

Las Tierras del Imperio

Documento descargado desde IGARol

Estas son las más nobles y sabias palabras de nuestro amado Gran Maestro Breitenhoff, al que Sigmar proteja, compiladas fervorosamente por el humilde escriba Melistius para resolver las dudas de los hermanos Caballeros de nuestra Orden.

Habéis jurado por vuestra vida y vuestro honor defender el Imperio con toda la destreza y toda la astucia que seáis capaz de reunir. Como guerrero de nuestra venerada Orden, no me cabe duda de que seréis un buen rival para cualquier enemigo. Sin embargo, en alguna ocasión, tendréis el honor de ponerlos al mando de un ejército. Incluso si esto no sucediese, vuestro estatus de noble Caballero de nuestra Orden implica que seáis consultado en materia de guerra, por lo que debéis estar preparado para defenderos con honor. Ponerse al frente de un ejército requiere habilidades muy diferentes de las que requieren los hechos de armas individuales; y sobre vos descansa una responsabilidad mucho mayor. Vuestros errores no os condenarán sólo a vos, sino también a cientos de vuestros guerreros; al tiempo que pondréis en peligro la seguridad del Imperio. Por esta razón escribo acerca de mis muchos años de experiencia en la batalla, para que aprendáis a sacar partido de mis cicatrices y para que viváis y sirváis al Imperio por muchos años.

Acerca de nuestro Glorioso Imperio

No existe una nación tan justa y poderosa como nuestro más noble Imperio. Esto se debe, en parte, a la rica variedad de sus tierras y sus gentes, unidas por su devoción a Sigmar. Sin embargo, esta variedad es también causa de problemas cuando consideramos si estamos preparados para defenderla. Un buen General debe saber cómo disponer sus tropas, ya sea en campos o pantanos; cuándo luchar y cuándo debería replegarse para presentar batalla en un terreno que le sea más favorable. Yo he combatido contra muchos enemigos muy diferentes entre sí, desde los abominables Hombres Bestia hasta los terribles Orcos. He presentado batalla a los Caballeros de Bretonia y he seguido luchando bajo una lluvia de flechas disparadas por sus seguidores. Los traicioneros y malhadados lacayos del Caos han caído bajo el acero de mi espada, al igual que los apuestos Skavens y las más espantosas hordas de muertos vivientes. Incluso los deslumbrantes ejércitos de los Elfos han conocido mi cólera, así como los diabólicos esclavistas de esa oscura raza. Y, ¿cómo vencí a esos guerreros? ¿Fue por mi divino coraje y mi valor en la batalla? ¿Fue por mi invencible armadura o mi espada mágica? No, fue fruto del estudio y la reflexión. Fue conociendo cuándo luchar y cuándo replegarme, cuándo avanzar y cuándo retirarme. Si conocéis estas cosas, vuestros ejércitos valdrán por dos y vuestros hombres os seguirán a donde quiera que vayáis, ya que sabrán que cuando les pidáis arriesgar sus vidas la mitad de la batalla ya estará ganada.

Magníficas palabras, vive Sigmar; pero, ¿qué utilidad pueden tener?

Prestad atención, pues lo que sigue es de vital importancia.

Acerca del origen de Nuestra Tierra

Cuando los dioses formaron nuestro Imperio, lo hicieron con la forma de un cuenco gigante con montañas elevadas en sus bordes. En su interior esparcieron los bosques más verdes y los llenaron con muchos ríos que bajaban desde las cumbres. En su momento, Sigmar llegó y domesticó estas tierras salvajes, talando árboles para construir pueblos y haciendo caminos que atravesaban los campos y los pastos. Pero, a pesar de todo, en nuestros días, la tierra está todavía llena de bosques espesos rodeados de riscos y picos.

Acerca de sus Pastos Abiertos y de sus Tierras de Cultivo

Alrededor de cualquier asentamiento hay campos y extensas tierras donde padece el ganado. Durante la temporada de campañas, esta tierra es testigo del paso de innumerables botas de guerreros, de ejércitos marchando y replegándose para ganar una ventaja momentánea sobre su oponente. La mayoría de vuestras batallas se entablarán en campos extensos y páramos, por lo que deberéis asumir como parte de vuestro entrenamiento que esas serán las zonas más comunes donde lucharéis. No insistiré más sobre este punto.

