

Los Lobos de Fenris

Autor AGRAMAR
lunes, 10 de marzo de 2008
Modificado el lunes, 10 de marzo de 2008

Russ con Freki y Geri

Fenris, el mundo de Hielo y Fuego (como es conocido en muchos lugares por la brutal climatología que tiene) es el hogar de los depredadores naturales terrestres más peligrosos de todo el universo de Warhammer 40K: los Lobos de Fenris. Sin contar a los monstruosos Krakens, los dragones de mar o las ballenas de hielo, es la criatura más fuerte y temible.

Viven en manadas de tamaño variable, dirigidas por un adulto poderoso. Son animales muy grandes, del tamaño de un caballo grande y muchísimo más inteligentes que los lobos normales, además de mucho más fuertes y feroces. Se dice (y hay pruebas) de la existencia de lobos tan grandes como tanques de batalla. No se sabe si es por la edad, la alimentación o una mezcla de ambas, pero la verdad es que se han encontrado especímenes enormes. De hecho los Fenrisianos hablan de Kjarg, el rey de los lobos de Fenris, una bestia de pelaje negro como la noche y del tamaño de una montaña, y de los lobos que hace de su guardia, criaturas descomunales con colmillos como troncos de roble y mandíbulas capaces de masticar el acero como si fuera carne magra. Muchos tachan esas historias de cuentos de hadas (aunque andie se lo diría a un fenrisiano a la cara o a distancia que pudiera oírle, ya que los fenrisianos son salvajes guerreros de nacimiento, fácilmente enfurecibles y con un gran sentido del honor, por lo que no hay ofensa peor que tratar a un fenrisiano de mentiroso), pero lo cierto es que un lobo de Fenris es capaz de dejar marcado con sus dientes el adamantio o el plásticero y no romperselos.

Los lobos de Fenris son una parte integral de la cultura de Fenris y por consiguiente, de los Lobos espaciales. Una de las más grandes de las sagas de Fenris, la Saga de La Ascensión del Rey Lobo, por Gnauril, habla de cómo Leman Russ fue criado por una loba de Fenris (el propio Leman Russ mencionó su parentesco lupino en más de una ocasión). Se cree mayoritariamente que los lobos que acompañaban a Russ (Freki y Geri) eran sus hermanos de manada originales y que llegaron a la madurez prácticamente al mismo tiempo. La saga cuenta la historia de un crudo Invierno Infernal en que el joven primarca se unió a su manada en una incursión contra un asentamiento cercano a esta. Corrió hacia el pueblo a cuatro patas, con una manada de lobos aullando detrás de él; se abrió camino hasta el almacén del pueblo y cerró las mandíbulas sobre unos grandes pedazos de carne en salazón. Los lobos fueron atacados por los habitantes del pueblo antes de que pudieran llevar los despojos a sus hambrientas proles y el primarca luchó con una ferocidad sin límites para permitir escapar a sus compañeros lupinos. Los pueblerinos no habían visto nada igual, así que pidieron a su señor, el Rey Thengir de Russ, que les librara de aquella amenaza. Una semana después, el rey envió una partida de caza "con flechas envenenadas con veneno de dragón y cuchillos tan afilados que podían atravesar la corteza de un roble".

Gran parte de la manada del primarca murió como consecuencia del ataque, atravesada por las lanzas y las flechas de los cazadores. Incluso la venerable loba que defendía a su camada fue empalada por la garganta, aunque acabó con la vida de cinco cazadores antes de sucumbir por fin a sus flechas envenenadas. Con todo, el niño lobo consiguió salvarse agachándose tras el cadáver de la loba. Mientras gruñía, se debilitaba poco a poco porque el veneno afectaba lentamente a su constitución de hierro y las flechas dentadas se le clavaban como alfileres en su cara y en su espalda. El niño lobo fue atado y amordazado con las tripas y los tendones de los cadáveres de su manada y fue arrojado ante el mismísimo Rey Thengir.

La saga prosigue con todo lujo de detalles y explica el primer contacto del primarca con la realeza de Fenris:

"Hacia el anochecer, quitaron la mordaza al hombre lobo y el rey pidió a la criatura que implorase por su vida como un perro. La extraña bestia se irguió hasta su altura máxima y soltó un rugido tan largo y tan fuerte que algunos de los hombres más jóvenes tuvieron que abandonar la sala. La criatura de mirada enfurecida lanzó un escupitajo de sangre y de veneno al Rey Thengir mientras le miraba con los ojos brillantes de orgullo real".

