

SOLDADOS DE SIGMAR - El ejército imperial

Escrito por Kurgan y publicado en IGARol

Al pensar en el ejército imperial, vienen a la mente imágenes de filas y filas de bien entrenados alabarderos, de arcabuceros armados con las más modernas armas de pólvora, y de orgullosos nobles de las Órdenes de Caballería que cargan contra un enemigo debilitado por el fuego de cañones y morteros. Pero, ¿Cómo se recluta, como piensa el soldado imperial?

Un poco de historia...

Siglos atrás, el sistema de reclutamiento de ejércitos era muy simple: la leva feudal. Cada Conde llamaba a sus vasallos nobles, cada uno con sus caballeros y mesnaderos, para acudir a la batalla. Este primitivo sistema, que pervive en Bretona como una reminiscencia anacrónica en el Viejo Mundo, ha sido dejado de lado en la nación de Sigmar y Ulric. Su principal ventaja es que es un ejército barato de mantener, puesto que no requiere pagar salarios, sus desventajas son innumerables. Carece de una cadena de mando, de soldados motivados (si exceptuamos a la élite de caballeros) no puede convocarse en época de cosecha so riesgo de hundir el país, no tiene intendencia... Realmente, los bretonianos están benditos por la Dama.

Luego, con el auge de la infantería (ayudada por las nuevas armas de asta, las ballestas y luego la pólvora) los Electores empezaron a plantearse la necesidad de contar con infantes profesionales en sus ejércitos. Durante las guerras civiles, las compañías de mercenarios vivieron un importante auge, pero tenían un pequeño inconveniente: los perros de la guerra pelean al mejor postor, y la traición y los cambios de bando de regimientos enteros pasaron a estar a la orden del día.

Todo eso cambió con la Gran Guerra contra el Caos, por supuesto. Un ejército cruzado, salido del pueblo, en el que mercenarios y caballeros se alternaban con campesinos y artesanos, fanáticos de Sigmar y Ulric y kislevitas contuvo y derrotó a las fuerzas del Norte en auxilio del Zar de Kislev. Magnus el piadoso unificó la tierra bajo un solo trono, y los Electores renunciaron a combatir unos a otros, al ser conscientes de que casi causan su propia destrucción. Un Imperio agotado por las luchas civiles reclamaba tropas para combatir a orcos y hombres-bestia, no para desgarrar el país en guerras intestinas.

Por supuesto, esta situación idílica no podía durar para siempre. Poco a poco, una generación que había olvidado los horrores de las guerras civiles y de la Gran Guerra relevó a las anteriores. ¡Ay! El hombre es hombre, y los Electores volvieron a desconfiar unos de otros, y a ansiar el poder, disputándose a las Iglesias de Sigmar y Ulric y a sus propios vasallos.

En la época de Karl Franz, los ejércitos volvían a ser ofensivos, y los Electores veían a sus tropas como una medida de poder en el equilibrio de fuerzas del Imperio, y una forma de garantizar que los súbditos acatasen el poder de las Cortes provinciales. Quizás, con la Segunda Gran Guerra contra el Caos, esto cambie, y los ejércitos vuelvan

a servir solamente para proteger a la gente del Caos y demás amenazas para la humanidad. Quizás.

El soldado imperial

Dentro del amplio imperio, la variedad humana es remarcable, y nunca esto queda más de manifiesto que en sus ejércitos. En la batalla de Middenheim, junto a devotos de Ulric que un mes antes trabajaban en una mina en las montañas de Middenland, luchaban burgueses ricos de alguna ciudad comercial de los márgenes del Reik. En alguna ocasión, un recluta campesino de Stirland peleaba codo con codo con un noble guerrero de las llanuras de Averland. Así, no hay un perfil estándar de soldado, ni en cuanto a motivaciones, origen ni equipo, pero sí que podemos aproximarnos, dentro de un límite, a lo que es el soldado medio que sirve en los ejércitos del Imperio.

