

C'E' SOLTANTO GUERRA

CONFLITTI DEL 41^{MO} MILLENNIO

"QUALUNQUE COSA ACCADA, NON SARETE DIMENTICATI"

941.M41 - LA TERZA GUERRA DI ARMAGEDDON

La Terza Guerra di Armageddon non fu niente altro che la più grande minaccia degli Orki conosciuta. Ghazghkull aveva già fallito una volta nell'invadere quel mondo maledetto, e ritornò con un nuovo piano ed una nuova determinazione volta a non ripetere gli stessi errori. Un terribile periodo stava per iniziare...

IL RETAGGIO DELLA GUERRA

La Seconda Guerra di Armageddon, la prima invasione di Ghazghkull su quel pianeta sventurato, costò cara all'Imperium. Quando finalmente l'Imperium scacciò gli invasori Orki, si spinse verso l'esterno per rivendicare mondi e sistemi isolati da anni, trovando molti di essi essere poco più che ruderi bruciati sotto la cenere. Ricostruire anche una piccola porzione dal disastro provocato dagli Orki avrebbe sfruttato oltre ogni limite le risorse dell'Imperium. Più pressantemente, garantendo una solida difesa durante questo periodo, proteggersi contro ulteriori opportunisti attacchi, sarebbe stato un eccessivo sforzo per le forze esaurite, cadute in rovina e demoralizzate disponibili ora all'Imperium. La nave da battaglia di classe Apocalypse, la Trionfo, fu inserita nella Flotta Armageddon nel 951.M41 e, tra le guerre, fu l'ammiraglia della flotta di difesa sotto il Capitano Honyaeger. La Trionfo si rivelò essere il flagello di molte flotte di pirati pronte ad avvantaggiarsi di ogni debolezza della Marina Imperiale. Collezionando una serie impressionate di onorificenze, la Trionfo diventò il simbolo della Volontà dell'Imperatore in quel sottosettore.

Una generazione più tardi, quando ulteriori attacchi degli Orki al sistema attorno ad Armageddon iniziarono a tagliare drasticamente la quantità dei viaggi dei mercantili verso il sistema principale, la Trionfo ed altre navi della Marina Imperiale furono impiegate oltre ogni limite. Semplicemente non c'erano abbastanza navi per coprire così tanto spazio e furono i trasporti mercantili a subirne le conseguenze. Una richiesta di rinforzi fu accolta

con l'arrivo dell'Ammiraglio Parol a bordo della Sua Volontà, accompagnato da tre squadroni di incrociatori di linea. Riconoscendo l'anzianità e la maggiore esperienza dell'Ammiraglio, il Capitano Honyager trasferì il comando della flotta a Parol e, per un breve periodo le razzie dei pirati Orki diminuirono.

Tutto ciò cambiò, quasi da un giorno all'altro, quando le incursioni dei pirati si trasformarono in massicci assalti planetari di diversi sistemi minori.

LA VERDE MAREA SI AVVICINA

La Terza Guerra di Armageddon ebbe inizio realmente quando la flotta degli Orki rientrò nello spazio normale nella frangia esterna del settore Armageddon convergendo immediatamente alla Stazione di Controllo Dante, una delle tre stazioni specificatamente progettate per sorvegliare contro attacchi come questo. La Dante sopravvisse quel che bastò per aprire un canale di comunicazione, riuscì appena ad inviare un segnale di pericolo, ma per i difensori di Armageddon, già convinti che l'attacco fosse inevitabile, l'interruzione in queste comunicazioni fu la prova di cui avevano bisogno per dimostrare il ritorno di Ghazghkull. Mentre le forze di terra di Armageddon e dei suoi sistemi confinanti furono messe in massima allerta, si fecero preparativi per il conflitto nello spazio profondo. L'Ammiraglio Parol, comandando la flotta dalla nave Sua Volontà, guidò sette gruppi di incrociatori contro la flotta di invasori Orki, intercettandoli vicino al mondo ad alta gravità di Pelucidar.

LA BATTAGLIA DI PELUCIDAR

Per Parol, forse sentendo la pressione di essere la prima linea di difesa contro il più grande dei pericoli, Pelucidar fu un dilemma. Lo scopo inevitabile degli Orki era quello di atterrare su Chosin, Armageddon e su un gran numero di popolati pianeti nel sistema. Qui, tra i meno invitanti giganti di gas e gli sterili super pianeti più esterni l'Imperium avrebbe avuto l'unica possibilità di ingaggiare appieno la flotta degli Orki. D'altro canto, anche i pochi e confusi messaggi ricevuti dalla stazione Dante erano sufficienti per dirgli che non avrebbe vinto contro un nemico così numeroso. Malgrado tutti, forse sentendo il peso della speranza riposta in lui, Parol si sentì obbligato a mandare la sua intera flotta in un'azione inscenata attorno a Pelucidar. Entro cinque giorni dalla partenza da Porto St. Jowen, la flotta imperiale incontrò i principali elementi della flotta degli Orki, riuscendo ad attirare le scorte nemiche con le navi da battaglia in quanto gli incrociatori imperiali più veloci usarono la gravità di Pelucidar per girare attorno ai fianchi degli Orki.

