

Verdún 1916: La Antesala del Infierno

Por J. Keats

Introducción

La batalla, que fue concebida por el alto mando alemán como un medio de “desangrar” a los franceses, pronto se convirtió en una tormenta de destrucción imparable que devoró a ambos ejércitos, abarcando del 21 de Febrero al 19 de Diciembre de 1916. Las cifras de bajas fueron escalofriantes, más de 250.000 muertos y 500.000 heridos, muchos de ellos terriblemente mutilados, cegados por el gas, quemados por los lanzallamas o enloquecidos por las insoportables condiciones de la guerra de trincheras.

Pueblos enteros desaparecieron, cualquier signo de vegetación fue arrancado de raíz y lo que antes eran bosques y verdes colinas se convirtió en un barrizal salpicado de cráteres. Una zona de pocos kilómetros cuadrados fue bombardeada por la artillería sin descanso durante prácticamente un año, cubriéndose de montañas de cadáveres que nadie podía enterrar.

Verdún será sinónimo siempre del horror de la guerra, y de lo cerca que pueden estar los seres humanos de las puertas del Infierno.

En el Corazón de la Batalla

Los alemanes prepararon concienzudamente la ofensiva, ocultando en todo lo posible sus movimientos de material y tropas al enemigo. Los franceses no supieron interpretar los rumores que llegaban del frente, y supusieron que se trataba únicamente de preparativos defensivos. Así, en el momento de iniciarse la batalla, las posiciones en Verdún estaban mal abastecidas, las trincheras torpemente excavadas y la defensa de los fuertes era escasa o prácticamente inexistente.

La estrategia alemana consistía en arrasar las posiciones enemigas con fuego de artillería, para luego enviar a la infantería a tomarlas. En los primeros días el plan funcionó a la perfección, y sólo el coraje de unidades individuales, que normalmente luchaban aisladas y sin posibilidad de recibir refuerzos, evitó el colapso del frente francés. Hay que reconocer también que los alemanes cometieron bastantes errores de apreciación, dejando escapar la oportunidad de atacar cuando el enemigo era más débil, rematando así la operación. Quizá todo se debía a su intención de “desangrar” al ejército galo, pero a la larga fue un error fatal.

En poco tiempo los franceses se movilizaron y comenzaron a llegar nuevos efectivos al frente de Verdún. La artillería alemana pudo ser contestada, y aunque los germanos seguían llevando la iniciativa, el avance, que hasta entonces había sido tan rápido, casi se paralizó. Lo que pudo haber sido una victoria rápida se convirtió en una cruel guerra de trincheras.

El escenario en el campo de batalla era terrible. El bombardeo era incesante, y convertía el terreno en un paisaje lunar lleno de cráteres. Con toda la vegetación arrancada de raíz, los soldados se hundían en barro hasta las rodillas. Era imposible enterrar a los muertos, que se amontonaban por todas partes, pudriéndose y llenándolo todo de un olor que se pegaba a la piel, a la ropa, a la comida. Tampoco era posible socorrer siempre a los heridos, que quedaban tendidos en la “tierra de nadie” entre las trincheras, agonizando y enloqueciendo día y noche a sus compañeros con sus gritos.

En invierno los soldados sufrían en las trincheras, húmedas y heladas. En verano el aire se volvía denso y cargado, y la sed insoportable. Los combatientes llegaban a beber su propia orina o incluso el agua acumulada en los cráteres de las bombas, aunque en ella flotasen cadáveres.

Las “reglas” de la guerra permitían cualquier tipo de táctica. Los alemanes utilizaban lanzallamas en primera línea de los ataques, abrasando a los franceses en sus posiciones con lenguas de llamas de hasta treinta metros. Los heridos no tenían posibilidad de recibir ninguna atención, y sufrían una muerte lenta y dolorosa, con sus cuerpos achicharrados. Los bombardeos con gas eran también bastante frecuentes, y las

máscaras no siempre eran efectivas. Los que no morían podían quedar ciegos o incapacitados permanentemente. También existía el peligro de resultar horriblemente mutilado por las explosiones, o de que las trincheras se derrumbasen, enterrando vivos a sus ocupantes. En los asaltos otra amenaza era el alambre de espino, en el que los soldados podían sufrir horribles cortes o quedar atrapados, desgarrándose la piel con cada movimiento.

