El Codex Astartes y la Guerra

Autor AGRAMAR

miércoles, 27 de enero de 2010

La Franja Este del Imperio del Hombre es un región del espacio muy aislada y peligrosa. Se trata del punto del Imperio más alejado de Terra, ya que se encuentra justo al límite del alcance del sagrado Astronomicón, más allá del cual acecha lo desconocido envuelto en la oscuridad del espacio intergaláctico. Durante los últimos siglos, las flotas enjambre tiránidas han surgido del vacío con el fin de consumirlo todo a su paso.

A pesar del tremendo alcance del Astronomicón, sigue habiendo multitud de regiones del espacio carentes de estrellas.

Estas zonas mantienen aislados unos sistemas de los otros, lo que fomenta el desarrollo de culturas hostiles de forma totalmente desapercibida. Así fue como el imperio tau pudo aparecer de la nada y representar una grave amenaza sin que el Imperio se hubiera dado apenas cuenta.

Por otro lado, determinados enemigos llevan un sinfín de siglos existiendo y el mayor de ellos es la inquietante presencia del imperio orko de Charadon, una zona inexplorada de enormes dimensiones en la que poderosos kaudillos orkos luchan entre sí por la supremacía y por el derecho a liderar a la horda orka en una campaña de conquista y matanza denominada ¡Waaagh!

Sin embargo, las especies alienígenas no son los únicos peligros. Allí donde haya humanos y servidores del Emperador habrá siempre aduladores de los Poderes Ruinosos, los malditos servidores del Caos, que tratan siempre de corromper y esclavizar en el nombre de sus oscuros señores.

Con todo, a pesar de la multitud de enemigos existentes en la Franja Este, el Imperio los mantiene a raya. La razón de ello es que en el centro de dicha región se alza un bastión tan firme, tan alerta y tan fuerte como incorruptible. Ese bastión es Ultramar, el reino del capítulo de los Marines Espaciales de los Ultramarines. Durante incontables años se han ocupado de defender a la Humanidad de todos los peligros que la Franja Este tiene por ofrecer, lo que es prueba irrefutable del éxito de los métodos que su primarca, Roboute Guilliman, dejó escritos en el Codex Astartes

Las fuerzas de Ultramar

Tan solo el que ansía ser mártir acapara una batalla. Codex Astartes

Ultramar es más grande que muchos otros imperios estelares. Mientras que la mayoría de dominios de los capítulos de Marines Espaciales se limitan básicamente a sus fortalezas monasterio, los Ultramarines gobiernan un reino de enorme extensión, lo que acarrea una gran responsabilidad.

Los Ultramarines recelan de invertir todo su potencial en una cruzada o como respuesta a una llamada de ayuda, ya que eso podría dejar Ultramar sin defensas.

Con todo, al igual que todos los demás aspectos de Ultramar, esta contingencia ya se ha tenido en cuenta y las fuerzas auxiliares de defensa planetaria están excepcionalmente bien entrenadas y motivadas.

Igual que cualquier mundo imperial, se supone que las defensas locales son capaces de resistir cualquier ataque del que puedan ser víctimas hasta que llegue ayuda. Aun así, cuentan con medios limitados para desplazarse por los sistemas que componen Ultramar, por lo que quedarían en una grave desventaja si se vieran obligadas a luchar sin la ayuda de los Ultramarines.

En numerosas ocasiones, es la presencia de los Ultramarines lo que confiere a las fuerzas auxiliares el valor para seguir luchando en circunstancias adversas. A pesar de que la Batalla por Macragge es ampliamente recordada por la heroica defensa a ultranza que efectuó la Primera Compañía de los Ultramarines en la fortaleza del polo sur, las fuerzas auxiliares de defensa también lucharon y murieron allí con un coraje casi equiparable al de los Marines.

Las Cruzadas

Un Marine Espacial no espera a que el enemigo ataque, sino que hace que sea el enemigo el que deba reaccionar a sus movimientos. Codex Astartes

Cuando el poder del Imperio se abalanza sobre un enemigo suele ser como parte de una cruzada imperial.