Acerca de sus Cumbres y de sus Desoladas Montañas

Hacia el Oeste se encuentran las Montañas Grises y nuestra frontera con Bretonia. Hacia el Sur están las Montañas Negras, que nos separan de las disputas con los Reinos Fronterizos. En el Este se elevan los altos picos de las Montañas del Fin del Mundo. Todas estas formaciones rocosas delimitan las fronteras del Imperio, por lo que frecuentemente tendréis que luchar en sus laderas y en los escasos pasos que permiten el transcurso de un tortuoso camino desde sus cimas más altas. Las montañas son lugares fríos y oscuros donde es fácil morir; y están habitadas por muchas y desagradables criaturas que os ayudarían a ello. Afortunadamente, pocos de esos enemigos pueden enviar un ejército a través de las montañas, a no ser que lo hagan a través de uno de sus escasos y estrechos pasos, que son tan traicioneros para nuestros hombres como las propias montañas. Los más importantes están protegidos por grandes fortalezas, como la de Helmgart, que defiende el Paso del Mordisco del Hacha, el cual atraviesa las Montañas Grises en dirección a Bretonia.

En el Sur, aunque las Montañas Negras están perforadas por multitud de pequeños pasos, sólo hay uno realmente fiable y que puede ser atravesado en cualquier época del año. El Paso del Fuego Negro se encuentra en la confluencia de las Montañas Negras y las Montañas del Fin del Mundo; y fue testigo de la famosa batalla de Sigmar contra los Orcos. La única ruta alternativa a través de las Montañas del Fin del Mundo está al Norte y es conocida como el Paso de los Picos. Aparte de estos dos pasos, la única forma de cruzar estas montañas es a través de los túneles subterráneos excavados por los Enanos, que son extremadamente traicioneros. Muchos han sido ocupados por Goblins, Orcos y otras terribles criaturas, así que incluso los mismos Enanos deben ser muy cautos. Hablando de los Enanos, convirtieron las montañas en su hogar mucho antes de la época de Sigmar. Cuando eligen aventurarse fuera de sus fortalezas para luchar, normalmente lo hacen a nuestro lado, como hermanos en vez de como enemigos; aunque haréis bien en hablarles con suma diplomacia, dado que se ofenden con facilidad y son famosos por no olvidar las afrentas.

Finalmente, están las malditas Montañas Centrales, infestadas de Hombres Bestia, pieles verdes y otros peligros. La mayor parte de estas montañas está cubierta por un denso bosque, lo que las hace incluso más inhóspitas para los ejércitos. Si se os otorga el honor de liderar una de las periódicas expediciones para limpiar ese vil nido de maldad, os deseo suerte; ya que muchos lo han intentado, pero la mayoría no han regresado. Las provincias de Ostland y Hochland bordean las Montañas Centrales, y por ello son las más castigadas por los enemigos que hay en su interior. Si acompañáis a la batalla a alguno de estos ejércitos, comprobaréis que son guerreros experimentados y excelentemente entrenados que no aguantarán a ningún estúpido, al que dejarán atrás si se descuida. Además, los Enanos han abandonado este lugar o quizá nunca estuvieron en él, lo que implica que no puedes contar con su ayuda.

Acerca de sus Oscuros y Traicioneros Bosques

La mayor parte del Imperio aún está cubierta de bosques, aunque las zonas cercanas a los asentamientos han sido en su mayoría limpiadas para evitar peligros. Sobre el resto, sólo cabe hacer dos aclaraciones importantes: la primera se refiere al Bosque de las Sombras, adyacente a las Montañas Centrales y que cubre gran parte de la provincia de Ostland. Es un lugar mortal; una muestra de lo cual son los trofeos que, a veces, llevan los regimientos de Ostland y que hacen

ostentación de los Hombres Bestia que han cazado allí. La segunda zona que conviene evitar es el Bosque de Reikwald, que cruza la carretera principal entre Bretonia y el Imperio. Quizás, el hecho de que se encuentre cerca de nuestra capital hace que esté plagado de bandidos y forajidos que asaltan a los mercaderes que comercian con el Oeste a través del Paso del Mordisco del Hacha.