La Trionfo e la Sua Volontà lavorarono di concerto, combinando il loro terribile armamento di lance per creare una letale rete di fuoco in cui nessun vascello degli Orki avrebbe potuto sopravvivere a lungo. Più di sessanta scorte nemiche furono spazzate via con nessuna perdita sul lato imperiale. Ad ogni modo sempre più navi degli Orki si unirono allo scontro, il combattimento degenerò in una lotta caotica nella quale gli Orki eccellono.

Man mano che il grosso della flotta aliena avanzava all'interno del sistema Armageddon, le navi imperiali si trovarono sempre più in difficoltà visto che il numero combinato degli Orki ed i loro assalti suicidi minacciarono di sopraffare la linea navale. L'incrociatore da battaglia Figlio del Tuono, fu il primo a cadere, il suo Capitano decise coraggiosamente di continuare a combattere con una nave danneggiata piuttosto che disingaggiarsi, per permettere al resto del suo squadrone di radunarsi attorno all'ammiraglia Sua Volontà.

Sempre più squadroni di incrociatori iniziarono a subire perdite e l'Ammiraglio Parol ordinò alla Trionfo di restare stazionaria affinché la Flotta Imperiale avesse uno stabile punto di raccolta. L'Ammiraglio spinse in avanti la Sua Volontà per unirsi allo scontro con il primo scafo degli Orki ed entrare nella battaglia. Quasi immediatamente un gigantesco squadrone di incrociatori sfruttò a proprio vantaggio il buco nella linea imperiale e balzò in avanti, prima di prendere a cannonate e bombardare la Trionfo ammassando il fuoco, subendo pochi danni dalla bordata di fuoco a lungo raggio della Sua Volontà. Gli scudi della Trionfo cedettero in pochi secondi ed il suo antico scafo fu presto battuto dai rozzi ma pesanti armamenti degli Orki. Appena gli incrociatori si avvicinarono alla nave, una serie di tentativi di abbordaggio da parte di vascelli d'attacco e da teletrasportatori portarono la battaglia proprio nel cuore della Trionfo, dove il suo equipaggio combattè valorosamente in corpo a corpo contro gli Orki. Essendo la sua ciurma distolta dai compiti principali per combattere gli abbordatori, gli incrociatori nel vuoto esterno si trovarono facilitati nel continuare il loro bombardamento della sempre più lenta Trionfo, senza badare alle vite degli Orki che avevano mandato ad abbordare la nave.

Il Capitano Honyaeger fu addolorato dall'assalto che la sua nave aveva subito e a malincuore diede l'ordine di disingaggiarsi dal combattimento, un'azione che venne eseguita a malapena dal suo vascello danneggiato. Si dice che la lotta per eliminare gli Orki abbordatori dalla sua nave durò per altri quattro giorni.

Con la Trionfo fuori gioco ed altre tre flotte di Orki scoperte entrare nel sistema di Armageddon, l'Ammiraglio Parol fu costretto a disimpegnare le sue navi rimanenti e a raggrupparle per rallentare

la lenta avanzata degli Orki attraverso lo spazio imperiale con ogni mezzo.

Di fatto, agli Orki sembrava importare poco della flotta imperiale, considerando ovviamente un nemico in fuga come già distrutto, e si spinsero in avanti più velocemente possibile verso il gioiello scintillante chiamato Armageddon. Parol ed i suoi capitani osservarono tutto ciò, senza poter aiutare mentre il loro sistema veniva invaso.

UN MONDO TREMA

Il primo a subire l'ira della flotta degli Orki fu l'impianto del settore navale del Porto St. Jowen, come riportato dalla registrazione della trasmissione del comandante dell'impianto, Capitano Starrkos, inviata all'Ammiraglio Parol nei giorni dopo Pelucidar:

“Devo fare rapporto riguardo la nostra situazione qui a Porto St. Jowen. Appena la flotta di Orki superò la vostra linea, ci preparammo per azioni multiple di abbordaggio, ma incredibilmente, gli Orki optarono per un semplice bombardamento. Pochi vascelli nemici provarono ad orbitare attorno al nostro porto, preferendo invece scaricare semplicemente le loro munizioni sul nostro scafo mentre continuavano la loro corsa a capofitto verso Armageddon. Credo non fossimo assolutamente un bersaglio per loro – Porto St. Jowen era semplicemente un intralcio sulla loro strada.

Più del novanta per cento delle nostre difese di superficie sono state distrutte nelle prime sette ore dell'attacco, negandoci la possibilità di rispondere agli aggressori. Poco dopo sono state lanciate navi d'assalto nemiche. Non c'era nulla di coordinato nel loro attacco e parecchi miei ufficiali del ponte di comando pensano che la maggior parte delle navi d'assalto che hanno lasciato le baie di lancio delle Terror Ship di passaggio, fossero il risultato della bassa disciplina di questi alieni. Semplicemente, crediamo di essere stati abbordati da Orki che non potevano aspettare così a lungo di raggiungere Armageddon prima di ingaggiare una battaglia.