Infantería

Los infantes imperiales pueden dividirse en tres grandes grupos: soldados profesionales, mercenarios y milicianos y reclutas, aunque a veces las fronteras entre los tres grupos sean confusas(los soldados pueden considerarse mercenarios que sirven a un patrón fijo) incluso dentro del mismo individuo, como se verá más tarde.

Los soldados profesionales

Se trata de guerreros a tiempo completo(no se están pegando todos los días, pero sí recibiendo entrenamiento, sirviendo en guarniciones).Normalmente son reclutados y entrenados por el Emperador o un Elector, y están a su servicio.

Los mercenarios

Se trata de soldados profesionales, pero lo que define al mercenario es su alternancia en materia de patronos. Su profesión es la guerra, pero no por una causa o al servicio de alguien en concreto. Se trata de un grupo heterogéneo, en el que se incluyen desde extranjeros o miembros de razas no humanas(una en concreto, la de los ogros, a llevado esta profesión a la cúspide de su cultura), a antiguos reclutas y soldados que no quieren tener un patrón fijo, o que han sido licenciados.

Los milicianos y reclutas

Se trata de gente que civiles que luchan como si fueran soldados. Ésta quizás sea la definición más satisfactoria. Se trata de gente que tiene un oficio fuera del ejército(o no, si es un vagabundo, pero se entiende lo que quiero decir) pero que es movilizado en un momento dado. Muchos de ellos pueden tener un entrenamiento marcial previo, como es el caso de algunos devotos de religiones marciales como la de Sigmar o Ulric, de los pertenecientes a milicias locales o gremiales, guardias, etc... pero esto no es necesario para pertenecer a este grupo.

Por supuesto, muchos cruzan la barrera entre estas tres clases. Gran número de mercenarios empezó sus días como soldados al servicio de un Estado Imperial, para seguir su propio camino una vez licenciados.

Armamento

El arma tradicional de la infantería es la alabarda. Permite asestar golpes duros, pinchar y mantener a raya al enemigo, y una fuerza profesional de alabarderos puede enfrentarse a la caballería pesada, sino de igual a igual, con posibilidades de éxito. Una novedad en

el norte del Viejo Mundo es la pica, la lanza alargada, que cada vez gana más popularidad. Una fuerza de piqueros puede llevar a cabo formaciones defensivas casi imposibles de batir cuerpo a cuerpo, y sobre todo es una baza segura contra la caballería.

El hacha, la espada y el martillo son aún utilizadas, sobre todo la segunda. Sin embargo, las armas de asta son más útiles en batallas campales. Las dagas cortas son un complemento, barato y útil.

En cuanto a las armas de proyectil, tres tipos principales se utilizan en el campo de batalla: el arco largo, la ballesta y las armas de pólvora. La primera, aunque letal en manos expertas, requiere de un alto grado de entrenamiento y destreza para usarse correctamente, lo que le ha hecho perder terreno frente a la sureña ballesta, que compensa su menor cadencia de fuego con menos requisitos de uso. Las armas de fuego, más recientes, aún provocan recelos estallando con regularidad. Sin embargo, sus popularidad crece de día en día.

La caballería

Este cuerpo es diferente del anterior, puesto que por tradición el pelear a caballo era un privilegio de los nobles. Asimismo, el mantenimiento de un caballo de guerra es caro, y el entrenamiento en la monta de estos animales está muy restringido. Ponerle una alabarda en la mano a un recluta entrenarlo unas semanas es relativamente barato, pero no mantener a un regimiento de caballería. Así, las tropas montadas(relegadas en parte por las picas y las armas de proyectil) son mucho menos numerosas que la infantería, y más elitistas.

