

Las Tropas Árticas de Valhalla

Autor AGRAMAR

viernes, 26 de octubre de 2007

Modificado el domingo, 29 de noviembre de 2009

Desde sus primeras victorias contra los Orkos en Valhalla, las Tropas Árticas se han cosechado una reputación de estoicismo y dedicación al Emperador. Los regimientos que se forman en las heladas ciudades colmena de Valhalla tienen una formidable reputación de ser extremadamente valerosas en la defensa. Por lo general, la única manera de llegar a ocupar el terreno defendido por los valhallianos es eliminarlos a todos. Al atacar, combinan ingentes andanadas de artillería con masivos asaltos de infantería.

Arma especial preferida: lanzallamas

Arma pesada preferida: mortero

Pelotones de armas pesadas

Sacerdotes

Pelotones de reclutas

Xenocombatientes: Orkos

Formación cerrada

Veteranos

El planeta Valhalla fue antaño un paraíso templado repleto de bosques y de fértiles y amplias llanuras. No existe ninguna prueba que confirme la existencia de asentamientos en aquel tiempo, pero las leyendas hablan de un mundo ideal para ser colonizado y desarrollado. Sus habitantes se extendieron por todo el mundo y prosperaron. Las principales masas de tierra del planeta estaban más o menos uniformemente repartidas, una centrada en el polo norte y la otra en el sur. Las regiones ecuatoriales estaban dominadas por un enorme océano cálido de veintemil kilómetros de amplitud.

Hace aproximadamente diez mil años un cometa de inmenso peso y tamaño chocó contra Valhalla. Los láseres de defensa del planeta dispararon una y otra vez contra el cometa, pero no consiguieron más que resquebrajar varios fragmentos de lo que demostró ser hierro prácticamente sólido. Un fragmento de casi dos kilómetros de radio impactó en el continente del norte provocando una cadena interminable de terremotos y destrucción, pero el cuerpo del cometa principal cayó en el mar.

Al principio, la confusión y la devastación dificultaron calibrar el efecto total del impacto. Los mares ardientes, las nubes de vapor y las capas de polvo impidieron el paso a la luz. Las temperaturas descendieron en picado hasta congelar todo el planeta. Pero todavía más importante fue el hecho de que el impacto había desviado a todo el mundo de su órbita. Durante diez años, Valhalla fue rodando erráticamente hasta que finalmente se estableció a unos veinticuatro millones de kilómetros de su sol. Para entonces el planeta ya se había convertido en un lugar muy diferente.

Un mundo congelado

Valhalla se había convertido en un mundo de hielo. Los supervivientes de la catástrofe se vieron obligados a trasladarse cada vez más hacia los océanos del planeta a medida que los glaciares iban envolviendo los continentes polares. Al final, no quedó más tierra firme y se vieron obligados a vivir sobre el hielo. A pesar de que el 99% de la vida del planeta había sido destruida, sus habitantes siguieron luchando por sobrevivir y construyeron sus ciudades bajo los glaciares y sobre el océano congelado. Cultivaron cuidadosamente la poca vida que quedaba y plantaron materiales nutrientes y algas en cubas calentadas con alambiques termales.

El destino había propinado un duro golpe al planeta, pero no había acabado del todo con Valhalla. Sin embargo, justo cuando la amenaza del hambre parecía estar desapareciendo, llegó otro enemigo igual de peligroso. Los Orkos aparecieron a miles después de que los vientos de la disformidad transportaran a su flota espacial averiada hasta el mundo helado. Al no encontrar nada para sostener siquiera sus poco exigentes apetitos, los Orkos se lanzaron contra los valhallianos haciendo uso de una ferocidad espoleada por el hambre. Fue una lucha por la supervivencia. Los Orkos estaban aislados y la única fuente de comida de todo el planeta se encontraba en el interior de las ciudades de los valhallianos, en los valiosos cultivos orgánicos y en los propios habitantes!

Una lucha desesperada

El combate se extendió por las ciudades subglaciales de los valhallianos. Los alambiques termales que se alzaban por encima del hielo eran objetivos fáciles para los Orkos, pero las criaturas de piel verde los ignoraron y se abrieron paso a golpes a través de las densas compuertas de plástiacero que protegían los túneles de acceso a las ciudades heladas. Lanzando sus gritos de guerra, los Orkos decidieron cargar hacia abajo directamente contra el centro de las ciudades. El combate se extendió por las galerías y los túneles de Valhalla. Los defensores conocían cada palmo de su reino helado,

cada galería y cada conducto, e hicieron un buen uso de su familiaridad en cada enfrentamiento. Cuando los Orkos se abrieron paso hacia el interior se encontraron constantemente emboscados o conducidos sin saberlo a callejones sin salida donde los túneles se derrumbaban tras ellos.

