Los Preatorianos y la masacre del rio del Gran Colmillo

Autor AGRAMAR
lunes, 22 de diciembre de 2008

Los Praetorianos

Praetoria es un altamente poblado Mundo Colmena que se encuentra en un sistema cercano a la Base Naval Imperial de Bakka. Las superpobladas Ciudades Colmena de Praetoria son famosas por su miseria y degradación, y producen unos de los pandilleros más curtidos y duros de entre los diferentes Mundos Colmena del Imperio. Su basta población trabaja como pocó más que un esclavo en los enormes complejos industriales de Praetoria, produciendo los bienes que han hecho del planeta (y de sus gobernantes) uno de los más ricos del Imperio, con una enorme flota mercante espacial que comercia por todo el Segmentum y más allá.

Desde sus inicios como inexpertos colonos, hasta la actualidad como endurecidos guerreros de las colmenas, los Praetorianos han tenido que luchar para sobrevivir. A lo largo de centenares de años han adoptado una estricta disciplina que junto con su talento para la organización de los pequeños detalles (cosa esencial en una Colmena donde incluso el aire está racionado), les es de probecho en el campo de batalla.

Detestan la Dejadez y el desorden, e incluso en mitad de la batalla se asegurarán de que sus uniformes estén correctamente abotonados y de que las cartucheras de la munición estén limpias y relucientes como el sol.

CAMPAÑA DEL SISTEMA MONTAR.
Batalla del Rio del Gran Colmillo.

Montar VIII es un pequeño planeta que orbita cerca del segundo sol del escasamente poblado sistema Montar.
El planeta es un lugar inhospito con pocos recursos naturales y ha sido largamente ignorado por el Imperio; hasta que un pecio espacial a la deriva llevó a la Tribu de los Manoz Zangrientaz al planeta y su Caudillo Bullgarg lo reclamó para sí.
La tribu de los Manoz Zangrientaz son una más de las incontables tribus orkas que habitan en la galaxia.
Hasta que llegaron a Montar VII, los Manoz Zangrientaz eran una tribu nómada de saqueadores cuyo hogar era el pecio espacial, lo que los convertía en una amenaza menor para el Imperio. Pero lo que sucedió en Montar VII, hizo que el Imperio cambiase de opinión.

Una tribu, normalmente, incluye orkos de los clanes mayores, y eso no es una excepción en los Manoz Zangrientaz, que incluían zoldados de azalto, Clan Mordizco de Vivora y Culto a la Velozidad. Sin embargo, toda la masa de orkos se hacían llamar simplemente los Manoz Zangrientaz, y dejaban para los demás el separar los clanes de cada uno. Para mostrar su alineación con la tribu, los chicoz pintaban su puño y antebrazo derecho de color rojo.

Hasta que llegó a Montar VII Bullgarg se contentaba con llevar una vida nómada de pirateo y saqueo, pero su llegada al planeta supuso un cambio. Empezó a creer que los simples placeres que ofrecían los abordajes y los saqueos no eran suficientes. ¡Bullgarg quería fundar un imperio orko bajo su dominio, enpezando en Montar VII! Qué suscitó ese cambio de mentalidad, nadie lo sabe. Algunos dicen que Gorko y Morko le habaron Mientras dormía, enviándole visiones del imperio que fundaría; otros dicen que se empezó a creer sus exageradas historias de masacres y saqueos que decía haber hecho.
Por la razón que sea, el resultado fue el mismo: Bullgarg llegó al Sistema Montar y no iva a dejarlo hasta conquistar cada planeta que lo componía.
PRIMER ENFRENTAMIENTO

El aterrizaje orko no pasó desapercibido y el Lord Planetario Kiwa, en Montar Prime, pidió ayuda urgente para enfrentarse a los orkos antes de que extendieran el caos y la destrucción a través del ssitema entero. Aunque lo sinformes iniciales indicaban que la tribu no era muy grande Lord Kinwa simplemente no tenía las fuerzas suficientes para enfrentarse a ellos. La población total de humanos y meta-humanos del sistema era inferior a setecientos, y la Fuerda de Defensa Planetaria de Lord Kinwa era un reducido pelotón de infantería con sólo 3 armas pesadas y sin vehículos blindados.

