

El Land Raider(parte I)

Autor AGRAMAR

lunes, 23 de febrero de 2009

Modificado el lunes, 23 de febrero de 2009

Los Marines Espaciales del Adeptus Astartes son legendarios en los cientos de miles de mundos que componen el Imperio, incluso en los mundos poblados por retrógrados y supersticiosos. En los mundos civilizados se habla de ellos en susurros, que se acompañan de historias absurdas sobre antiguos secretos de bioalquimia y genocondicionamiento. Los mitos de las gentes más primitivas hablan de Ángeles de Muerte que descienden furiosamente de las estrellas con sus alas para aplicar el castigo merecido a las serpientes del Caos. Y las historias sobre los carros de acero de los Ángeles son igual de habituales. Dicen de estos carros que son masivas bestias de metal con una piel que resiste cualquier golpe, que sus ojos disparan relámpagos y que en su estómago viajan los Ángeles de Muerte. Esta es la leyenda del Land Raider.

El Land Raider está construido de acuerdo con la ya casi mítica tecnología de la Plantilla de Construcción Estándar (PCE) y, por tanto, su diseño data de hace miles de años. Su redescubrimiento se atribuye al Tecnomagus Arkhan Land durante el nacimiento del Imperio. Existe un gran debate entre los arqueólogos imperiales sobre cuándo fue la primera vez que el Land Raider tomó parte en un combate. Algunos dicen que el Land Raider disparó furiosamente sus cañones láser durante el Asedio de Delebrion; otros apuntan a que fue el tanque de batalla utilizado en Calysto Platinum y dicen que el Land Raider derramó sangre por primera vez en el terrible conflicto que aconteció en aquel mundo durante los inicios de la Gran Cruzada del Emperador. La popularidad del Land Raider entre las fuerzas imperiales es increíble. Todo un mundo forja, Anvilus 9, se destinó a construir Land Raiders y el diseño se extendió por toda la galaxia junto con las flotas del Emperador.

En aquel tiempo, el Land Raider era utilizado por casi todos los ejércitos humanos, incluidos los Marines Espaciales y la Guardia Imperial. Durante los primeros doscientos años del Imperio no hubo un campo de batalla en el que no se probase el poder de esta terrorífica máquina de guerra. Entonces, el Señor de la Guerra Horus lanzó un bombardeo vírico sobre Istvaan V y la Gran Herejía engulló la galaxia. Anvilus 9 fue tomado por tecnosacerdotes renegados al principio de la Herejía y la producción del Land Raider se redujo drásticamente, ya que eran pocos los mundos forja que todavía eran leales al Emperador (muchos mundos forja optaron por separarse del Imperio en este momento, en vez de decantarse por alguno de los dos bandos). Cuando las fuerzas del Señor de la Guerra amenazaban con tomar Terra, el Emperador decretó que todos los Land Raiders leales se destinasen para uso exclusivo de las Legiones Astartes, que estaban a la cabeza del conflicto bélico.

El Land Raider resultó ser esencial para ambos bandos durante los cruentos combates que decidirían el destino del Imperio. Era uno de los pocos vehículos que podía, siempre que atacase en número suficiente, resistir e incluso destruir a los poderosos titanes del Adeptus Mechanicus. Su capacidad para combatir en cualquier tipo de terreno, incluso en entornos marinos y atmósferas corrosivas, hizo que fuese la máquina de guerra implicada en una mayor cantidad de conflictos. Finalmente, se acabó con la Herejía gracias al sacrificio del Emperador, pero tras su ascensión al Trono Dorado nadie se atrevió a contradecir su orden de que los Land Raiders pasarían a ser de uso exclusivo de los Marines Espaciales. Y así ha sido durante los últimos diez mil años.

El Land Raider es ideal para el tipo de intervenciones móviles que lleva a cabo el Adeptus Astartes. Al igual que los Marines Espaciales, el fuertemente blindado Land Raider es capaz de combatir en casi cualquier tipo de situación, incluso en aquellas de clima extremo, carentes de atmósfera o con una alta gravedad. El Land Raider ofrece una protección vital y transporte para una escuadra de Marines Espaciales, además de tener el suficiente armamento como para mantener una letal cadencia de fuego una vez han desembarcado las tropas que portaba en su interior. En los mundos muertos y otros tipos de ambientes hostiles, el sistema de almacenamiento interior del Land Raider permite a los Marines Espaciales recargar los sistemas de energía y ambientales de su servoarmadura, lo que les proporciona una mayor autonomía de actuación.

