Lord Almirante. Normalmente asignado a la Cuarta , el Vae Victus ha llevado a Uriel y sus guerreros a la batalla muchas veces y aunque el título del Capitán Ventris como capitán de la Cuarta sea el Señor de la Flota, Ventris ha pasado en Tiberius como el hombre más adecuado para ese papel.

Sargento Veterano Pasanius

El amigo más cercano y más afin de Uriel. Pasanius es más mayor que Uriel y es quizás un poco más mundano que sabio que su capitán. Es muy respetado por los hombres y su apoyo inflexible hacia Uriel en los primeros días de su mando cimienta sus dotes de mando. Pasanius es algo brusco y no tiene miedo para hablar , o expresar sus dudas sobre una decisión de mando si no la encuentra conveniente, aunque una vez que aquella decisión haya sido firme él lo apoyará completamente. Él es la encarnación del espíritu del Códex Astartes. Perdido su brazo por debajo del codo cuando el Portador de la Noche se lo cerceno Pavonis y los adeptus tecnologicus de Pavonis le proporcionaron el mejor de los implentes bionicos del planeta como muestra de agradecimiento por la salvacion de su mundo.

Sargento Veterano Learchus

El que una vez fuera el rival mas enconado de Uriel cuando se entrenaron juntos en los Cuarteles Agiselus, Learchus de mala gana ha aceptado a Uriel como su comandante. Lucharon juntos en Pavonis y tiene respeto por su capitán, aunque ellos nunca vayan a ser amigos como lo son Uriel y Pasanius. Él es un Ultramarine típico, honorable y noble, aunque tienda a despreciar aquellas culturas que no este basadas en las reglas de Ultramar ni sean tan cultas como las de los Ultramarines. Learchus jamas se partaria de las enseñanzas de su Primarca, pues para él sus palabras son sagradas al contar con la bendicion del Emperador. Por eso, acuso a Ventris de herejia.

Traducido del Index Astartes: WARRIORS OF ULTRAMAR :The Fourth Company of the Ultramarines, que esta disponible en Red elf por Me