Afortunadamente para Lord Kinwa su petición de ayuda fue recibida y tramitada rápidamente, probablemente demasiado rápido vistos los sucesos que acaecieron posteriormente.

El Sistema Montar se encuentra en el Segmentum Tempestus cercano al planeta Tallarn. La Guardia Imperial de este Sector se encuentra bajo el mandodel Lord Comandante Sherdan, que recientemente había llevado a cabo una exitosa campaña contra piratas Eldar. Fue una sangrienta campaña, extendiéndose las batallas y escaramuzas por media docena de sistemas y en más de treinta mundos; finalmente acabó conla destrucción de los piratas Eldar por parte de la

Flota Imperial. Informes de esta batalla final estaban lelgando cuando Sherdan recibió las noticiasde la invación de Montar VII, y es posible que estas buenas nuevas sobre la victoria contra los renegados Eldar enturviaran su juicio sobre cómo enfrentarse al Caudillo Bullgarg.

Por la razón que fuera, Sherdan creyó los informes de reconocimiento preliminares y decidió enviar a una pequeña fuerza para enfrentarse a los orkos lo más rápidamente posible. Las tropas que envió fueron los veteranos de la campaña contra los Eldar Oscuros, el XXIV de Praetoria.

El XXIV de Praetoria siguió a rajatabla la doctrina de combate y estilo de luchar que tienen los praetorianos, pero sufrieron grandes pérdidas por culpa de ello. De los 1.500 praetorianos iniciales, sólo 300 sobrevivieron. Mas importante, casi todos los oficiales superiores del regimiento también murieron. El oficial de mayor graduación que quedó con vida, y por tanto el oficial al mando del regimiento, fue el Capitán Gliene de la Compañía C y de 21 años.

Para reemplazar las bajas de cara a la campaña que se avecinaba contra el caudillo Bullgarg, el XXIV fue reforzado apresuradamente con los supervivientes del 135 de Tallarn, que había sido casi destruido en la campaña contra los renegados Eldar. El oficial al mando de los Tallan, el Coronel Al' Ter-Ay, fue puesto al mando del reforzado XXIV de Praetoria, incluso cuando la mayoría de las tropas en el regimiento eran Praetorianos. Esta estructura de mando tendría desastrosas consecuencias para el Regimiento.

LA LLEGADA A MONTAR VII

El XXIV fue enviado inmediatamente a Montar VII con órdenes de Lord Sherdan de actuar rápidamente para eliminar la amenaza orka del sistema. La información aún era bastante vaga en referencia al tamaño y a la fuerza de los orkos pero la creencia generalizada era que no serían muchos en número, y sin apoyo pesado en forma de Gargantes o Fortalezas de Combate. Mercenarios orkos del Clan Hacha Sangrienta, contratados como exploradores por el regimiento durante la campaña, confirmaron esto aunque nunca llegaron a encontrarse con el grueso del ejército del Caudillo Bullgarg, y aque “Todo el mundo zabe que ez un bocazaz”.

Cuando el XXIV aterrizó en Montar VII, el Coronel Al’Ter-Ay no perdió el tiempo para ir contra los orkos. Una nave espía determinó la localización del campamento orko en el Rio del Gran Colmillo. El número de orkos aún era desconocido, ya que la nuve de humo y polución que había sobre el campamento hacía imposible para la nave espía el poder recoger lecturas para determinar el número de orkos, pero había preocupantes signos de que los orkos estaban construyendo un Gargante y otras enormes máquinas de guerra.