En batalla, desembarcar es una práctica común de la escuadra, lo que da al Land Raider capacidad para combatir independientemente. El armamento del Land Raider le permite cumplir una gran variedad de funciones en el campo de batalla. En general, se utiliza como transporte, ya que su blindaje es capaz de resistir las armas de defensa terrestre más destructivas de la galaxia. Así, varios Land Raiders pueden formar una línea defensiva contra un contraataque o crear un enclave casi impenetrable en territorio enemigo. Sus cañones láser acoplados son el mejor armamento antitanque que puede montarse en un vehículo de ese tamaño y por eso los Orkos se refieren habitualmente a este tanque como "Ezplotalataz". Gracias a sus bólteres pesados, el Land Raider es capaz de enfrentarse también a escuadrones de vehículos ligeros y de acabar con las escuadras de infantería mejor equipadas.

El Land Raider tiene ventajas sobre casi todos los demás tanques de batalla del Imperio. Su capacidad de transporte

de tropas le permite disponer siempre de su propio apoyo de infantería, independientemente de lo lejos que opere de la zona de combate. El Land Raider tiene a bordo todo lo necesario para cubrir las necesidades de sus pasajeros, incluidos servicios médicos, soporte vital y una capilla para preservar la pureza espiritual. El resistente diseño de su motor admite casi cualquier tipo de combustible, incluida una variedad amplia de gases, combustibles fósiles, líquidos e incluso materia vegetal. Su triple redundante batería de máquinas de análisis y sistemas de comunicación proporciona un excelente centro de mando y de control, que convierte al Land Raider en una perfecta base de operaciones para la escuadra que transporta y le permite llevar a cabo operaciones en lo más profundo de las líneas enemigas.

La capacidad de supervivencia del Land Raider proviene de su blindaje de láminas combinadas, que, gracias a la PCE del Magos Land, puede ser manufacturada a partir de diferentes recursos y materiales. En batalla, su tamaño no lo hace tan pesado y difícil de manejar como los Baneblades, Stormhammers y Shadowswords utilizados por la Guardia Imperial, sin tener por ello que renunciar a su capacidad de protección. Tecnoarqueólogo Arkhan Land

Poco es lo que se sabe del tecnoarqueólogo recordado por la historia con el nombre de Arkhan Land. El lugar en que nació sigue siendo un misterio, aunque se dice que creció en Marte. Es indudable que estaba dotado de una mente perceptiva, pero los fragmentos de historia que se conservan sobre él hablan más de su excentricidad y de sus hábitos personales. Por ejemplo, un grabado en marmol muestra al gran tecnosacerdote en su paseo diario entre las bóvedas celestes de Sierra Planum junto a su cibermomo mascota, mientras que un relato que aparece en las Citaciones de Geronimus hace frecuentes referencias a las ostentosas pelucas que utilizaba para ocultar su calvicie, algo que le había atormentado desde muy joven.

Independientemente del porqué de su idiosincrásico comportamiento, fue él quien dirigió la expedición a las ruinas de Librarius Omnis en Marte. Durante tres años buscó en las laberínticas catacumbas de aquel edificio abandonado bases de datos operativas sobre las PCE. Aunque no tuvo éxito en su búsqueda original, de camino hizo dos descubrimientos que revolucionaron los tratados técnicos en los siguientes milenios. El primer hallazgo fue la imagen casi completa de una datapizarra con información de una PCE referente a un tanque de batalla fuertemente blindado, que acabaría siendo conocido como "Land" Raider en honor a su descubridor. El segundo hallazgo de Land fue una información extremadamente útil sobre unas placas antigraaviticas; después llevó a cabo varias hipótesis sobre qué aplicaciones prácticas podían tener unos motores antigraavitacionales, lo que acabó por llevar a la construcción del "Land" Speeder.