Quizá los momentos más crueles se vivían cuando se llegaba al combate cuerpo a cuerpo, peleando con bayonetas, cuchillos, uñas y dientes sobre el barro, entre las ruinas de los pueblos destruidos o en los pasadizos oscuros de los fortines, con la desesperación de saber que en ese momento sólo queda la opción de matar o morir despedazado por el enemigo.

En los dos bandos, el alto mando tenía un desprecio absoluto por la vida de sus hombres. Los soldados eran enviados en oleadas contra nidos de ametralladora, fortalezas o zonas batidas continuamente por la artillería. Un avance de dos kilómetros en la línea del frente se consideraba una victoria espectacular, aunque supusiese afrontar un 80% o un 90% de bajas. A medida que avanzaba la campaña, las desertiones y los casos de insubordinación se hicieron habituales, y los oficiales a veces los combatían con la ejecución instantánea de los que se negaban a avanzar.

No es de extrañar que junto con las heridas físicas, los soldados sufriesen heridas "mentales". Perder la razón era algo común en un campo de batalla en el que uno era lanzado contra el fuego enemigo una y otra vez, y veía morir a sus compañeros de las peores formas posibles, asfixiados, quemados, ametrallados, desmembrados. Se pasaba hambre y sed, se dormía en los pozos de las trincheras entre barro, cadáveres y excrementos, con la incertidumbre de si al día siguiente se produciría un nuevo ataque... y si en ese sería uno mismo el que se quedaría tendido en medio del campo de batalla desangrándose o con las tripas desparramándose por el suelo, gritando por una ayuda que nunca llegaría.

Fort Douaumont

Este fuerte fue desmantelado y casi abandonado, como tantos otros, al comienzo de la guerra. El ejército francés no lo consideraba importante para la defensa del frente, y sus cañones fueron trasladados. A su cuidado quedaron solo 56 reservistas, que no supusieron ningún problema para el ejército alemán. La caída del fuerte Douaumont fue un desastre, y se estima que en la batalla por retomarlos perecieron cerca de 100.000 soldados franceses.

En este fuerte tuvo lugar uno de los episodios más misteriosos de la batalla. Una vez conquistado, los alemanes lo utilizaron como puesto de mando, enfermería y almacén de municiones. Los heridos se apiñaban en sus galerías, soportando el incesante bombardeo francés. Todos temían un contraataque, sobre todo de la temida División Africana, compuesta por soldados de Marruecos y que tenía fama de no hacer prisioneros. En esta situación tan tensa, se produce una explosión brutal, por causas todavía no aclaradas. Cientos de soldados alemanes mueren al instante, otros quedan atrapados y se asfixian con el humo que se extiende por los túneles e impide ver nada. El pánico se generaliza y son pocos los que pueden escapar. El total de muertos asciende a más de 700. Son tantos que se les entierra directamente en un depósito de munición vacío, que luego es sellado.

La Colina 304 y Le Mort-Homme (El Hombre Muerto)

La elevación más importante de la ribera izquierda del río Meuse era la colina de Le Mort Homme, de 295 metros de altitud. Se trataba de un lugar estratégico como punto de observación para la artillería, y los alemanes deseaban arrebatarlo de manos francesas. Se organizó una ofensiva que se preveía corta pero que finalmente duró tres meses completos, Marzo, Abril y Mayo.

Los primeros ataques a la posición resultaron muy sangrientos. La artillería batía la zona incesantemente, abriendo el camino a los soldados alemanes, pero los franceses no se quedaban cortos. Desde una colina cercana, la número 304, bombardeaban a cualquiera que se acercase. Al alto mando alemán le quedó claro que si no tomaban previamente la 304, la victoria en Le Mort Homme sería imposible.

El escenario es terrible. Llueve intensamente, el suelo se ha convertido en un barrizal tan profundo que las granadas disparadas por los cañones de ambos bandos se entierran sin explotar. Los soldados deben

luchar para avanzar metro a metro, al descubierto y sin protección de ningún tipo. Las ametralladoras aniquilan compañías enteras, que no tienen dónde guarecerse. No hay suministros de comida o agua potable durante días, y los heridos no pueden ser evacuados.

Los alemanes deciden machacar la colina 304 con ataques masivos de artillería. Se colocan en posición más de 500 cañones, que disparan durante 36 horas seguidas a las posiciones francesas. Al cabo de ese tiempo, la colina es tomada.