El Coronel Al’Ter-Ay decidió actuar rápidamente, tal y como le había ordenado Lord Sherdan, sin atender el consejo del Capitán Gliene que sugería utilizar los hacha Sangrientas de su Compañía para explorar el campamento orko. Al’Ter-Ay no se fiaba de los mercenarios orkos, y menos en operaciones contra su propia raza, además las órdenes que tenía eran las de actuar con extrema rapidez, y eso es lo que haría.
Menos de 24 horas después de llegar al planeta, el XXIV de Praetoria avanzó contra los orkos.

LA DESTRUCCIÓN DE KAZ-TER

Al'Ter-Ay dividió el regimiento en 3 columnas:

- La Primera (Fuerza Kaz-Ter), se componía por las compañías de Rough Riders de Tallarn y por todas las compañías de Tanques de Tallarn y estaban bajo el mando del Capitán Ami'Kaz-Ter de Tallarn.

- La Segunda Columna (Fuerza Gliene), estaba compuesta por la COmpañía C del XXIV de Praetoria.

- La Tercera Columna (Fuerza Ter-Ay), estaba bajo el mando personal de Al'Ter-Ay y estaba formada por la Compañía A y todas las Armas de Apoyo del Regimiento.

El plan de Al'Ter-Ay era usar la Fuerza Kaz-Ter para aplastar el Campamento Orko en un devastador ataque por sorpresa. Mientras los Tanques Imperiales empujaban a los orkos, la Fuerza Gliene, que ivan montados en chimeras, rodearían el campamento bloqueando así la retirada a los orkos y acabando con aquellos que pretendieran escapar. Mientras tanto, las fuerzas más lentas de la Fuerza Ter-Ay tendrían tiempo de llegar y acabar con los orkos supervivientes.
Sobre el papel no era un mal plan, pero se basaba en que las fuerzas orkas eran demasiado débiles para enfrentarse con la Fuerza Kaz-Ter. Desgraciadamente para las torpas Imperiales, este no era el caso.

Desde el momento en que las fuerzas Imperiales llegaron a la cima de las colinas y vieron el campamento orko, el plan de Al'Ter-Ay empezó a fallar.
La Fuerza Kaz-Ter se había avanzado al resto del regimiento y estaba empezando a cruzar el Río del Gran Colmillo antes que la Fuerza Gliene estuviese en posición. El Capitán Ami'Kaz-Ter era un brillante pero testarudo oficial, que había provado su valor y su falta de sentido común en muchas batallas. Siempre antes su suerte le salvaba del desaster

pero desde el momento en que los Tanques Leman Russ atravesarion el río, su suerte había sido sentenciada.
De repente, desde el perímetro externo del campamento roko, docenas de jinetes de Jabalí salieron a su encuentro, seguidos por centenares de guerreros orkos y de gretchings. Las baterías de armas super-pesadas montadas en las torres de vigilancia del campamento orko entraron en acción y empezaron a disparar sobre las sorprendidas unidades Imperiales. Y entonces, cuando esta marea de pieles-verdes chocaba contra la vanguardia de la Fuerza Kaz-Ter, la retaguardia de la Guardia Imperial fue arrasada por un ingente volumen de fuego. Tal y como los tanques explotaban y los hombres morían, los Guardias se vieron abrumados por el horror al ver que el Gargante que creían que estaba en construcción, estaba totalmente operativo y se recortaba contra el horizonte, flanqueado por sendas fortalezas de combate disparando sus armas y con el apoyo aéreo de Cazabombarderoz.

En pocos instantes el Capitán Kaz-Ter murió, mientras el pánico golpeaba a los supervivientes de la fuerza que había liderado, haciendo que huyesen. Muchos de los Rough Riders de la comuna sobrevivieron al bombardeo inicial, y estabn intentando huís a través del Río del Gran Colmillo lo más lejos posible del campamento orko. Desafortunadamente los bancos de arena de las riveras del río retrasaron su huida, y rápidamente sus perseguidores, montados en jabalíes, les dieron alcance.
El resultado fue una masacre. Cada vez era más evidente que las fuerzas imperiales se habían dirigido a una emboscada preparada por el Caudillo Bullgarg, cuyos exploradores le habían advertido de la Llega del Regimiento desde que éste aterrizara en el planeta. La emboscada no era la mejor preparada, ni la más elegante, ni la mejor ejecutada; pero la falta de previsión del plant de Al'Ter-Ay condujo al desastre al XXIV de Praetoria.