Los miembros de mayor rango de la Eclesiarquía son los encargados de declarar las cruzadas, que pueden variar de

tamaño y ser desde ataques muy precisos hasta guerras de conquista que se extienden por sistemas enteros. Los Marines Espaciales suelen acudir a menudo a la llamada para luchar en estas campañas y los Ultramarines no son ninguna excepción.

El número de efectivos que se destinan a tales cruzadas es variable, aunque algunos capítulos suelen enviar ejércitos pequeños de una compañía o menos. Todos los capítulos están entrenados para seguir los principios del Codex Astartes y, por lo tanto, son capaces de combatir de forma unificada sin problemas. Para garantizar que así sea, se selecciona de uno de los contingentes un comandante de la cruzada que cuente con la experiencia y la reputación necesaria para ganarse el respeto de todos los Marines Espaciales presentes.

Se calcula que casi un 70% de los capítulos de Marines Espaciales son capítulos sucesores directos de los Ultramarines o deben su existencia a la semilla genética ultramarine. Este hecho, junto con la estima en la que se tiene a Guilliman y a sus obras, hace que los Ultramarines tengan cierta influencia en el trato con otros capítulos.

La presencia de una pequeña fuerza de Ultramarines en una cruzada imperial garantiza que muchos otros capítulos envíen también a sus guerreros.

Esto se hace más evidente cuando uno se fija en la sucesión de cruzadas que se han lanzado contra el imperio orko de Charadon.

La política de los Ultramarines, especialmente desde que Marneus Calgar se convirtió en señor del capítulo pero también antes, es lanzar frecuentes cruzadas contra Charadon con el fin de desestabilizarlo. Estas cruzadas cuentan con el apoyo de como mínimo media docena de capítulos y ayudan a impedir que ningún kaudillo pueda unificar a los clanes de Charadon para crear un gran ¡Waaagh!

La forma en la que se han planificado estas cruzadas indica que son los Ultramarines los que informan a la Ecclesiarquía del momento propicio para lanzar una cruzada.

No existe ninguna razón formal por la que la estrategia militar del Imperio en la Franja Este deba estar tan condicionada por un capítulo del Adeptus Astartes, aunque tal vez los diez milenios que llevan los Ultramarines de servicio hayan dejado a muchos con deudas por compensar

El espacio

En la guerra, siempre debes tratar de conquistar y ocupar una posición elevada. Desde ahí pueden verse claramente los movimientos del enemigo y a este le es más difícil llegar hasta ti y mucho más luchar contra ti. La órbita exterior es la posición más elevada que existe. Codex Astartes

Uno no debe olvidar nunca que, en su sentido más literal, los marines son soldados que luchan desde naves y los Marines Espaciales no son ninguna excepción. Todo capítulo cuenta con una flota formada por tres barcasas de combate (Octavius, Caesar y Severian, en el caso de los Ultramarines), ocho cruceros de asalto y, como mínimo, doce naves de ataque rápido.

La flota de los Ultramarines es capaz de tomar parte en batallas espaciales y, de hecho, así lo ha demostrado en multitud de ocasiones.

No obstante, estos casos se han debido a la conveniencia más que a una decisión consciente, ya que, mientras una nave combate, la gran mayoría de los Marines Espaciales que van a bordo se ven reducidos a meros espectadores, lo que es un desperdicio de su potencial.

Es la Flota Imperial quien debe ocuparse de los combates entre flotas; la misión de una flota de Ultramarines es encargarse de que los Marines Espaciales que transporta lleguen a su destino para poder luchar en tierra. Existen dos tipos de naves propias de los Marines Espaciales.

Las barcasas de combate son el equivalente de los acorazados de la Flota Imperial. Al estar pesadamente acorazadas y contar con escudos muy resistentes, son capaces de hacer frente a cualquier enemigo. También van equipadas con potentes baterías de bombardeo que resultan excepcionales para destruir defensas orbitales y para lanzar aterradores ataques orbitales.