Hacia la sexta semana de combates continuados, los Orkos alcanzaron la cámara principal de comida con sus cientos de cubas contenedoras de material viscoso nutriente. Casi la mitad de los Orkos habían muerto, pero el resto atacaron con la máxima determinación. El aroma de la materia viscosa verde y burbujeante penetró en sus atentos olfatos y se relamieron los labios escamosos. Los valhallianos se prepararon para oponer una resistencia final. Si la cámara llegaba a ser ocupada, en menos de una semana morirían de hambre. Todo hombre, mujer y niño capaz de sostener un rifle se apelotonó en la cámara y en las galerías que la rodeaban. La batalla iba a decidir cuál de las dos razas sobreviviría en Valhalla.

La batalla final

Los Orkos atacaron formando una gran masa. Los guerreros pieles verdes enloquecieron de hambre y perdieron la capacidad de pensar racionalmente. Si hubieran planeado mejor el ataque, este podría haber tenido éxito, pero así fueron los Orkos los que fueron rechazados, aunque tras pagar un precio muy alto. Casi la mitad de los defensores fueron eliminados o heridos. Los Orkos se retiraron y se prepararon para otra ofensiva.

El segundo ataque de los Orkos se produjo en dos acometidas simultáneas. La primera fue fácilmente rechazada, pero solo demostró ser una treta. La segunda se dirigió contra una pequeña cámara contigua que formaba parte de la planta de empaquetado de nutrientes adjunta a las cubas de producción principales. Al final, la planta de empaquetado acabó por caer en manos de los Orkos después de que los defensores murieran en sus puestos tras haber causado grandes bajas al enemigo.

Desde la posición que acababan de ganar, los Orkos pasaron rápidamente a desplazar los refuerzos hacia delante. Los humanos se encontraron en medio de un fuego cruzado y pronto se vieron obligados a ceder terreno en la misma cámara principal. Los Orkos se encontraban ya en las grandes cubas. Eran como pozos excavados en el suelo y rellenos de una materia verde y pegajosa de algas. Los contornos realzados de los pozos servían de cobertura tanto a los atacantes como a los defensores. La lucha se intensificó a medida que los Orkos fueron avanzando pozo a pozo y los humanos se fueron retirando gradualmente o fueron cayendo abatidos.

¡Victoria!

Al cabo de tres horas, los Orkos obligaron a los valhallianos a retirarse hacia un muro de hielo. Las perspectivas de los defensores eran francamente desalentadoras, pero aun así se preparaban para un nuevo asalto con el firme propósito de vender sus vidas al precio más alto posible. Cuando los Orkos se levantaron y aullaron su grito de batalla, una potente explosión hizo temblar toda la caverna. Los pilares de hielo se derrumbaron y se desplomaron contra las reservas de nutrientes, y el suelo se elevó y se partió bajo los pies de los Orkos. Los valhallianos se alzaron a su vez y, profiriendo un poderoso grito, cayeron sobre sus atacantes. Los Orkos se desmoralizaron presos de la confusión en cuanto unas máquinas infernales atravesaron el suelo y la cámara destrozada se inundó con una mezcla de materia viscosa y de ícor verde.

Los valhallianos habían ganado la batalla porque su rígida resistencia había dado tiempo a sus ingenieros para perforar un conducto de hielo por debajo de la caverna. En el momento crucial, los viejos fundehielos, unas máquinas industriales diseñadas para formar las propias cámaras subglaciales, habían atravesado el suelo y causado una masacre entre los Orkos. Los fundidores de altísima temperatura impulsados por su propio sistema de vapor de alta presión aterrizaron a los Orkos. Los que no salieron corriendo fueron gravemente quemados o fundidos y los que escaparon fueron abatidos por los vengativos valhallianos.

A pesar de que el planeta Valhalla ya no es un mundo densamente poblado ni demasiado próspero, los valhallianos son famosos en toda la galaxia. Tras acabar con los Orkos de su propio mundo, los regimientos valhallianos se unieron a otros de la Guardia Imperial para liberar a muchos otros planetas de los invasores orkos. Los valhallianos siempre luchan con la misma grave determinación de la que hicieron gala en las ciudades de hielo de su mundo natal y, en batalla, su coraje y su tenacidad les hacen valer el respeto de los demás regimientos de todo el Imperio.