Land murió mientras dirigía una segunda expedición al Librarius Omnis; su vocodiarario fue encontrado doscientos años después por uno de los numerosos equipos de rescate que se habían enviado a lo largo del tiempo. Se cree que tanto él como el resto de su equipo fueron asesinados uno a uno por un extraño depredador, aunque todavía existe un gran debate sobre si se trataba de una bestia, una entidad psíquica o un virus. Para muchos es una buena prueba de que los secretos de la Edad Oscura de la Tecnología deben permanecer ocultos.

ACCIONES HEROICAS(PARTE I)

Tras las líneas enemigas

Uno de los sucesos más famosos en la historia de los Marines Espaciales de los Garras Rojas es el del Tecnomarine Clearn, su conductor Marine Rillan y su Land Raider Garra de Águila. La acción tuvo lugar en el primer día de la Batalla de Amion, durante la campaña contra las fuerzas imperiales rebeldes del autoproclamado Rey de los Lugares Lejanos en el M41.917. La batalla provocó una brecha en la línea defensiva de los rebeldes y causó la derrota de las fuerzas rebeldes.

El Garra de Águila formaba parte de la 6ª Compañía de los Garras Rojas, dispersa en un gran frente para apoyar a las unidades Guardia Imperial que llevaban a cabo el ataque. A Clearn le habían ordenado primero que apoyara el asalto y, luego, una vez abierta una brecha en las líneas enemigas, que ayudara al 189º de la Legión de Acero de Armageddon a abrirse paso a través del enemigo.

A las 06:20, el Land Raider estaba a 2.000 m de su punto de salida y se acercaba ya a los Baneblades, los Leman Russ y los equipos de asalto de infantería de la Guardia Imperial que estaban atacando a los rebeldes. Cuando el Garra de Águila cruzó la última línea de trincheras rebeldes, recibió los disparos de equipos antitanque rebeldes armados con cañones láser imperiales, que ya habían acabado con dos tanques Leman Russ de la Guardia Imperial. Los disparos de los cañones láser dañaron el sistema de comunicaciones del Garra de águila, lo que aisló a Clearn de su compañía durante el resto de la batalla. Sin inmutarse, Clearn utilizó la cobertura de un conjunto de árboles para acercarse al enemigo con relativa facilidad. Emergiendo de su escondite, el Garra de Águila se lanzó contra las posiciones de los rebeldes. Estos intentaron huir, pero los bólteres pesados del Land Raider lo impidieron. Las escuadras de asalto de la Guardia llegaron para ocupar la posición tomada por Clearn y este siguió avanzando hacia el objetivo principal, la propia Amion.

En este momento, el 189º había completado su avance y estaba hostigando a los fugitivos en la rotas líneas enemigas.

Desafortunadamente, cuando se encontró con una defensa más dura, la infantería mecanizada empezó a sufrir grandes bajas y se vio forzada a detener su avance. Clearn le proporcionó ayuda en dos de esas acciones; acabó con cinco tanques enemigos y docenas de soldados de infantería y, lo que es más importante, consiguió que el avance de la infantería mecanizada prosiguiera.

Llegado este punto, Clearn ya tenía claro que haría muchos más progresos por su cuenta. Su cibermapa decía que había un depósito de suministros enemigo en un profundo valle que se encontraba a menos de 5 km. Cuando llegó, vio que los ocupantes del depósito estaban preparándose para evacuar la zona. Clearn abrió fuego inmediatamente y abatió a unos sesenta rebeldes mientras el resto huía en desbandada. A continuación, utilizó el cañón láser del Garra de Águila para volar por los aires las reservas de combustible y de munición que habían sido abandonadas en el campamento.

Una vez reducido este objetivo secundario a un infierno en llamas, Clearn decidió dirigirse a Amion. No tardó en encontrarse con columnas de infantería enemiga que se retiraban a la colmena y se enfrentó a ellas a distancias de entre 200 y 600 metros. El Garra de Águila permaneció en la zona por algo más de una hora disparando mientras avanzaba a todo aquello que se moviese. En el proceso, las células de energía del Garra de Águila también sufrieron daños y, como consecuencia, los gases de los tubos de escape empezaron a entrar en el habitáculo envenenando el aire y obligando a sus tripulantes a ponerse los cascos de sus servoarmaduras.