Con tutte le nostre difese annullate, eravamo senza potere per fermare il loro ingresso nello stesso Porto, ma ho organizzato squadre di combattimento in tutta fretta per respingere i loro assalti. Abbiamo subito gravi perdite in quanto gli Orki combattevano con disumana ferocità ed il combattimento intrappolato, man

mano che gli alieni si spingevano verso i reattori principali, fu intenso. Sono stato costretto a spostare molte squadre per aiutare la difesa dei reattori per la paura che il porto potesse essere totalmente perso se avessero avuto successo nel loro attacco, sebbene ciò permise a molti di loro di spostarsi senza resistenza in alcuni dei nostri ponti superiori. Ora gli Orki sono in qualche modo sotto controllo, ma abbiamo perso quasi tutti i contatti con i ponti inferiori e devo pensare che il nemico controlli il territorio. Abbiamo la manodopera per fermare ogni ulteriore avanzata ora che le flotte ci hanno passato ed hanno iniziato il loro assalto principale, ma non saremo mai in grado di pulire l'infestazione senza aiuto”.

Malgrado all'inizio Parol fu leggermente sollevato nel sentire del destino del Porto St. Jowen, scampato alla completa distruzione per mano degli Orki, realizzò in fretta che la scarsa considerazione riguardo l'importanza della stazione fu un colpo dannatamente più pesante di quanto si fosse creduto per gli sforzi dell'Imperium. Se gli Orki non avevano alcuna intenzione di allargare la loro maledizione verde nell'intero sistema, riflettè Parol, la sola scala dell'invasione che Armageddon stava per affrontare doveva essere ancora più grande di quanto si era temuto in precedenza. Comunque, da calmo stratega, perfino riconoscendo queste perdite iniziali in apertura della guerra, questa catena di eventi nutrì qualche speranza in Parol. Se gli Orki, apparentemente sotto dirette istruzioni di non fare altro che bombardare Porto St. Jowen, non poterono resistere alla loro urgenza barbarica di avvicinarsi e di lottare con il nemico, forse le loro azioni potevano essere più incisive degli ordini dei loro padroni. Una strategia di divisione e conquista, stava divenendo rapidamente l'ultima speranza dell'Imperium.

PER RIVENDICARE LE STELLE...

Mentre Parol rimase lontano dal conflitto, raggruppando e rivalutando lo sforzo della Marina sulla scia delle Pelucidar, gli affari su Armageddon diventarono sempre più urgenti. Temendo che la flotta d'invasione degli orki sarebbe arrivata su Armageddon prima di organizzare una difesa coordinata, molti di quei capitoli di Space Marine che si stavano ammassando sul pianeta presero le loro battlebarges ed i loro incrociatori d'attacco e tornarono nello spazio.

Quando gli Orki si avvicinarono alla flotta assemblata, sotto il comando dell'Alto Maresciallo dei Templari Neri Helbrecht, si tentò un'unica salva di colpi di breve durata contro gli Orki. Quasi all'unisono, più di una dozzina di battlebarges e parecchie dozzine di incrociatori d'attacco colpirono ripetutamente la flotta di Ghazghkull con siluri e cannoni da bombardamento, virtualmente demolendo la prima ondata di scorte e danneggiando l'hulk Rombodimorte. Malgrado ciò, Helbrecht capì velocemente che le stelle non sarebbero potute essere degli Space Marine quel giorno, e rispedì indietro sul pianeta la maggior parte delle forze assemblate, lasciando la flotta ritirarsi ed unendosi ai vascelli di Parol, permettendo agli Orki di spingersi su Armageddon virtualmente illesi.

LOGISTICA

A seguito delle Pelucidar, intrapresi i preparativi finali per una guerra sul suolo, una considerazione molto seria doveva esser data al ruolo che la Marina Imperiale avrebbe potuto svolgere nell'imminente guerra. Nella lunga storia dell'Imperium, azioni combinate dove elementi della Marina Imperiale agirono principalmente come trasporti per le armate lente e pesanti della Guardia Imperiale, oppure come riserve di guardia alle catene dei rifornimenti o su rotte di perlustrazione erano comuni, visto che fu in molte delle guerre ai confini spaziali che la Marina si abituò a combattere. Allo stesso modo i Capitoli dell'Adeptus Astartes primeggiavano in veloci e sanguinarie azioni progettate per aprire un varco verso i pianeti contestati dove la loro particolare inclinazione per gli assalti planetari avrebbe dato loro un vantaggio. Armageddon, ad ogni modo si rivelò essere un qualcosa di differente.