Ambas zonas son más adecuadas para bandas errantes de facinerosos en vez de las tropas regulares, por lo que es aconsejable no enviar el ejército. Los siniestros bosques del Imperio pueden engullir ejércitos enteros, volviendo a saberse de ellos tan sólo en forma de esqueletos no muertos de los antaño leales soldados. Evitad luchar en ellos, pues no hayaréis ningún amigo, y si numerosos enemigos.

Acerca de Arroyos, Ríos y Lagos

Un caballero con armadura de batalla completa flota tan bien como cualquier piedra; así que, por lo general, es bastante sabio evitar luchar en el agua. En la batalla invernal del Lago Tura, en el lejano Norte, el astuto Kaudillo Orco Azhag el Carnicero utilizó sus lanzadores de rocas para romper la superficie helada del lago y mandar a cientos de bravos jinetes kislevitas a una muerte segura. Es una lección que debéis aprender muy bien.

En general, deberíais preocuparos más por los múltiples ríos que surcan el Imperio que por sus lagos. Echad un vistazo a cualquier mapa y lo comprobaréis. Suelen ser profundos y anchos, lo que los convierte en excelentes rutas de comercio y barreras que cualquier ejército tardará un tiempo sustancial en cruzar. Esto puede actuar en vuestro favor, pero tened cuidado de no quedar atrapado con vuestras fuerzas en la orilla equivocada. El río más famoso es el Reik, dada su gran longitud, el hecho de que fluye a través de Altdorf y su posición como la más importante ruta de comercio del Imperio. Desemboca en el mar en Marienburgo, la ciudad más cosmopolita del Viejo Mundo, a la par que su puerto más importante. Marienburgo no forma parte del Imperio, aunque una vez lo fue, así que tendréis pocas cosas que hacer allí.

Acerca de las Zonas Pantanosas, Pútridas y Fétidas

No quedan muchas grandes extensiones de pantanos en el Imperio, aunque los Pantanos Malditos y las Tierras Yermas al Norte de Marienburgo son transitadas, a veces, por ejércitos Imperiales. Como cabría esperar, estos lugares están llenos de la misma ralea de forajidos y mutantes que habitan en lo peor de los bosques.

Si estáis lo suficientemente loco como para meter vuestro ejército en un sitio así, vuestros cañones se echarán a perder y vuestro tren de suministros tendrá que ser abandonado. La caballería pesada de las gloriosas órdenes de Caballería avanzará muy lentamente y se verá impotente ante el pegajoso barro. Si debéis adentraros en un sitio así, usad todos los arqueros de las milicias que podáis encontrar: estas tropas ligeramente equipadas pueden atravesar los lodazales más densos mucho más fácilmente que vuestras tropas pesadas; y serán capaces de sacar al enemigo de su cobertura y llevarle a un campo de batalla donde podréis destruirlo.

Acerca de las Aldeas de Honestos Granjeros

Por todo el Imperio hay gran cantidad de aldeas, villorios y granjas donde viven humildes aldeanos. A menudo, se suelen ver implicados en las batallas, pues un grupo de cabañas desvencijadas puede resultar un lugar ideal para guarecer una de vuestras líneas de batalla. Los aldeanos normalmente huyen campo a través antes de que tenga lugar la primera andanada; pero el gran número de zanjas, vallas y rebaños de animales que dejan ralentizará a cualquier enemigo que intente rodearos por los flancos. Sin embargo, tened cuidado, ya que también os retendrá a vos cuando realicéis el deseado contraataque.

Acerca de los Numerosos Pueblos y Ciudades

Hacia el Oeste y hacia el Sur, las ciudades son más ricas y más sólidamente construidas. A medida que os dirijáis hacia el Este y hacia el Norte, la piedra dará paso a la madera hasta llegar a la vecina tierra de Kislev, en el frío Norte, donde incluso construyen sus fortalezas con troncos. No subestiméis esas defensas sólo porque sean extrañas a vuestros ojos. Los kislevitas han luchado contra el Caos en todo su horrible esplendor desde hace muchas décadas, por lo que no están desprovistos de una considerable habilidad para la batalla.

Las ciudades más importantes del Imperio son: Altdorf (nuestra capital), Nuln, Talabheim y Middenheim. Como ya he mencionado, Altdorf está en el cauce del río Reik y nuestro glorioso Emperador mantiene allí su corte. Es el centro de los estudios de la magia y de otras muchas enseñanzas, incluyendo las artes de la guerra. La Escuela de Ingenieros Imperiales también está en Altdorf; y estos habilidosos artesanos contribuyen con su sabiduría a crear nuevos métodos de defensa para el Imperio.