El Valle de la Muerte

Cuando los explorators del Adeptus Mechanicus descubrieron el sistema Poretta en 365.M40, pensaron que el Dios Máquina había escuchado sus plegarias. De los cinco mundos del sistema, tres de ellos eran habitables por los humanos y los tres contenían cordilleras minerales listas para ser explotadas. Por desgracia, tras un examen más cuidadoso, los tecnosacerdotes descubrieron que alguien había llegado ahí primero. Sus primeras avanzadillas fueron atacadas por una raza a la que la humanidad conocía como los demiurgos. Aquellos semihumanos de reducido tamaño solían vagar por la galaxia en gigantescas naves recogedoras de asteroides. No obstante, el mineral contenido en el interior de los jóvenes mundos de Poretta era simplemente demasiado valioso como para ser ignorado, de modo que aterrizaron con sus naves y empezaron a minar. Los demiurgos se adaptaron muy bien a las condiciones de Poretta IV, que era el planeta más poblado; y, aunque los exploradores contaban con 5.000 tecnoguardias, sufrieron grandes

bajas al tratar de capturar los pasos de montaña que ocupaban los demiurgos. El Magos Strixta, la persona al mando de los exploradores, solicitó la ayuda de una fuerza de combatientes especializados en terreno montañoso. Casi seis meses más tarde recibieron la ayuda de dos regimientos valhallianos reclutados de la Guardia Polar, los exploradores del hielo entrenados desde su nacimiento entre las escarpadas cordilleras del sur de Valhalla.

Los regimientos I y II de la Guardia Polar de Valhalla establecieron rápidamente una zona de aterrizaje al pie de las colinas de la cordillera más grande, donde los demiurgos se habían concentrado en mayor número. Ejercieron su presión a lo largo de varios valles de montaña y consiguieron ir avanzando de manera lenta pero firme. Su superioridad numérica, junto con su equipo especializado de montaña y sus armas, les permitieron empujar a los demiurgos hacia el interior de aquellos picos dentados. Tras dos meses de luchas, llegaron a un gran valle que se extendía a lo largo los casi 1200 kilómetros de longitud de la cordillera. Los demiurgos habían construido su fortaleza en el extremo noroccidental, un complejo de búnkeres excavados en la roca viva provisto de torres con armas pesadas que cubrían cualquier intento de aproximación por el valle.

El Comandante Yurov del Guardia Polar II se encontraba al cargo del asalto. Tras un bombardeo orbital constante por parte de la flota del Adeptus Mechanicus y de los transportes de la Marina que habían traído los valhallianos, la Guardia Polar de Yurov se lanzó al ataque. El regimiento se dividió en tres destacamentos. El mayor de ellos, compuesto por cuatro compañías, avanzó en línea recta por el valle. El segundo comando de batalla formado por tres compañías atacó desde otro valle situado al oeste de la posición de los demiurgos. Y, por último, a una compañía de exploradores de montaña valhallianos de elite se le encomendó la misión de escalar los acantilados y cimas al norte de los demiurgos y atacar a los alienígenas por la retaguardia. Los exploradores se encontraban a las órdenes de Alexi Rausko, un capitán de pelo gris con cincuenta años de experiencia de combatir por las montañas.

Rausko y sus hombres se enfrentaban a unas perspectivas temibles: escalar varios acantilados bajo el fuego enemigo, uno de los cuales tenía una altura de unos 90 metros. Mientras las escuadras de armas pesadas proporcionaban fuego de cobertura, los exploradores empezaron a subir las empinadas pendientes. Sus cañones de montaña, que eran capaces de disparar con gran precisión a gran alcance pero que a la vez eran lo bastante ligeros como para moverse sin problemas, desplegaron una andanada que mantuvo a los demiurgos a cubierto en sus búnkeres. Tan solo algunos disparos de armas de fuego pequeñas entorpecieron la compañía de Rausko en su ascensión hacia el primero de sus objetivos: un puesto de armas pesadas que estaba descargando infinidad de disparos contra las compañías que atacaban por el oeste. Cuando alcanzaron la cima, los exploradores arrasaron rápidamente a las dotaciones de armas especiales de los demiurgos, matando a la mitad y tomando como prisioneros al resto.