A lo largo de los años siguientes, el niño lobo fue cuidado por el rey en persona. Se le enseñó a blandir un hacha de batalla, a pescar y, poco después, a hablar. El primarca crecía con rapidez y absorbía los conocimientos a un ritmo increíble. También demostró una aptitud innata para el armamento, además de no tener rival en el combate sin armas. Propenso a rugir con una risa atronadora o a vociferar canciones sin armonía, el primarca se dio cuenta, poco a poco, de que tenía más de humano que de lobo y de que era mejor que cualquier otro. Cuando Russ logró desarmar al campeón de la guardia del rey de sus dos hachas de batalla durante su tercera sesión de entrenamiento, Thengir se dio cuenta de que el joven estaba llamado a la gloria. El primarca pronto habló con una poderosa elocuencia y, una noche, el Rey Thengir decidió que ya era merecedor de recibir un nombre verdadero.

Así fue cómo realmente nació Leman Russ.

Muchas leyendas de Russ hablan de sus encuentros con los lobos de fenris. Se dice que Russ derrotó a Morkai, el gran lobo de dos cabezas y a cambio de su vida le obligó a ser el guardian de las puertas de la muerte, tarea en la que sigue a día de hoy. También derrotó a los lugartenientes de Morkai, Melena Negra (Blackmane) y Atronador. A Melena Negra lo mató y se hizo una capa con su pellejo para poder entrar y salir del Reino de la muerte. Melena Negra llamaba a los espíritus de los guerreros muertos con sus aullidos desde los cementerios y se dice que aun hoy su espíritu les llama, pero les impide entrar en el reino de los vivos.

A Atronador lo derrotó y tuvo que huir de él. Las leyendas dicen que todavía huye, creyéndose perseguido por Russ, dando vueltas y más vueltas alrededor de su helado mundo. De hecho, hay una constelación que se ve en Fenris que se llama la de Atronador y que representa un lobo corriendo. A este lobo se le llamaba así porque sus aullidos provocaban truenos y el brillo de sus colmillos crearon los relámpagos de las tormentas. Los Lobos espaciales usan este símbolo, el del lobo Atronador para alguna de sus Grandes Compañías y se considera un símbolo de buena suerte.

Los lobos espaciales tienen una gran predecepción por estas criaturas y se hacen acompañar de ellas en las batallas (de hecho, la legendaria 13ª compañía, la Wulfen llevaba al combate manadas enteras, tal era su afinidad animal con los lobos de fenris.) Si un lobo espacial quiere que los lobos de fenris peleen para él deberá realizar la llamada Cacería Solitaria: sin armas ni armadura y solo deberá buscar a una manada de lobos de fenris (la mejor forma es rastrear las montañas de Fangard, la cadena montañosa donde está el Colmillo) y matar al líder, para lo cual deberá esperar a que el lobo se lance contra él y cuando le salte encima para derribarlo y matarlo, atacarle la garganta y el vientre. Si lo hace la manada será suya y combatirá para él como si él fuera realmente su alfa. Hay historias bien documentadas de lobos de fenris que han salvado la vida a sus amos y que incluso los han arrastrado fuera de peligro al quedar inconscientes. Incluso han protegido sus cuerpos cuando han caído en combate.

Los lobos espaciales, además, hacen toda clase de fetiches y amuletos con los despojos de los lobos de fenris que matan: Las runas más poderosas de los sacerdotes rúnicos se graban en los colmillos de lobo de fenris o se hacen collares con ellas, sus colas se utilizan para ahuyentar el mal de ojo, sus pieles sirven para capas.

Fenris encadenado en un antiguo manuscrito nórdico

DE DONDE SALE FENRIS

Fenris debe su nombre al lobo de la mitología nórdica:

Fenris es el nombre del Gran Lobo de la mitología escandinava, hijo de Loki. Se cuenta que al principio sólo era un cachorro, pero conforme se le alimentó comenzó a crecer, y pronto fue tan grande que era imposible controlarlo. De entre todos los dioses del Asgard, sólo Tyr - el dios con cuernos - se ofreció a encadenar al lobo usando una cadena especialmente forjada por los enanos llamada Gleipnir, pues Fenris había destruido las cadenas con que anteriormente se le había intentado encadenar. Así, Tyr y los otros dioses convencieron a Fenris de que jugase un juego con ellos. El juego consistía en que se dejase poner esta cadena que era muy liviana y fina para que el lobo tratase de romperla. Fenris accedió pero con la sola condición de que Tyr introdujera su brazo en la boca del lobo, a modo de garantía. Cuando Fenris por fin vio que la cadena era irrompible, montó en rabia, arrancándole el brazo a Tyr.

Según la mitología escandinava, el día del Ragnarok, Fenris romperá sus cadenas y matará a Odín, aunque él mismo será aniquilado por el hijo de Odín.

Tomado de los Codex de la segunda y tercera/cuarta edición, del Index astartes de los lobos espaciales y de <http://info.territoriodelobos.com>.