Se estima que en 3 minutos los orkos inflingieron el 85% de bajas en la Fuerza Kaz-Ter. Pero el desastre aún no había concluido; por encima del Valle del Río, la Fuerza Gliene estaba bajo ataque.

¡¡¡POR EL REY-EMPERADOR!!!

Desde la elevación sobre el río en que se enontraba, el Capitán Gliene poco podía hacer para ayudar a sus camaradas de la Fuerza Kaz-Ter, ya que desde el mismo momento en que Kaz-Ter fue atacado, su Compañía fue emboscada por una gran fuerza de buggies orkos.
Los orkos habían aparecido de la nada rodeando rápidamente a los Praetorianos y obligándolos a salir de sus chimeras.
Gliene ordenó fomar a los vehículos en círculo, desde el que sus soldados se prepararon para vender caras sus vidas. Todos ellos sabían que estaban condenados al ver lo sucedido a la fuerza Kaz-Ter, ya que centenares de guerreros orkos y las enormes máquinas de guerra que los acompañaban ahbían centrado su atención en aquellos "Locos de la Colina".

Los orkos se lanzaron como un auténco enjambre colina arriba contra las posiciones de los Praetorianos que descargaban salva tras salva de sus rifles laser, mientras los multilaser de los Chimeras segaban las vidas de muchos orkos. Pronto la zona circundante a la posición dela Guardia Imperial estaba cubierta por cientos de cuerpos orkos y buggies incendiados. Pero aún así, los orkos, continuaron atacando apoyados por el fuego del Gargante y de las fortalezas de combate. Lanzando sus guturales gritos de guerra y con una completa despreocupación por su seguridad personal, que impresionaba incluso a los más duros pandilleros de las Colmenas de Praetoria, los guerrero orkos se lanzaban una y otra vez contra el círculo de Guardias Imperiales, hasta que no quedó ni un humano vivo.

APENDICE

En un ahora dese que se avistó por primera vez el campamento orko, todos y cada uno de los hombres de la Fuerz Kaz-Ter y de la Fuerza Gliene, con la excepción de uno de los mercenarios orkos de la Compañía C, había muerto.

El Coronel Al'Ter-Ay no tenía más remedio que retirarse ante el victorioso ejército orko. Afortunadamente, los orkos, estaban demasiado ocupados celebrando la victoria como para perseguir a un puñado de supervivientes, y así la Fuerza Ter-Ay pudo retirarse casi sin bajas.

Al Coronel Al'Ter-Ay no se le volvió a dar el mando en solitario de nada. Murió 20 años más tarde atacando en solitario a una Dominatrix Tiránida. Se dice que sus últimas palabras fueron: "Voy a tener la misma muerte que mis hermanos. Al fin podré tener la paz que me niegan los fantasmas que me atormentan".

El Caudillo Bullgarg consiguió crear un emperio orko en el sistema Montar, pero una vez conseguido desapareció con la mayoría de sus chicoz a bordo de un pecio espacial. Se cree que el pecio fue destruido en la disformidad, pero no se sabe con certeza. Quien sabe, u ndía puede que BUllgarg y los Manoz Zangrientaz vuelvan para crear un nuevo imperio.

Lord Sherdan se recuperó del revés que supuso la Masacre en el Río del Gran Colmillo y fue a reconquistar el sistema Montar de las manos de los orkos que quedaron tras la partida de Bullgarg. A la vanguardia de la campaña de reconquista se encontraba el refundado XXIV de Praetoria.

Gracias a Sagakanon19 de la BN