Generalmente, una barcaza de combate transporta tres o cuatro compañías de Marines Espaciales con todo el equipo de apoyo que requieran. El número exacto de Marines Espaciales asignados a una barcaza de combate depende de la misión y no está en absoluto establecido.

Los cruceros de asalto tienen una masa parecida a la de los cruceros ligeros de la Flota Imperial y son más rápidos y están mejor armados que el resto de naves equivalentes. Su armamento es bastante ligero por definición, pero cuentan

con una batería de bombardeo que los hace ser más peligrosos en un asalto planetario que en un combate entre flotas.

Un crucero de asalto puede transportar una sola compañía de Marines Espaciales con su equipo de apoyo. El efecto que puede tener una única compañía de Ultramarines es considerable y a menudo la llegada de un crucero de asalto basta para convencer a un oponente de batirse en retirada.

Tanto las barcasas de combate como los cruceros de asalto son capaces de lanzar escuadrones de cañoneras Thunderhawk. La Thunderhawk es una verdadera bestia de carga al servicio de los Ultramarines. Son capaces de operar tanto en el espacio como dentro de la atmósfera, están equipadas con armamento y blindaje pesados y pueden portar un amplio destacamento de entre treinta y cuarenta Ultramarines.

La función de las Thunderhawk es el desembarco seguro de los Marines Espaciales que transporta. En los combates espaciales, su misión consiste en abordar las naves enemigas, ya que los Marines Espaciales están entrenados para dirigirse rápidamente hacia los objetivos clave de una nave enemiga, como las baterías de cañones, la sala de máquinas o el puente de mando, eliminar al personal, colocar las cargas explosivas e irse.

Los Marines Espaciales son excepcionales en los combates especialmente cruentos que se producen durante los abordajes y sus incursiones suelen dejar a las naves más potentes inutilizadas e inservibles.

En los combates por tierra, la Thunderhawk se abre paso a través de las defensas antiaéreas y desembarca a sus pasajeros directamente sobre el objetivo con una precisión inigualable. Esta táctica permite ignorar toda línea fortificada y deja hasta a las fuerzas acorazadas de movimiento rápido vulnerables a repentinos ataques cuerpo a cuerpo. Los Ultramarines siempre tratan de dirigir asaltos aire-tierra contra la base central enemiga, ya que es la manera más rápida de poner fin a la campaña.

Además de Thunderhawks, las naves de los Marines Espaciales transportan suficientes cápsulas de desembarco para permitir que todos los Marines Espaciales puedan efectuar un desembarco de combate simultáneo. Hay varias cápsulas de desembarco, cada una de las cuales transporta cinco o diez Marines Espaciales, un dreadnought o el equipo armamentístico de una Ala de Muerte.

En un desembarco, las Alas de Muerte son las primeras en aterrizar. No transportan Marines Espaciales, sino que están guiadas por un espíritu de la máquina y se usan para atraer los disparos del enemigo durante el descenso.

Con todo, no hay muchas oportunidades de atacarlas desde tierra, ya que las cápsulas de desembarco viajan a gran velocidad y aterrizan pocos minutos después de ser lanzadas. Cuando las Alas de Muerte tocan suelo, se abren y revelan multitud de sistemas de armamento, tras lo cual proceden a saturar la zona de aterrizaje con fuego pesado de contención. La cápsula de desembarco que porta Marines Espaciales aterriza justo cuando a las cápsulas Ala de Muerte se les agota la munición.

Segundos después, las escotillas se abren y los Marines Espaciales se colocan en formación y avanzan hacia sus objetivos. En muchas ocasiones, los Ultramarines se han lanzado a por un objetivo clave y han desembarcado una o más compañías justo encima. Al ser tan repentinos, estos ataques son casi imparables y de ahí que se les suela llamar "muerte desde los cielos".

Combate por tierra

No esperes que el enemigo caiga derribado tras el primer golpe, hay que estar preparado para seguir golpeando hasta que lo haga. Codex Astartes

El punto fuerte de un capítulo de Marines Espaciales son sus compañías de batalla. Un capítulo codex contará con cuatro compañías de batalla formada cada una por seis escuadras tácticas, dos escuadras de asalto y dos escuadras de devastadores. La organización de un capítulo típico se muestra en el diagrama que aparece más abajo.