Usare semplicemente la Marina per sconfiggere gli Orki nello spazio si era rivelato impossibile, dato che Ghazghkull non aveva motivo per permettere a qualsiasi porzione della sua flotta di essere trascinata in un combattimento dove la superiore disciplina imperiale avrebbe probabilmente sopraffatto la brutalità degli Orki. Ugualmente, affidarsi al veloce dispiegamento delle forze di terra per contrastare gli Orki appena atterravano risultò inefficiente. L'orda degli Orki era semplicemente troppo grande in numero per essere battuta in modo decisivo con un conflitto in un unico pianeta, ma parimenti troppo grande,

e per di più troppo reticente per essere ingaggiata in maniera appropriata nello spazio. Invece una nuova strategia doveva esser escogitata – una che avrebbe permesso alla Marina Imperiale di operare efficacemente nello spazio profondo, malgrado venisse superata in numero in maniera schiacciante, mantenendo allo stesso tempo abbastanza capacità di trasporto per assicurare che nessuna zona del sistema fosse trascurata o tagliata fuori dagli sforzi imperiali. Virtualmente per la prima volta dall'Eresia, era scoppiata una guerra estesa a tutto un sistema che richiedeva la completa integrazione tra le forze di terra e dello spazio.

Questi problemi, almeno all'inizio, non furono facili da superare. Di solito, la maggior parte della flotta imperiale era formata da vascelli degli Space Marine, ed il loro ruolo in questa campagna mista non fu molto chiaro in principio. Le azioni al suolo portarono ad una flotta di Space Marine con pochi uomini, che ebbero ulteriormente le mani legate per la necessità di restare vicini alle loro forze di terra nel caso ci fosse stata la necessità di rapidi movimenti. Ogni tentativo determinato di radunare una flotta di Space Marine per un combattimento nello spazio profondo immancabilmente comprometteva altre aree della campagna.

SCHIERANDO LE FORZE

Dopo parecchie orribili sconfitte nella prima parte della guerra, gli Space Marine realizzarono in fretta, comunque, che le quantità quasi inarrestabili in cui gli Orki arrivavano su Armageddon, si stavano moltiplicando dai loro fallimenti nel fronteggiare il pericolo efficacemente nello spazio. Infuriato con l'arrogante congedo della sua controparte della Marina Imperiale, l'Alto Maresciallo Helbrecht dei Templari Neri riorganizzò prima di tutto i suoi uomini, e poi gradualmente tutte le forze imperiali, per combattere la guerra nel modo migliore nell'intero sistema. Helbrecht come molti discendenti di Dorn, fu sempre orgoglioso di se stesso riguardo la propria volontà di cooperare con altri elementi delle monolitiche istituzioni imperiali e la sua abilità nella negoziazione e nella delegazione fu cruciale. Lo stesso Helbrecht assunse il comando della flotta unita assumendosi la responsabilità dei movimenti organizzati e dei trasporti mentre Parol era libero di dedicare il suo tempo solamente al problema di combattere

il più grande conflitto spaziale di tutti i tempi per l'Imperium.

Helbrecht realizzò in fretta che le inevitabili perdite di uomini sul suolo erano un problema per la dimensione della flotta di Space Marine. Infatti, le Salamandre, uno dei Capitoli colpiti più duramente nelle fasi iniziali del conflitto, riportarono a malincuore ad Helbrecht che due delle loro battlebarges altamente necessarie non sarebbero state in grado di intervenire essendo state lasciate in uno stato prossimo all'abbandono per diverse settimane, seguendo il loro dovere eccessivamente zelante di combattere attorno al formicaio Acheron. Per Helbrecht, il Maestro del Capitolo la cui intera esistenza era stata spesa a bordo delle loro Flotte da Crociata, ciò non presentava un problema. La tipica tattica degli Space Marine dell'abbordaggio si sarebbe dovuta sospendere – questi combattimenti a corto raggio sarebbero stati riservati per il suolo insanguinato di Armageddon. Helbrecht inoltre superò l'iniziale riluttanza dei suoi compagni comandanti di ritirare una grande porzione dei loro uomini dal terreno per posizionarli a bordo della flotta con l'insistenza che l'ulteriore mobilità di tale incrementata manodopera presa in prestito dalla flotta avrebbe fatto quegli stessi Space Marine infinitamente più abili a ritornare in fretta sulla suolo, in caso fosse stato necessario.

BARATTARE LA VITTORIA CON LA SCONFITTA

Perfino con tali ottime riforme, l'assalto iniziale degli Orki aveva già colpito ripetutamente una grande parte di Armageddon trasformandolo in una sanguinante e fumante massa di macerie e corpi. Quella battaglia, ammisero Helbrecht e Parol, era già persa. Invece sia i vascelli dei Marine che quelli della Marina si ritirarono dall'immediato spazio attorno ad Armageddon per concentrarsi invece su un blocco del sistema per prevenire i rinforzi degli Orki. Da questa strategia, nata da precedenti fallimenti, un inatteso aiuto venne in soccorso dell'Imperium.