Una de las fuentes de caballería pesada en el Imperio son las Órdenes militares, que aportan caballeros a la antigua usanza a los ejércitos condales. Normalmente, las Órdenes de caballería que residen en una provincia han de aportar efectivos al ejército de ésta, pero hay excepciones, normalmente para las Órdenes Templarias, que sólo dependen de la Iglesia a la que le hayan jurado lealtad, y que no pagan impuestos ni tributos a los poderes laicos. El ejemplo más conocido es el de la Orden del Lobo Blanco, los templarios de Ulric dios de la guerra. En algunos Estados sigue habiendo cláusulas de nobleza que obligan a sus propietarios a servir en caso de guerra, pero están en desuso. La caballería profesional, con los modernos reiters o herreruelos armados con armas de pólvora, avanza.

La artillería

Es, sin duda, el cuerpo más moderno del ejército imperial, y el más reciente y exclusivo del Emperador. Aunque incluso los orcos y los bárbaros del Norte(¡incluso los bretonianos!) cuentan con armas de asedio, la artillería imperial es la más moderna y efectiva después de la enana. Además de alguna vieja ballista y catapulta que ya ni se sacan del arsenal, relegadas por la pólvora, el ejército del Emperador cuenta con los mejores y más modernos cañones de asedio, forjados en Nuln, bombardas y espingardas para la marina. Sólo esta ciudad y el ejército imperial cuentan con un suministro de artillería asegurado, en virtud de los tratados comerciales vigentes. El resto de provincias han de apañarse con lo que pueden conseguir a precio de oro, pues fabricar un cañón es relativamente fácil, pero hacer uno que no estalle al segundo disparo ya es otra cuestión.

Desde la aparición de este cuerpo, murallas, castillos y fortalezas ya no son lo mismo que eran: ningún muro mundano aguanta el bombardeo constante de una batería de grandes cañones. Las divisiones de artillería, aunque poco numerosas, son muy valiosas estratégicamente, y suelen contar con un grupo de ingenieros muy preparados, acompañados por una masa de zapadores, polvoristas y ayudantes. Algunos tienen asignados una pequeña fuerza de infantería o caballería para su defensa.

Organización

La moderna infantería profesional se organiza en compañías de unos cuatrocientos hombres, cada una de ellas bajo el mando de un capitán, y normalmente con un cuerpo de intendencia asignado, el portaestandarte que lleva la insignia de la compañía, algunos músicos y cirujanos y un capellán. Ésta es la unidad organizativa del ejército. Por encima de los capitanes, se sitúan los comandantes de regimiento, y el comandante del ejército al que esté asignado. Oficiales y sargentos suelen llevar unas bandas de tela de color alrededor del torso, como símbolo de rango. Los generales, además, tienen una maza que representa el caudillaje de hombres.

Jefe de ejército

Mariscal, margrave o general son algunos de los títulos que se le pueden asignar a esta figura. Se trata del oficial al mando de una fuerza militar al que se le consiente una cierta independencia con respecto al poder político que organiza el ejército y le da unos objetivos. Puede(y debe) tomar decisiones estratégicas que decidirán la vida de muchas personas.

Comandante de regimiento

Éste es un título cuyas atribuciones varían muchísimo. En algunos regimientos, este puesto es puramente nominal, un título nobiliario con el que se premia a los hijos del Conde o a otras personalidades. Otras, tiene una función organizativa o militar. En otros casos, se le otorga a un oficial veterano como una suerte de jubilación. Por lo menos en la teoría, los capitanes han de obedecerle.

Capitán

Un oficial veterano, muchas veces de origen noble, que tiene el mando sobre una compañía, dirigiéndola en batalla, ocupándose de que esté en las mejores condiciones en todo momento y manteniendo la disciplina y la moral altas. Ha de tener dotes de líder, diplomático y estratega. Los mejores capitanes son un ejemplo para sus hombres, afrontando las dificultades de la vida en campaña y los peligros del combate. Otros distan mucho de este ideal, y ven a sus hombres como peones que sacrificar en aras de ganar influencia o estatus. No hay ni que decir cuales son los preferidos por los hombres bajo su mando. Para la dirección de destacamentos(ejércitos formados por varias compañías, pero en los que no participa todo el regimiento) se elige a un comandante muchas veces el capitán más veterano.