Excepto en las misiones más especiales, cada fuerza de batalla de los Ultramarines se compone de como mínimo una compañía de batalla.

A veces, esta cuenta con el apoyo de destacamentos del resto de compañías.

Algunos miembros de la veterana Primera Compañía y los exploradores de la Décima Compañía suelen asignarse a la compañía de batalla, al igual que varios hermanos de batalla de la Sexta y de la Séptima, compañías tácticas que operan los vehículos de apoyo. Una compañía de batalla es una unidad equilibrada provista de armamento variado y que cuenta con los tres tipos de escuadra de los Marines Espaciales. No hay enemigo al que una escuadra táctica bien equipada no pueda derrotar.

Gracias a la gran movilidad que proporcionan sus transportes Rhino y Razorback, son capaces de utilizar los disparos o

el asalto para cumplir sus objetivos dependiendo de la situación y de los puntos fuertes de sus adversarios.

Las escuadras de devastadores son capaces de coordinar una increíble cantidad de disparos con tal de apoyar el avance de los Marines Espaciales o de detener una ofensiva del enemigo. El Codex Astartes recomienda distribuir las escuadras de devastadores en subunidades de cinco hombres entre las escuadras tácticas de las compañías de batalla.

De esta forma se consigue que toda escuadra táctica cuente con el apoyo de las armas pesadas cuando lo necesite. La disciplina y la precisión de los Marines Espaciales es tal que los devastadores pueden volverse a reunir en cualquier momento si hace falta. Las escuadras de asalto se reservan para los combates cuerpo a cuerpo y suelen combatir junto a las demás escuadras de las compañías.

Después de que una escuadra táctica o de devastadores haya disparado contra una posición enemiga, una escuadra de asalto de apoyo se lanzará a la refriega antes de que el combate pueda convertirse en una guerra de desgaste.

Por otro lado, después de que el ataque enemigo haya aguantado el acoso de los disparos de los Ultramarines y esté a punto de alcanzar las líneas de los Marines Espaciales, una escuadra de asalto caerá sobre ellos, se hará de nuevo con la iniciativa y destruirá al enemigo totalmente en lugar de limitarse a repelerlo una y otra vez.

Las compañías de reserva son justamente lo que su nombre indica, es decir, reservas. Se usan para reemplazar las bajas sufridas por las compañías de batalla y por la tripulación de los vehículos. No suelen asignar todos sus efectivos a la batalla. La Primera Compañía tiende a utilizarse en concentraciones del tamaño de una escuadra repartidas entre las compañías de batalla. A veces se les ordena entrar en combate como una unidad, normalmente cuando se necesita una gran concentración de exterminadores, aunque desde la Batalla por Macragge los Ultramarines apenas utilizan esta táctica.

En principio, toda agrupación de Marines Espaciales luchará unida de forma efectiva. Ello permite a sus capitanes seleccionar la combinación perfecta de escuadras y vehículos para una misión en concreto. Eso también se aplica cuando no son los Ultramarines los que inician el combate. Las unidades enzarzadas en la lucha no tardarán en cooperar para formar una buena defensa en situaciones en las que la Guardia Imperial generalmente se desorganizaría y desmoralizaría.

Cuando los Ultramarines entran en combate, el enemigo reconoce su característico blasón y la noticia de su llegada se extiende rápidamente sembrando el pánico y la duda.

Esta ventaja es una de las razones principales por las que ningún capítulo de los Marines Espaciales decidirá nunca usar camuflaje para ocultar sus colores e incluso existe un dicho que dice que "el camuflaje es el color de la cobardía". Esto demuestra en parte el orgullo que siente un Marine Espacial hacia su capítulo, pero también refleja su comprensión del impacto psicológico que un repentino despliegue de Marines Espaciales puede tener en el enemigo.