Permettendo ad un sì vasto numero di vascelli Orki di attraversare il blocco, giocando sulla psiche degli Orki (come Parol aveva già previsto dopo quanto accaduto a Porto St.Jowen), essi iniziarono un frenetico assalto planetario nei loro milioni. Gli Orki dai più bassi Zgorbi fino ai più antichi e trionfanti Kapoguerra

si imbarcarono sui vascelli da sbarco e si tuffarono violentemente e follemente verso la superficie del pianeta, lasciando la loro flotta in una massa confusa e disorganizzata. Inoltre lo sbarco degli Orki distrasse la maggior parte dei kacciabomma disponibili, lasciando la flotta degli Orki ampiamente senza mezzi d'attacco per il resto della campagna – una cosa che sarebbe costata caro a Ghazghkull.

LA VENDETTA DI HELBRECHT

Giovandosi di ciò, Helbrecht iniziò il primo passo della guerra per riportare lo spazio sotto il controllo dell'Imperium. Nella battaglia rinominata in seguito "la Vendetta di Helbrecht", una flotta di Space Marine agendo in formazione a cuneo (una tattica che permette un potente bombardamento nella zona anteriore mantenendo allo stesso tempo quanti più attributi difensivi possibili) si avvicinò all'Hulk Orko Sganciazazzi.

L'incontro si rivelò essere un qualcosa di nuovo per molti dei vascelli Space Marine presenti – una battaglia nella quale la superiore potenza di fuoco delle loro navi fu usata al posto delle loro favorite tattiche di arrembaggio ed assalto. Nella flotta, membri dei Capitoli dei Templari Neri e dei Draghi Neri, capitoli dalla lunga esperienza navale, eccelsero sopra tutti gli altri, e nella loro assoluta supremazia agirono come eccellente esempio per il resto della flotta mostrando come la guerra avrebbe dovuto esser combattuta da allora in poi. Contro il cuneo di vascelli, la Sganciazazzi non fu in grado di muoversi in una buona posizione di fuoco senza rendersi vulnerabile, perfino con la grande armata di scorta, inkrociatori e zazzi che l'accompagnavano. Non importava in quale direzione si girasse, la Sganciazazzi si trovò colpita ripetutamente dai cannoni di bombardamento. Gli Orki, non in grado di resistere all'urgenza di avvicinarsi al nemico, si portarono solamente più vicini agli affamati cannoni della flotta Space Marine.

Alla perdita di due terzi dei vascelli di scorta ed all'apparente morte dei suo Kapoguerra, la Sganciazazzi finalmente virò per disingaggiarsi, malgrado fosse troppo tardi e la sua fuga precipitosa servì solamente a portarla alla vista

della Fiamma D'Ebano, una battlebarge dei Draghi Neri operante nella posizione d'onore sul fianco sinistro del cuneo. Poco dopo esser arrivata sotto tiro, la Sganciazazzi venne spezzata di netto in due parti, e perfino i suoi rottami furono bombardati dall'astuto Helbrecht per paura che un pezzo di relitto così grande potesse cadere nel pianeta se lasciato vagare nel vuoto.

UN CERCHIO DI FERRO

Perfino con una tale vittoria, la flotta degli Space Marine restava ancora un faro solitario in un mare di verde, ed altamente a rischio di essere accerchiata. A questo punto Parol attuò la prima fase del suo piano di completamento per allargare lentamente un blocco attorno all'intero sistema di Armageddon. Parol e la sua flotta emersero accanto alla vittoriosa armata navale di Space Marine appena in tempo per respingere un ulteriore opportunistico attacco di una seconda flotta di Orki. Parol schierò un cordone di navi da battaglia e di inkrociatori nella retroguardia degli Space Marine mentre squadroni di determinate scorte imperiali tagliarono gli Orki già intimiditi. La manovra di Parol diede il tempo necessario agli Space Marine per disingaggiarsi in sicurezza dalla loro altamente effettiva, ma dolorosamente immobile, formazione a cuneo.

Avendo un attimo di respiro, la flotta si disperse in una serie di gruppi da battaglia più piccoli e più efficienti, muovendosi cautamente all'inizio per guardarsi le spalle a vicenda, ma nonostante ciò allargando l'area di spazio su cui potevano mantenere il controllo. Helbrecht spontaneamente si mise nel sedile posteriore durante questa fase della battaglia, la cui ineguagliata abilità tattica permise alla flotta imperiale di espandere rapidamente il suo blocco con perdite minime.

Parol era perspicacemente consapevole che il suo unico vantaggio era il prevedibile schema d'invasione degli Orki, facendo, come fecero, null'altro che rotta diretta verso qualsiasi pianeta che non avevano già devastato. Parol riunì i suoi gruppi da battaglia attorno ai pianeti in questione, assicurandosi sempre di restare and una certa distanza da qualsiasi assalto planetario già iniziato. Invece, abili manovre, così sperava Parol,

avrebbero permesso alle sue flotte di mantenere la copertura di quei pianeti, lune e fenomeni fin quando fosse stato possibile, prima di intercettare le flotte degli Orki in avvicinamento. Ciò che restava della linea di Chosin, un perimetro di difese planetarie dolorosamente inadeguate installate nel sistema dopo la Seconda Guerra di Armageddon, finalmente risultò avere, sebbene minimamente, una qualche utilità.