Debido al riesgo de fuego y de explosión, muchos hombres hubieran decidido que ya tenían suficiente. Sin embargo, Clearn no era un hombre; era un Marine Espacial y, además, un Marine Espacial de los Garras Rojas. Así pues, aunque ahora estaba completamente solo, decidió seguir adelante. No tardó en encontrarse en medio del ejército rebelde que se batía en retirada, rodeado de columnas de vehículos y hombres marchando que pensaban que ya estaban fuera de peligro. Cuando el Garra de Águila abrió fuego contra ellos a corta distancia causándoles graves bajas, el pánico se apoderó de ellos. Los hombres corrían en todas direcciones y los tanques estaban fuera de control y chocaban unos con otros. ¡Era una carnicería!

Satisfecho, pero sin munición para sus bólteres pesados y con tres de los cañones láser inoperativos por sobrecalentamiento, Clearn ordenó al Marine Rillan que diese la vuelta y pusiese rumbo a casa. Pero dio la orden un poco tarde. El enemigo había puesto en posición una batería de Basilisks y estos impactaron tres veces en el Garra de Águila, con lo que este estalló en llamas. Clearn y Rillan pudieron abandonar el vehículo, no sin antes recoger sus bólteres del vehículo en llamas. Estaban rodeados por la enfurecida infantería rebelde y el destino de los dos Marines Espaciales no estaba muy claro. Aunque resistieron con firmeza, Rillan recibió un disparo mortal y Clearn fue reducido y golpeado hasta quedar inconsciente.

Horas después, el 189º de la Legión de Acero de Armageddon encontró los restos quemados del Garra de Águila a unos 16 km del que había sido su línea de inicio. Era un misterio cómo había llegado hasta allí y los ejércitos que combatieron en aquella campaña especularon mucho al respecto durante meses. La historia completa solo se conoció cuando Clearn fue liberado de las celdas del Templo de la Verdad Mediante el Dolor y contó lo sucedido. Pero, para aquel momento, las extraordinarias historias sobre el Land Raider Garra de Águila ya se habían convertido en leyendas.

La Batalla de Thrax

Pocos mundos han sufrido el azote y la traición de la herejía en sus carnes con tanta crueldad como el mundo colmena de Thrax, situado en el Segmentum Solar. Desde el día en que fue liberado (durante la Gran Cruzada) hasta el día de su Exterminatus (llevado a cabo por los Ángeles Oscuros), Thrax fue un mundo sumido en la anarquía. Durante el 36º Milenio se produjo una rebelión de carácter alienígena en las monolíticas plantas de energía ecuatoriales que controlaban la atmósfera y el intercambio de calor de la colmena. Los alienígenas que controlaban a los rebeldes pidieron un rescate a cambio de devolver el control de estas plantas, pero se toparon con la firme resolución del gobernador Gount Momery. Este mandó sus mejores regimientos mecanizados contra el enemigo. Bajo su mando, diez mil tanques Leman Russ se posicionaron en los innumerables tejados y terrazas que cubrían el mundo colmena.

Los tanques, el orgullo del gobernador, fueron diezmados en el curso de una sola tarde por los cañones láser y los cañones Estremecedores de los rebeldes situados en lo alto del zigurat formado por los escalones de las plantas de energía. Los rebeldes solo tenían que apuntar y disparar a los tanques mientras estos se movían por los tejados y terrazas. En el campo de batalla quedaron cinco mil tanques destruidos. El Gobernador Momery era un hombre testarudo y mandó a sus mermados regimientos al ataque al día siguiente; ataque precedido esta vez por un masivo bombardeo mediante monitorización orbital y navíos de ataque. Desafortunadamente, los graves daños infligidos al enemigo se vieron compensados con el lento avance de las fuerzas lealistas debido a los destrozos que los rebeldes habían ocasionado en las carreteras. Ese día cayeron dos mil tanques más antes de que el ejército decidiese retirarse.