Se reanudan los intentos de tomar Le Mort Homme, pero esta vez siguiendo también la estrategia del bombardeo. Los franceses no pueden resistir y la colina es conquistada, con lo que se abre una vía para atacar los pueblos de esa margen del río

Fort Vaux

La historia de este fuerte es la historia de la increíble resistencia que realizaron los soldados franceses, al mando del Mayor Sylvain Raynal. Rodeados por el ejército alemán y sin posibilidad de recibir refuerzos, los franceses montaron barricadas con sacos de arena en el interior del fuerte y se dispusieron a pelear por mantener cada metro. La artillería golpeaba el exterior de la fortaleza a un ritmo de casi 2.000 proyectiles por hora. Los soldados alemanes intentaban abrirse paso sofocando a los defensores con los lanzallamas, pero sin éxito. Los franceses llegaban incluso a organizar contraataques para recuperar terreno, combatiendo cuerpo a cuerpo de forma heroica. No hay luz y se lucha a oscuras, con el temor a cada momento de un ataque con gas.

Finalmente el Mayor Raynal se rinde ante el único enemigo al que no puede vencer: la sed. Sus hombres ya no tienen agua y es imposible continuar en esas condiciones. Se pacta una rendición honorable, y todos los franceses son tratados con respeto por los alemanes, que les expresan su admiración. Desde ese momento Raynal se convierte en una leyenda, y un héroe nacional para Francia.

El pueblo de Fleury

Nueve pueblos desaparecieron en el campo de batalla de Verdún, como si nunca hubiesen existido. Los que no resultaron arrasados por la artillería, se convirtieron en improvisados fuertes y fueron escenario de violentos combates. Entre ellos el más famoso es el de Fleury, que según se cuenta fue tomado y retomado más de 16 veces en sólo 4 meses.

La cercanía del pueblo a la fortaleza de Thiaumont lo convertía en una baza importante para estabilizar el frente en esa zona. Las ofensivas y contraofensivas se sucedieron durante semanas. Los soldados combatían cuerpo a cuerpo entre las ruinas, de día o de noche, mientras la artillería no cesaba de bombardear la zona, sin importar si estaba ocupada por soldados de uno u otro bando.

La Trinchera de las Bayonetas

Es una de las historias más repetidas sobre Verdún, y no se sabe a ciencia cierta qué tiene de realidad y qué de leyenda. Se cuenta que en medio de un fuerte bombardeo, un grupo de soldados franceses atrincherados, del Regimiento 137 de Infantería, recibieron la orden de prepararse para atacar. Tomaron sus fusiles y se situaron en línea, listos para salir. En ese momento los proyectiles de la artillería alemana comenzaron a caer directamente sobre ellos, derrumbando las endeble paredes de su estrecha trinchera y enterrándolos vivos. A la vista sólo quedaron los 39 filos de sus bayonetas. Con el paso del tiempo la historia se convirtió en un mito, y gracias a una iniciativa estadounidense, en ese lugar ahora se alza un monumento en su memoria.

Verdún en la Actualidad

Lo que fue el mayor campo de batalla de la historia se ha convertido en un monumento a la sinrazón de la guerra. El pueblo ha sido reconstruido, y en sus alrededores hay varios monumentos, un memorial, y el impresionante Osario de Douaumont con miles de cruces blancas. Los fuertes también se pueden visitar. Un detalle curioso es que está prohibido utilizar detectores de metal en los alrededores. Se dispararon tal cantidad de proyectiles durante la batalla que es tremendamente sencillo encontrarlos en cualquier parte.

Es una tentación para los coleccionistas de objetos históricos, pero excavar en Verdún está considerado delito, y puede suponer una fuerte multa a los infractores.

Ideas para Aventuras

La guerra de trincheras supuso el primer enfrentamiento directo con el terror y la muerte para muchos soldados. Las condiciones eran tan extremas y la tensión tan atroz que en torno al campo de batalla se crearon multitud de leyendas, alimentadas por el miedo. Aún hoy día los más ancianos del pueblo las recuerdan, y sus ecos se siguen escuchando de noche en los bosques.

Viaje al Infierno (Bélica-Horror)

Los investigadores reciben la llamada de un antiguo amigo, que está investigando las conexiones místicas de Verdún. Les anuncia que ha hecho un descubrimiento de vital importancia y que necesita su ayuda. Al llegar al pueblo, no solo ha desaparecido y nadie sabe nada de él, sino que además todas sus cosas siguen en su habitación del hotel.