Tenientes o sargentos mayores

Habitualmente existen dos de estos oficiales por regimiento, cuya función es ser las manos y orejas del capitán. Transmiten órdenes a los sargentos, sirven de enlace con otros capitanes y de ordenanzas para sus superiores y desempeñan otras funciones, más relacionadas con la organización e intendencia que con el combate en sí. Es relativamente habitual que los jóvenes militares de clase alta empiecen como tenientes,

para luego dirigir su propia compañía. A los tenientes que ascienden por su propios méritos se les suele denominar sargentos mayores.

Sargentos y dopplesoldners

Los soldados veteranos muchas veces ascienden a puestos de oficialidad menores. Son los llamados sargentos, de los que suele haber uno por treinta o cincuenta hombres. Dirigen a los hombres en contingentes menores, le ensañan a los reclutas aquello que tienen que saber, y mantienen la disciplina y la moral. Además, sirven de contacto entre el soldado raso y la oficialidad.

Por otra parte, no todos los veteranos ascienden en la escala promocionando. Las tropas más experimentadas pueden servir como guardias de élite para personalidades o pasar a regimientos de renombre. En muchos regimientos, por ejemplo los de Reikland, existe la figura del dopplesoldner o doble-paga, soldado reenganchado y experimentado que cobra el doble que los novatos, de ahí el nombre. El arma tradicional de estos curtidos soldados es la zweihander o espada de puño(a dos manos) imperial. Los sargentos no tienen un arma distintiva, aunque suelen llevar alabarda, espada y pistola.

Diferencia provinciales

En el Gran Principado de Reikland, modelo económico y militar del resto del Imperio, el ejército profesional, eficiente aunque caro, es la base del ejército provincial. Sólo en tiempos de necesidad se organizan levás. Este modelo es el que intentan seguir las provincias sureñas.

Sin embargo, no todas las provincias son tan ricas como Reikland. Electores como el de Talabecland han de conformarse con un esqueleto de varios regimientos profesionales como ejército permanente, recurriendo a los mercenarios en épocas de necesidad.

Middenland aún cree en el sistema feudal. Los hombres libres han de entrenarse(esa es la teoría) en el manejo de las armas(y el culto a Ulric se encarga de que siga siendo así) y servir en el ejército en caso de guerra.

Por último, hay provincias pobres y constantemente amenazadas, las de la frontera Norte. Sus gobernantes intentan retener a todos los soldados cualificados que puedan, pero han de recurrir continuamente a las levás y a la ayuda de sus vecinos sureños, sobre todo desde la invasión de Arcano. Aquí, las milicias cobran especial importancia.

Regimientos de ejemplo.

III de infantería Reikland

Composición: 3411 hombres(6000 antes de la Tormenta del Caos)

Armamento y composición: Tres partes de piqueros, dos de alabarderos, una de arcabuceros y ballesteros, una de dopplesoldner.

Reclutamiento :Históricamente, este cuerpo se nutre de voluntarios reiklandeses. Desde la Tormenta del Caos, se ha ampliado con cerca de doscientos miembros selectos de otros regimientos, para compensar las bajas sufridas.

Requisitos para entrar: Altura y corpulencia mínimas, ciudadanía reiklandesa, juramento de lealtad al Emperador y confirmación en el credo sigmarita.

El tercero es uno de los tres regimientos regulares de infantería que componen el ejército de Reikland, la provincia que cuenta con ejército permanente más numeroso(18.000 hombres de infantería y cerca de 1000 caballeros), y están bajo las órdenes directas del Emperador.

Se trata de una fuerza bien equipada, con una de las pagas más altas del Imperio, si bien con uno de los entrenamientos más duros de éste. Los nuevos reclutas se entrenan durante seis meses en un campamento militar, recibiendo una media paga que no se les da inmediatamente, para luego pasar una prueba de selección. Tras ello, son destinados a una guarnición y se les otorga el dinero acumulado. El mínimo tiempo de alistamiento son tres años.