Los métodos operacionales de los Marines Espaciales están motivados por una necesidad práctica. Un capítulo completo está formado por tan solo un millar de guerreros y, a menudo, una fuerza de combate típica no será más que una fracción de dicha cantidad. Solo a través de un rápido movimiento y manteniendo la inercia puede una fuerza así esperar sobreponerse al número enormemente superior de enemigos a los que suelen tener que hacer frente.

Cuando se embarcan en una campaña a gran escala, como la Batalla por Armageddon o la Batalla por Ichar IV, los Ultramarines forman parte de un ejército imperial mucho mayor. Bajo estas circunstancias, lo normal es mantener a los Marines Espaciales en la reserva y dejar que actúen según su propia iniciativa siempre que sea posible.

Los Ultramarines son una fuerza independiente totalmente aparte de la cadena de mando de la Guardia Imperial. A pesar de que suelen cooperar con los comandantes imperiales, no actúan por completo a sus órdenes. En lugar de eso, las operaciones de los Marines Espaciales las planifican los mejores expertos en sus capacidades, es decir, los propios Marines. Este hecho se hace especialmente patente en el caso de los Ultramarines, cuya gran reputación les asegura el respeto de los oficiales de la Guardia Imperial de mayor rango.

Sin embargo, no existe ninguna misión que los Marines Espaciales no puedan hacer mejor que los soldados normales y es esta flexibilidad la que los hace ser tan valiosos para el Imperio.

Bases de operaciones

La guerra no es un pasatiempo, es la razón de tu existencia, así que prepárate bien para ella. Codex Astartes

Los Ultramarines, como muchos otros capítulos, usan búnkeres prefabricados siguiendo el diseño de la Plantilla de Construcción Estándar.

La rapidez con la que se pueden crear permite establecer bases de operaciones en muy poco tiempo. A menudo se levanta una base falsa en una posición claramente visible, mientras que la base real se emplaza en otro sitio mucho más secreto. Cuando se establece la base, se le asigna una guarnición y provisiones.

En realidad, los Marines Espaciales requieren muy poco apoyo logístico porque son capaces de asimilar la comida indígena, usan vehículos propulsados por un sistema de fusión y tratan de no enzarzarse en largos tiroteos que requieran grandes cantidades de munición. A pesar de todo, siguen teniendo que retirarse del combate de forma periódica para reorganizarse y reabastecerse.

Además de servir de almacén, la base de operaciones también sirve de refugio y como punto de reunión al que los Marines pueden retirarse si el combate no se desarrolla según lo esperado.

Cuando las circunstancias así lo disponen, los Ultramarines construyen bases en territorio enemigo para provocarlo a iniciar el combate. No obstante, se trata de un movimiento peligroso, ya que implica la posibilidad de quedar rodeado y trabado en un combate prolongado. Los Marines Espaciales, como es lógico, son capaces de combatir contra cualquiera, pero son demasiado valiosos como para usarlos de esta forma durante mucho tiempo.

De vez en cuando, la estrategia puede resultar decisiva y, cuando deban hacerlo, los Marines lucharán hasta el final con la firme intención de infligir todo el daño que puedan. Atacar una posición defendida por tales hombres puede parecer suicida y es posible que la moral de los atacantes se agote antes de haber cumplido la misión.

Los asedios

Las murallas, las trincheras y las torres no son ningún obstáculo; la falta de imaginación y la falta de voluntad sí. Codex Astartes

La presencia de Ultramarines en la defensa o en el asalto de una fortificación supone una gran ventaja para el Imperio.

Pese a que los Ultramarines no poseen la experiencia en tácticas de asedio que puedan poseer, por ejemplo, los Puños Imperiales, cuentan con la experiencia de haber participado en miles de operaciones de ese tipo.

En la defensa, representan un cuerpo de tropas que luchará hasta la muerte, sin pánico, sin desesperación y siempre buscando la oportunidad que les permita alcanzar la victoria. Para el atacante que debe derrotarlas, tales tropas son una pesadilla y una garantía de que sufrirá un alto número de bajas.