In questo modo, Parol fece fronte alla sua carenza numerica, dato che poté permettersi di lasciare dei buchi nel blocco in aree di spazio profondo, dai quali gli Orki si sarebbero inevitabilmente diretti verso i pianeti ed imbattuti con le forze imperiali più tardi.

CORSA SILENTE

Ad ogni modo rivolte dentro il blocco erano frequenti, e quando accadevano, Parol accuratamente teneva d'occhio gli hulk Orki in questione, aspettando che si avvicinassero entro una precisa distanza dai punti chiave del blocco. In momenti opportunamente pianificati, le battlebarge effettuavano un veloce movimento verso un luogo di raduno prima di disabilitare i propri sistemi e scivolare freddamente e silenziosamente in rotta di collisione diretta con gli hulk invasori. Diversi hulk e la nave da battaglia Vendetta di Gorbag vennero persi in questa nuova tattica "corsa silente", dove le battlebarge improvvisamente innestavano i loro sistemi e sembravano emergere dal nulla per danneggiare velocemente le loro prede ignare. Maestri di attacchi mordi e fuggi, anche per elementi delle Furie Bianche della flotta imperiale, la corsa silente divenne velocemente una tattica favorita, che gioirono fortemente dell'abilità inattesa di combattere nel loro modo favorito, perfino nella fredda oscurità dello spazio. La battlebarge delle Furie Bianche Indubbio Padrone venne ribattezzata con il nome di Cavallo Silente in onore di nuova modalità d'attacco utilizzata.

Il blocco non sarebbe mai stato forte abbastanza per respingere completamente l'attacco degli Orki, infatti sia Parol che Helbrecht considerarono ogni tentativo di attuare ciò una follia nei leggeri eventi precedenti.

Malgrado tutto, i punti di resistenza posizionati accuratamente lungo la barricata ridussero drammaticamente il numero di vascelli Orki e, più importante, gli hulk che riuscivano a passare riducendo la disponibilità di truppe per gli Orki sui pianeti e pertanto tenendo il vantaggio delle forze imperiali di terra altrimenti assediata. Cauti ma nondimeno eruditi avanzate in gruppi di battaglia ai bordi del blocco puntellarono preziose catene di rifornimenti a volte riaprendole dopo mesi di dominazione degli Orki. Assieme a ciò venne l'inevitabile incremento dei rifornimenti imperiali, essendo ancora raccolti in gran numero su Armageddon. Con ogni nuovo afflusso di vascelli della Marina Imperiale, Helbrecht fu in grado di reindirizzare preziose battlebarges ed incrociatori d'attacco, nei conflitti di superficie spostando ulteriormente l'ago della bilancia in favore dell'Imperium.

Ma non c'era modo di sfuggire al fatto che la guerra di superficie sarebbe rimasta in equilibrio precario fintantoché gli Orki avessero inondato il pianeta di rinforzi grazie ai misteriosi teletrasporti. Agendo grazie alla libertà di movimento determinato da questo nuovo dominio dello spazio, Parol diede istruzioni per alcune delle più uniche azioni nella guerra – cercare e distruggere i teletrasporti.

CACCIA AD ORKTÖBRE ROZZO

Cacciare il nemico era, in effetti, la cosa in cui le forze disponibili erano esperte. Ma questo era un nemico che non dava opportunità di essere catturato. I semplici pirati ed i razziatori, il più delle volte oggetti di tali ricerche, prima o poi proprio per la loro natura devono mostrarsi, perfino se contro indifesi vascelli mercantili o da trasporto. Qualunque fosse il vascello, o i vascelli, che portava i teletrasporti, esso non aveva alcun motivo per affrontare il nemico, e poteva semplicemente fuggire al primo segno di attacco dato che il loro unico ruolo era quello di teletrasportare da lontano orde di guerrieri Orki. Parol ed Helbrecht erano ben preparati per una lunga caccia.

La nave da battaglia di classe Oberon, Lago Verde,

fu scelta come uno dei principali vascelli per la caccia, dato che il suo antico progetto, che risaliva ad un tempo in cui l'Imperium temeva gli allora innovativi vascelli d'attacco in grado di invalidare le sue navi da battaglia, ed ottimizzato per operare da solo senza bisogno di scorte contro una varietà di nemici, fece di esso il predatore perfetto. Malgrado ciò, la caccia avrebbe potuto esser vana se non fosse stato per un peculiare colpo di fortuna.

Le forze di terra sullo stesso Armageddon riportarono un breve periodo di tre settimane, in cui in momenti apparentemente a caso durante il giorno, i teletrasporti sembravano interrompersi del tutto, e quelli che arrivavano presentavano un numero straordinariamente elevato di Orki morti, tremendamente mutilati dal processo. Il Capitano Fitzmander, un abile cacciatore di pirati, realizzò che c'erano solamente due possibili cause – un improvviso guasto della tecnologia degli Orki (improbabile in quanto fino a prova contraria Orkimede era ancora vivo e vegeto) oppure qualche inatteso cambio nelle condizioni in cui il teletrasporto stava operando.