Tras ocupar el promontorio, los exploradores utilizaron un aparejo de poleas ligero para trasladar rápidamente sus cañones pesados desde su posición original hasta la cima capturada, desde donde podrían disparar contra las defensas principales de los demiurgos, que se encontraban a otros 300 metros por encima de ellos. Sin apenas detenerse para ayudar a que las dotaciones de las armas se establecieran del todo, los exploradores siguieron adelante en pos de su siguiente objetivo: una entrada secundaria al complejo de los demiurgos. Esta vez, los demiurgos fueron más tenaces en su defensa, dado que ya se habían recuperado del bombardeo orbital. Los disparos concentrados de armas pesadas dejaron heridos a muchos exploradores mientras estos trataban con gran esfuerzo de atravesar las ventiscas de nieve y las capas de hielo traicioneras, abriéndose paso con picos y botas con pinchos. El mismo Rausko en persona fue alcanzado dos veces por las balas del enemigo, pero rechazó recibir tratamiento médico argumentando que solo se trataba de "una o dos magulladuras" y que había hombres que necesitaban ayuda más urgentemente que él.

Al final, los exploradores de Rausko alcanzaron el puesto de guardia y lucharon cuerpo a cuerpo con los demiurgos. Los veteranos exploradores consiguieron finalmente expulsar a los resistentes demiurgos de sus posiciones atrincheradas aunque no consiguieron atravesar la puerta altamente blindada del búnker. Cuando las fuerzas del ataque principal de los valhallianos llegaron a la puerta principal del complejo, Rausko vio la oportunidad de terminar aquella batalla rápidamente. Existía una ruta abierta alrededor del mismísimo pico de la montaña, por encima de los búnkeres de los demiurgos, por la cual sus hombres podrían atacar a los defensores desde detrás de sus defensas. Sin embargo, en caso de que una tropa de gran tamaño emergiera de aquella entrada, serían sus hombres los que iban a verse sin salida. Rausko dejó un pelotón formado por sus guerreros más feroces preparado para contrarrestar cualquier contraataque de los demiurgos y condujo a sus hombres en una escalada relativamente fácil hasta un peñasco que dominaba la base de los alienígenas. Los demiurgos lanzaron efectivamente un ataque por la puerta trasera, pero el pelotón de exploradores apostados allí lucharon valerosamente para mantener a los demiurgos inmovilizados a unos cientos de metros de distancia del puesto de guardia.

El plan de Rausko funcionó a la perfección. Ante la superioridad numérica de los valhallianos y tras sufrir grandes bajas debido a que los hombres de Rausko ocupaban una posición superior e inalcanzable, los demiurgos no tuvieron más alternativa que rendirse, aunque los tenaces alienígenas siguieron luchando durante una hora más para preservar su muy desarrollado sentido del honor. Casi dos terceras partes de los exploradores habían muerto en aquel asalto y casi la mitad de las demás compañías. No obstante, al haber perdido su fortaleza principal, los demiurgos ya no podían pasar suministros a las demás bases, de modo que acabaron abandonando Poretta y a los valhallianos se les concedió el

privilegio de fundar los primeros asentamientos imperiales en dicho sistema.

CAPITAN CHENKOV DE VALHALLA

Los soldados de los regimientos de Valhalla son combatientes implacables y decididos, que lucharán hasta el último hombre si es necesario antes de ceder terreno ante el enemigo. Es práctica frecuente entre los generales de la Guardia Imperial emplear a las tropas de Valhalla para reforzar cualquier línea defensiva, sabiendo que resistirán en situaciones en las que otras tropas desfallecerían.

El Capitán Kubrik Chenkov es uno de los hombres cuya sangre fría y determinación han permitido ganar esta reputación a los guerreros de Valhalla. Durante la defensa de Jurn, él y sus tropas de Valhalla resistieron en un posición aislada el asalto sistemático de una gigantesca horda Orka, aferrándose desesperadamente a sus fortificaciones hasta que los refuerzos Imperiales aparecieron tres días más tarde. De los seiscientos hombres de Valhalla presentes en el primer día, tan sólo veintisiete estaban en condiciones de luchar cuando fueron relevados; sólo sesenta y tres hombres en total sobrevivieron para contarlos.

De la web de la GW de España y gracias a la web de Mordrak II por la Historia de Chencov. Adaptado por Me