La fuerza la componen mayoritariamente jóvenes procedentes de las aldeas y burgos de Reikland. Es muy extraño que se acepte a mercenarios y veteranos de otras regiones, prefiriéndose a reclutas jóvenes, sin entrenamiento previo a los que se les pueda inculcar disciplina y entrenar en las tácticas propias de la unidad desde cero. Es notorio el énfasis se pone en reforzar el sentimiento de unión entre soldados, el orgullo de pertenecer a la unidad y la lealtad ciega a los superiores y sobre todo la adoración a la figura del Emperador. Los regimientos reiklandeses son una fuerza temible, y sin embargo cara, que conforma una defensa excelente de la provincia y cuyo potencial disuasor y ofensivo no es desdeñable. Por otra parte, es demasiado poco numerosa para mantener cohesionada a una nación como el Imperio. Los electores aún tienen garantizada su parcela de poder.

En batalla tienden a emplear tácticas defensivas. Suelen entrar en combate apoyados por caballería(la Reiksgard los ha apoyado en más de una batalla) o artillería estatal.

Acciones famosas: Se trata del más joven de los tres regimientos de Reikland. Sin embargo, desde su fundación en el 2422, ha sabido convertirse en el más respetado de la tríada. Su comandante más famoso, Van Kruiptor, experimentó en este regimiento sus teorías acerca del arte de la guerra, actualmente copiadas por las fuerzas armadas más modernas. Sin embargo, fue durante la última guerra contra el Caos, en la que abrieron brecha entre las fuerzas de élite de los nórdicos y orcos, cuando recibieron su actual renombre. Pocos guerreros querrían enfrentarse a esta fuerza militar.

II de caballería Reiklandesa

500 hombres

Composición :300 caballeros pesados, 200 reiters.

Reclutamiento: Especial

Requisitos para entrar: Buenas influencias entre la clase dirigente reiklandesa, un historial de servicios impecable.

Este cuerpo es uno de las dos fuerzas de caballería de la que dispone el Gran Principado, junto con la Orden Militar de la Reiksgard. Antiguamente, el cuerpo de caballería estaba conformado solo por caballería procedente de la nobleza feudataria, pero Reikland ha seguido otro camino: la profesionalización parcial. La caballería moderna, empero, sigue contando con una alta proporción de nobles(en especial de la baja nobleza empobrecida, de todas las provincias), y sigue habiendo cláusulas de

nobleza que obligan a sus propietarios a servir en el ejército, pero han caído en desuso, y es común que acuda un sustituto en lugar de un rico heredero.

Por otro lado tenemos a muchos miembros hijos de la baja nobleza y de la alta burguesías, atraídos por la paga unos y por el estatus los otros, y todos por el ansia de aventura. Conforman, pues un cuerpo de caballeros de fortuna, propensos a la carga y a buscar la gloria en el campo de combate.

La paga es alta, pero los caballeros deben mantener monturas y armas en buen estado, o serán licenciados con deshonra. Por lo tanto, el paso por la unidad es más bien una forma de auparse. El origen de muchos oficiales o miembros de la Reiksgard está en este cuerpo.

Como curiosidad, el cuerpo está dividido en dos grandes bandos: los Negros(miembros de la nobleza empobrecida, mayoritarios en las tropas de choque) y los Rojos(plebeyos ricos de los burgos reiklandeses) que compiten entre sí, siempre sin violencia(o casi siempre).

IV de voluntarios del Glorioso Principado de Ostland(nombre popular: los cuarto de toro).

637 hombres(2567 en su punto álgido, justo antes de la batalla de Aachden

Composición: En un principio, infantería con dos escuadrones de caballería ligera(150 hombres) agregados.

Requisitos para entrar: Ninguno.