Fitzmander restrinse le probabili cause attorno all'area di Namara, dove un casuale allineamento di pianeti aveva catturato il piccolo mondo di Chosin esattamente equidistante dai suoi giganti vicini, Namara e Gramaul, esercitando innumerevoli imprevedibili forze astronomiche su tutti e tre. Più specificatamente, come rivelato dalle sonde con sensori a lungo raggio della Lago Verde, la causa era la distorsione di energia e di attività elettrica attorno a Namara, dove la gravità degli altri due pianeti si sommava a distorcere tali segnali.

Lavorando sulla teoria che ciò doveva essere il motivo dei disturbi del teletrasporto, la Lago Verde si diresse più velocemente possibile verso Namara. Infatti, in orbita attorno al pianeta Fitzmander localizzò l'hulk Orko Zpaccatezkio. La Lago Verde si avvicinò in fretta, attaccando da gittata ravvicinata con una sostanziale bordata di fuoco. Essendo carente di kacciabomma, abituale risposta ad una solitaria nave da battaglia quale era questa, e con solo un limitato numero di vascelli

di scorta, la Zpaccatezkio fu così pesantemente bombardata che venne danneggiata nel momento in cui provò ad entrare nel Warp, il cui sforzo distrusse totalmente l'hulk.

SANGUE ROSSO NEL LAGO VERDE

Vittoriosa la Lago Verde inseguì gli elementi in fuga della flotta degli Orki, distruggendoli in piccole scaramucce nel corso di qualche giorno. L'inseguimento della Lago verde continuò senza sosta fino all'inattesa apparizione di una nave da battaglia degli Orki la Dizpenzamorte. Un'ondata di navi d'attacco in esplorazione non provocò alcuna risposta dalla nave da battaglia e fece credere a Fitzmander che come la maggior parte della flotta degli Orki, la Dizpenzamorte era carente di kacciabomma.

Affidandosi a tattiche provate Fitzmander ordinò di avvicinarsi alla gittata ottima delle armi e di fare fuoco. Si rese appena conto di essere andato troppo oltre...

Pochi istanti prima che venisse dato l'ordine di fare fuoco la Lago Verde fu invasa da Orki all'arrembaggio. Fitzmander non avrebbe mai potuto predire tale attacco ed il suo equipaggio lottò per respingere il nemico. La Dizpenzamorte sembrava inoltre avere un teletrasporto, forse non abbastanza efficaci per uno sbarco planetario, ma abbastanza potente per inondare la Lago Verde di Orki da una distanza dove di solito solo le armi dalla gittata più lunga sarebbero state utili. Preso completamente alla sprovvista dalla tattica, Fitzmander morì a fianco del suo equipaggio, combattendo corpo a corpo contro gli Orki negli angusti corridoi lungo ogni livello dell'antica nave.

IL SACRIFICIO DI PAROL

Alla notizia della distruzione della Lago Verde, Parol ordinò una ricerca persino più intensa degli elementi Orki operanti ai limiti del sistema, credendo ora che molti più vascelli di quanti temesse fossero equipaggiati di teletrasporti. Lo squadrone di distruttori, i Fratelli di Cane, effettuò un

avvistamento a lungo raggio di un altro hulk degli Orki nei rottami della stazione di Mannheim. Torturato dalla perdita del suo vecchio amico Fitzmander, Parol guidò l'attacco dell'hulk di persona.

Come aveva fatto la Zpaccatezkio, il vascello, mai propriamente identificato dalle fonti imperiali, uscì dall'orbita e fuggì, tentando di entrare nel Warp. Parol, a bordo della Sua Volontà, l'ammiraglia di molte decadi iniziò una disperata rincorsa. Navi d'attacco schierate rapidamente danneggiarono l'hulk abbastanza per prevenirgli di entrare nel Warp mentre la Sua Volontà si avvicinava. La velocità e la manovrabilità dell'hulk erano sbalorditive, al punto che Parol era certo che lo stesso Orkimede fosse a bordo.

Temendo che una tale meraviglia di ingegneria orkesca potesse sfuggirgli, Parol rinunciò ai suoi cauti metodi, abbandonò tutti i pensieri di una giusta formazione e semplicemente ordinò alla Sua Volontà un avanti tutta per inseguire l'hulk. Quando l'hulk si preparò per entrare nel Warp, Parol non vide altre alternative all'infuori di uno speronamento, portando la Sua Volontà ad impattare nella vulnerabile zona posteriore sul lato di dritta. Parol ordinò al suo equipaggio di prepararsi per un disperato abbordaggio, una richiesta di rinforzi di supporto fu l'ultima comunicazione ricevuta da parte della Sua Volontà prima di scivolare assieme all'hulk nell'Immerium. Con nulla ad indicare la sua avvenuta sopravvivenza, l'Ammiraglio Parol venne considerato morto da quel momento.