En ese momento, los rebeldes habían elevado la generación de calor de las plantas de energía y miles de personas dentro de la colmena estaban muriendo por los golpes de calor y la deshidratación. El Gobernador Momery ordenó a sus astrópatas que pidiesen asistencia a los Adeptus de Terra. Casi por milagro, una barcaza del Capítulo de los Manos de Hierro del Adeptus pasaba cerca de Thrax y recibió la orden de no permitir que Thrax se convirtiera en un mundo muerto. Las compañías de Manos de Hierro que viajaban en la nave habían sido diezmadas tras una larga

campaña en Kolyma, pero sus vehículos estaban intactos. Su líder, el Comandante Sien, estaba dispuesto a llevar a cabo una ofensiva decisiva, aunque fuera solo con sus Land Raiders y el apoyo de los tanques restantes del gobernador. A pesar de que sus fuerzas eran limitadas, creía que, si era capaz de romper el bloqueo rebelde en un punto, el anillo conformado por las plantas de energía podría ser recuperado por las fuerzas del gobernador. Dirigió los cinco Land Raiders de su compañía durante la noche inspeccionando él mismo por delante de ellos para comprobar la ruta mientras el enemigo estaba entretenido protegiéndose del bombardeo al que le estaba sometiendo su navío.

El Comandante Sien montó en uno de los Land Raiders y comenzó su ataque al amanecer contra la Planta de Energía 871. La resistencia era fuerte y, cuando los Land Raiders aparecieron en el horizonte, una tormenta de disparos se dirigió contra ellos. El blindaje pesado de los Raiders absorbía la mayor parte del fuego enemigo, pero Sien no avanzó más de 200 m antes de que el Land Raider cuatro, Metallus Gravus, resultase inmovilizado al ser destrozada una de sus orugas y seguidamente destruido por completo por un cañón Estremecedor. El resto de tanques de batalla Astartes seguían avanzando a toda velocidad para alcanzar cuanto antes una de las rampas que daba a la planta de energía. El Land Raider dos, Quoth Karrasis, saltó por los aires al recibir el disparo directo de una batería de defensa láser situada en lo alto de la rampa. Sien no dio tiempo de recargarse al láser y situó su máquina, Cestus, de forma que tuviera un disparo claro contra la cúpula del láser. Tras unos segundos de tensión, Cestus falló su primer disparo y se vio expuesto a un disparo de respuesta. Para sorpresa de Sien, los azorados rebeldes también fallaron y él usó los bólteres pesados del Land Raider para forzarles a abandonar su posición.

Sin perder ni un segundo, Sien subió la segunda rampa seguido de los Raiders tres y cinco, pero encontró cortado su camino con trampas antitanque de acero. El Comandante Sien y su tecnomarine bajaron del vehículo bajo el cada vez más intenso fuego de la infantería enemiga con la intención de poner unas bombas de fusión en los obstáculos y ambos recibieron varias heridas leves. Mientras montaban de nuevo en su vehículo, el Raider cinco les avisó de que el enemigo estaba recuperando el cañón láser que había quedado atrás. Sien le ordenó que impidiese que el láser consiguiera disparar, pero, al girar, el gran tanque resbaló y se quedó colgando en la rampa a cientos de metros de altura. El Raider cinco abrió fuego sobre el láser y lo destruyó tras varios impactos directos. Segundos después, el tanque recibió un impacto que convirtió a Sien en el comandante de tan solo dos tanques.

Sien detonó las cargas de fusión y siguió avanzando con Cestus mientras el Raider tres le proporcionaba fuego de cobertura. Ambos tanques continuaron subiendo por la rampa, dispersando a la infantería enemiga y recibiendo más y más disparos. La tercera y última rampa estaba ocupada por un Lemman Russ cuyo cañón de batalla apuntaba directamente al tanque de Sien. Pero, una vez más, el Emperador velaba por Sien y el disparo apenas rozó uno de los cañones láser. Hizo girar a su vehículo y destrozó el Lemman Russ con los cañones láser del otro lado. Continuó disparando al tanque hasta que lo redujo a cenizas para abrirse camino. Pasó por encima del tanque enemigo y, finalmente, llegó a lo alto de la planta de energía 871. A continuación, los dos maltrechos Land Raiders acabaron con las baterías de Estremecedores que había en lo alto de esta planta de energía. Ahora que las defensas rebeldes estaban debilitadas, las Legiones de Acero de Thranx atacaron con fiereza y empezaron a reducir al enemigo. Al final de la batalla, Sien contó uno a uno los impactos que había sufrido su vehículo y se sintió orgulloso al ver que su Land Raider había resistido 132 disparos.

por Gav Thorpe, Andy Chambers y Jervis Johnson