Los Ultramarines siempre tratan de ser ellos la parte atacante y cuando defienden una posición fortificada efectúan salidas con las que desorganizan a las fuerzas asediadas, destruyen sus baterías, demuelen sus construcciones de asedio y liquidan a sus líderes.

Las incursiones bien organizadas son difíciles de detener e incluso un pequeño destacamento de Ultramarines puede sentar una enorme diferencia.

Cuando las fuerzas asediadoras consiguen finalmente abrir una brecha por la que lanzarse al asalto, pueden esperar encontrarse a los Ultramarines bloqueándola al llegar. En un espacio tan reducido, la superioridad numérica no cuenta demasiado, así que, a menos que la fuerza de asalto cuente con tropas realmente capaces de vencer a los Ultramarines en un frenético combate a corta distancia, no bastará con una sola brecha.

En el interior de cada fortaleza suele haber una ciudadela, que es básicamente una fortaleza dentro de otra fortaleza y que proporciona un último refugio para los defensores. No es extraño que una ciudadela siga resistiendo mucho tiempo después de que las fortificaciones a su alrededor hayan caído presa del enemigo.

Estos reductos forman el último punto de reunión de los Ultramarines defensores y garantizan que continuarán desafiando a los atacantes durante todo el tiempo que les sea posible.

Es al atacar una fortificación cuando los guerreros de elite como los Ultramarines dan el máximo de sí mismos. Aparte de sus cualidades innatas para el combate, tienen acceso a una amplia variedad de técnicas y de equipo que pueden utilizar para alcanzar su objetivo.

No hay ningún vehículo de asalto en todo el Imperio tan resistente y mortífero como el Land Raider. Es capaz de destruir baterías enemigas con sus cañones láser acoplados Martillo Celestial mientras avanza y de descargar a sus pasajeros justo encima de las defensas.

Igualmente, no hay muro que pueda evitar ser asaltado por los Marines de asalto equipados con retroreactores y apoyados por Land Speeders.

Bajo determinadas circunstancias, una fuerza ultramarine podría emplear teleportadores, cápsulas de desembarco o Thunderhawks para traspasar las defensas directamente.

Una vez una fuerza atacante se ha establecido dentro del perímetro de una fortificación, el peso de su número empezará a cobrar importancia.

Solo hace falta contar con una pequeña fuerza de Ultramarines para conseguirlo, después de lo cual se pueden asignar tropas de apoyo a tal misión para dejar que los Ultramarines puedan concentrarse en eliminar las plazas fuertes y los centros de mando.

Ni que decir tiene que, cuando atacan directamente una fortificación (por ejemplo, un búnker), los Ultramarines tienen multitud de tácticas que incluyen el uso de Vindicators, lanzallamas, rifles y bombas de fusión, con los que pueden atravesar rápidamente las defensas y abrir el camino para un asalto inmediato. Y, aunque no se cuente con Land Raiders, los Ultramarines montados en Rhinos equipados con palas excavadoras son perfectamente capaces de cumplir su misión.

El truco en los asedios, ya sea como atacante o como defensor, consiste en dejar que los Ultramarines se sitúen en el punto decisivo. No tiene sentido lanzarlos contra defensas sin ninguna brecha para labrarse poco a poco el camino hacia la victoria; ese es el modus operandi de la Guardia Imperial, cuyos efectivos se cuentan en decenas de miles.

El factor decisivo

Honrarás los métodos de la muerte. Codex Astartes

Los habitantes de todos los subsectores en torno a Ultramar viven con la tranquilidad que supone saber que los Ultramarines les protegen.

Ultramar no solo es un firme bastión contra todo ataque, sino que el Capítulo de los Ultramarines es una fuerza de emergencia muy móvil y eficaz, capaz de interceder rápidamente en cualquier batalla y decidir su resultado a favor del Imperio.

El hecho de que un mero millar de guerreros haya podido decidir el devenir de tantas batallas es prueba de lo acertado de las enseñanzas de Roboute Guilliman y de la dedicación de los guerreros de Ultramar.

Gracias a nandoge de la Colmena