Al Sur y al Este de Altdorf se encuentra Nuln, famosa por las forjas de la Escuela Imperial de Artillería, que producen los mejores cañones del Imperio. Sus ejércitos lucen uniformes negros como recordatorio del hecho de que suelen estar cubiertos de pólvora. La propia ciudad es el último punto en que puede hacerse un puente sobre el Reik, del que se enorgullecen sus habitantes. Siguiendo la corriente del río está Altdorf, ciudad construida sobre varias islas y por donde podéis cruzar también el río; pero por medio de muchas interconexiones de pequeños puentes, no mediante uno solo. Además, podéis usar las barcazas para cruzarlo, pero ya he hablado antes acerca de los problemas que plantea luchar en el agua y tener a tu ejército en el lado opuesto del río.

Talabheim es conocida a veces como el Ojo del Bosque, ya que se encuentra en el centro del Gran Bosque, al sur de las Montañas Centrales. Se alza en el corazón de un gigantesco cráter cuyo borde forma un muro defensivo natural y se ha reforzado con los años hasta el punto de ser inexpugnable. En el interior hay una gran zona con campos y pastos para alimentar a la población en el improbable caso de un asedio. Muchos comerciantes se congregan aquí en su ruta entre Kislev, en el Norte, y el resto del Imperio, hacia el Sur.

La última de las grandes ciudades es Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco. Aquí, la devoción a Ulric eclipsa el culto a Sigmar; así que deben considerarse, en cierto modo, sospechosos. A pesar de todo, los más nobles y bravos Caballeros del Lobo Blanco proceden de Middenheim, así que no pueden ser acusados de nada excepto de ser leales súbditos del Imperio.

Hay muchos pueblos y ciudades pequeñas en el Imperio, demasiados para nombrarlos aquí. No obstante, tienen muchas similitudes; y es eso lo que nos concierne ahora. Casi todos tienen muros defensivos, aunque si necesitan reparaciones o están en perfecto estado de uso puede ser bastante discutible. Si sois enviado a defender uno de estos pueblos, deberíais tratar de luchar en los campos circundantes si tenéis esa posibilidad. Luchar dentro de la misma ciudad sólo destruiría lo que intentáis proteger. Si no tenéis fuerzas suficientes para presentar batalla, esconded tras los muros y haced salidas sólo si necesitáis desorganizar al enemigo mientras ganáis tiempo para que vuestros aliados envíen refuerzos.

Si os retiráis tras los muros, vuestro enemigo buscará una presa más fácil en otro lugar o asediará la ciudad rodeándola de zanjas y bombardeándola con piedras y balas de cañón mediante sus máquinas de guerra. Si el enemigo cruza los muros, la lucha se convertirá en un brutal combate cuerpo a cuerpo. Por la antigua tradición de las armas, no hay cuartel para aquellos que resisten un asedio, eso todo el mundo lo sabe. No hay muchas acciones que sean más sangrientas que esta: las calles se convierten en ríos de sangre y cada plaza en una zona de mando llena de frenéticos oficiales intentando desesperadamente reagrupar a sus dispersas tropas. Al final, lo que quede del ejército defensor se retirará a la fortaleza e intentará resistir allí como un pequeño asedio dentro del más grande. A pesar de todo, si el asedio ha llegado a este punto, es muy probable que el destino de los defensores ya esté sellado.

Meditad bien estas palabras porque quizás las necesitéis antes de lo que creéis. Vivimos en tiempos de guerra, así que todos debemos buscar protección en las armas. De todas formas, recordad siempre que no importa lo impresionante que sea vuestra armadura, ni lo afilada que esté vuestra espada, únicamente Sigmar es vuestro auténtico protector y guía.

"¡Hombres de Sigmar! Puedo ver en vuestros ojos que tenéis miedo al enemigo. Puedo ver en vuestros ojos que os preguntáis cómo podemos combatir a monstruos tan terribles. ¡Hombres del Imperio, yo tengo la respuesta! Los combatiremos con nuestro acero, los combatiremos con nuestro valor; pero, por encima de todo, ¡los combatiremos con nuestra Fe en Sigmar!". Magnus el Piadoso en la Batalla de las Puertas de Kislev.