Malgrado la perdita di Parol fù un duro colpo per l'Imperium, non sembrò esser stata vana. Gli sbarchi con il teletrasporto cessarono immediatamente, provando verosimilmente che l'hulk che Parol aveva incontrato era stato il responsabile della maggior parte dei rinforzi che

avevano oltrepassato il blocco.

LA VERDE MAREA STA CAMBIANDO

In seguito Helbrecht decise di fare una mossa decisiva, facendo virare quasi tutti i rimanenti vascelli degli Space Marine verso l'interno del blocco mirando a confrontarsi testa a testa definitivamente con quei vascelli Orki che avevano mantenuto una tale forte posizione attorno allo stesso Armageddon. Forse realizzando che si sarebbe trovato in difficoltà se la sua flotta avesse perso adesso, Ghazghkull dimostrò ancora una volta di essere il più eccezionale degli Orki, ritirò un grande numero delle sue truppe verso la flotta e velocemente si diresse fuori dal sistema. Helbrecht si preparò ad inseguirlo, ma ora, più attento che mai al pericolo di dividere le sue forze ed assottigliarle troppo, ritardò abbastanza per recuperare quegli Space Marine che potevano essere recuperati dalla superficie del pianeta. Un numero di altri capitoli fu assegnato ad azioni planetarie ravvicinate, bloccando lo stesso Armageddon dopo l'abbandono degli Orki in maniera ancora più serrata, mentre Helbrecht riportò i suoi Templari Neri alle loro navi ed iniziò una Crociata spaziale per inseguire l'immensa flotta di Ghazghkull.

Preoccupato anche che gli Orki avrebbero potuto usare la loro ritirata come un mezzo per attaccare i mondi vicini mentre un così grande numero di uomini era vincolato su Armageddon, Yarrick ordinò a tutte le riserve di terra della Guardia Imperiale di ritornare nella flotta di trasporti per essere pronte ad ogni nuovo assalto planetario in caso di necessità. Avendo visto Ghazghkull sfuggirgli dalle mani già una volta, Yarrick non reputò che ciò fosse abbastanza per, ed il Vecchio Uomo si unì ad Helbrecht alla testa della flotta imperiale inseguendo il suo vecchio nemico.

Gli inseguitori avrebbero potuto perdere Ghazghkull in quei primi giorni di caccia, se non fosse stato per un altro degli effetti collaterali dell'ingegnoso blocco di Parol. La massiccia linea di resistenza che aveva una volta tenuto gli Orki al di fuori, li chiudevano ora dentro o al massimo li costringeva a svelare la loro presenza nel momento in cui tentavano di abbandonare il sistema. Gruppi da battaglia ai bordi del blocco

riportarono i movimenti delle flotte di Orki, attaccandoli con strategie mordi e fuggi per ritardarli, permettendo a Yarrick e a Helbrecht che inseguivano i pelletterde di avvicinarsi.

ARMAGEDDON ORA

Sia Yarrick che Helbrecht sapevano che la guerra era lontana dalla fine, si prepararono per una lunga campagna contro Ghazghkull ai confini del sistema, e lo stesso Ghazghkull ammassò i suoi vascelli sopravvissuti in un'impressionante armata immobile, ancora una volta pericolosamente vicina ad Armageddon.

Alle loro spalle, comunque, le cose andarono in maniera differente. Lo stesso Armageddon rimase devastato, e forse troppo pochi sforzi furono concentrati sulla campagna planetaria dai comandanti lasciati in loco dopo la partenza di Yarrick, Helbrecht e Parol. L'Imperium dell'Uomo è un qualcosa di vasto e quasi immutabile, uguale da millenni tanto nella sua riluttanza quanto nella sua mancanza di mezzi. Come è tipico per una tale mastodontica organizzazione, le audaci e coraggiose riforme istituite da Helbrecht e Parol per raggiungere vittoria così grande, furono troppo velocemente dimenticate in loro assenza. Mentre il conflitto nello spazio cominciava a placarsi, pedanti capitani imperiali ricaddero velocemente nelle antiche abitudini dell'inutile burocrazia, intestardendosi con insensati spostamenti di vascelli esclusivamente per restaurare disposizioni non necessarie di gruppi da battaglia e di flotte, più per loro comodità e per un senso di ordine che per validi motivi strategici.

Con tali inutili gesti, la Marina Imperiale, dopo aver ottenuto un così rimarchevole successo da un misero punto di partenza all'inizio della guerra, ora trascurò in maniera sorprendente il suo vantaggio, accontentandosi semplicemente di pattugliare e di difendere il blocco che Parol aveva ideato come base per successive campagne, e non come un luogo dove potessero oziare i pigri o i codardi. Un vantaggio ottenuto duramente è nelle mani imperiali, malgrado Parol risulti disperso e presumibilmente morto, ed è difficile immaginare quando, se mai, l'Imperium sferrerà l'attacco finale.

“Ho mai visto una tale feccia prima d'ora? Sì, l'ultima volta che vennero qui. È passato cos tanto tempo che voi giovani esseri non ricordate o siete semplicemente troppo stupidi per sapere chi sono io?”

- Commissario Yarrick