Con la entrada de las primeras hordas de guerra kurgan en el Imperio, tras las derrotas de la llamada “Acometida de Primavera” del 2522; en las provincias del Norte se vivió una auténtica fiebre de reclutamientos. Los tres regimientos regulares de Ostland, de los cuales varios destacamentos se hallaban fuera de la provincia, fueron ampliados a toda prisa, y se crearon cinco ejércitos provisionales de conscriptos de muy mala calidad. Ostland no destaca por su población, y los milicianos, voluntarios y mercenarios estaban muy ocupados llenando los huecos de las tropas regulares; así pues, todo aquel que pareciera que pudiera sostener un arma fue sumado a las tropas llamadas eufemísticamente “voluntarias”.De los cinco cuerpos creados de esta forma, solo dos han sobrevivido a la guerra: el I y el IV.

En sus orígenes, este cuerpo era la suma de todos aquellos reclutas de la zona Sur de Ostland. Las deserciones y la poca colaboración del campesinado con los piquetes de reclutamiento(curiosamente, un campesinado que luego resistiría con valentía a los ejércitos de Archaón) hicieron que esta fuerza nunca fuera muy numerosa.

El equipamiento de los soldados fue lamentable: no se les aprovisionó de armaduras ni de calzado apropiado, y se les armó con armas requisadas o improvisadas por los herreros de la intendencia (obligados a trabajar gratis para el ejército).Esto, unido a la escasa moral de los hombres recién arrancados de sus hogares, hizo que rindieran muy poco en batalla. En Aachden fueron puestos en fuga, pero su comandante, Heinrich von Raukov, primo lejano del dirigente, consiguió salvar a unos centenares de soldados de la desbandada general.Con fuerzas heterogéneas y tras dejar caer a la ciudad, tampoco consiguió romper el cerco a la capital. Sin embargo, consiguió algunos triunfos menores contra partidas de guerra aisladas, y evitó la total desaparición de un ejército. Tras pasar

el invierno con quinientos hombres ateridos y en constante repliegue, juntó nuevas fuerzas y consiguió asegurarse una cierta intendencia gracias a otros ejércitos imperiales en la primavera del 2523. Tras Middenheim, Heinrich von Raukov es uno de los más importantes señores de la guerra del Norte, y planea restablecer el orden en breve en Wolfenburgo. Mientras tanto, intenta como puede pacificar la región y, al mismo tiempo, reclutar hombres y conseguir suministros. Todo hombre sano que circule por las zonas de Ostland controladas por el cuarto es susceptible de ser reclutado a la fuerza.

Ejército de Middenland. División Águilas

4332 hombres(6728 antes de la guerra)

Mientras que Reikland ha apostado por los soldados a tiempo completo, y otras provincias se decantan por los mercenarios y las levás, el sistema de reclutamiento middenlandés es estrictamente feudal: hombres libres susceptibles de ser reclutados en cualquier momento, y que teóricamente han de entrenarse en el uso de la espada, al hacha o el arco. De esta fuente proceden los soldados de este regimiento. Pese a que sin duda es un sistema barato y que permite disponer de una gran cantidad de fuerzas semirregulares, funciona mejor en la teoría que en la práctica.

Las Águilas se constituyeron como una fuerza heterogénea, que combinaba mercenarios, voluntarios, devotos de Ulric y reclutas de leva, antes de que Tormenta del Caos sitiase Middenheim. Sin embargo, su moral y preparación media eran bastante buenas. La fuerza contaba con piqueros, alabarderos y soldados armados con diversas armas de cuerpo a cuerpo(incluidas las tradicional hachas de mano middenlandesas), un reducido número de armas de proyectil y con unos pocos centenares de hombres a caballo. Nunca contó con uniforme.

Actualmente, es la unidad de élite de Middenland, a la que han sido asignadas las mejores tropas supervivientes, y recibe una exigua paga procedente de las agotadas arcas de la provincia. Sin embargo, muchos de los hombres creen que ya va siendo hora de volver a casa, y a los veteranos les parece injusto que, habiendo soportado lo peor de la guerra, no tengan derecho a un descanso, como muchos otros soldados de menor valía que fueron desconvocados. El dirigente actual al cargo de las tropas, el antiguo mercenario Stefan von Lupstein, teme un motín si, por alguna razón, los suministros dejasen de repartirse entre los soldados.