La gente del pueblo les enviará al último sitio en el que se le vio trabajando, un pequeño bosque en el que se pueden ver todavía las ruinas de un bunker francés. Una vez allí, el tiempo cambiará bruscamente, y nubarrones negros oscurecerán el cielo, convirtiendo el día en noche. Los relámpagos anunciarán la tormenta, pero en lugar del primer trueno, los investigadores escucharán un cañonazo, que hará temblar el suelo. Al apagarse el estruendo, empezarán a oír ruido de batalla, tiroteos y gritos. Se encontrarán vestidos como soldados franceses, pero conservarán algún objeto personal. En el bunker encontrarán el reloj de su viejo amigo. Deberán encontrarle a través del campo de batalla, sin saber si lo que están viviendo es real o simplemente una pesadilla.

El Secreto del Fuerte (Investigación-Horror)

Un anciano veterano alemán de la batalla de Verdún deja en su testamento una última voluntad, que se investigue qué ocurrió realmente en Fort Douaumont, y qué provocó la explosión que mató a cientos de sus compañeros. Sus nietos contactarán con los investigadores, y les propondrán el trabajo.

A medida que empiecen a recopilar datos y hablar con los conservadores del lugar les será evidente que la explicación oficial (un impacto en el tanque de combustible de lanzallamas) no es creíble, y es más, nunca se pudo demostrar. Encontrarán extrañas marcas en las piedras, y siluetas ennegrecidas que quedaron para siempre grabadas en las paredes. Si se atreven a ir más lejos e investigan en los restos de los soldados enterrados, hallarán señales de garras en los huesos. Un veterano francés puede darles las piezas del enigma que faltan, contándoles que la reconquista de Douaumont fue encomendada a soldados de la fuerza colonial del norte de África, tremendamente sanguinarios y de los que se rumoreaba que podían utilizar magia.

En este punto ya pueden deducir la verdad: alguien la División Africana decidió invocar una “criatura” (en concreto una Pantera de Fuego, aunque ellos no lo saben) para arrasar el interior del fuerte y hacer más fácil su asalto. Los pocos que no cayeron bajo sus garras murieron por el fuego o la explosión de la munición almacenada. Si los investigadores llegan a esta conclusión, alguien en el ejército francés puede decidir que hay que acallar todo el asunto, ya sea por medios legales... o no tanto.

La Tierra de Nadie (Horror)

Esta aventura es un viaje a las pesadillas de los soldados que combatieron en la batalla de Verdún. Es más apropiada para jugar con personajes de 1916, soldados, médicos o civiles, no importa de qué bando envueltos en el conflicto. También es posible para personajes de otras épocas que tengan la posibilidad de viajar en el tiempo. Es posible enlazarla con la aventura anterior, si los jugadores deciden que la mejor forma de saber qué pasó en Douaumont es estar presentes mientras ocurrían los hechos.

Los personajes se encontrarán atrapados en la línea de trincheras, en medio de una violenta ofensiva de la artillería. Su misión será llegar a uno de los fuertes principales, Douaumont o Vaux, para pedir refuerzos. Intentar cruzar el campo de batalla supone correr el riesgo de quedar aislados en la tierra de nadie, entre

cráteres y alambradas. Tanto si consiguen avanzar como si retroceden, encontrarán lo mismo: donde antes había soldados a cubierto, ahora no queda nada, no importa que haya sido solamente minutos antes. En los refugios pueden quedar tazas de café caliente a medio tomar o un reloj colgado que aún se balancea.

El bombardeo incesante impedirá salir de las trincheras hasta la noche, y cuando alguien lo haga, verá a lo lejos, en el horizonte, resplandores intermitentes de un color amarillento o verdoso. A medida que se avanza, se alzará una niebla con olor a azufre, que en un principio picará los ojos, pero no será perjudicial. Todo quedará en silencio, y comenzarán a escucharse pasos pesados de varias personas que avanzan por el barro. Recortados en la niebla por la luz del horizonte aparecerán varios soldados con máscaras antigás y armados con lanzallamas. Los uniformes no son reconocibles, y costará bastante derribarlos, seguirán avanzando aunque se los cosa a balazos. Si pueden inspeccionar alguno, los personajes descubrirán que lleva el lanzallamas atado al brazo con alambre de espino, y la máscara claveteada en la cara, al igual que el casco. Si se retira el uniforme, se descubrirá simplemente un cadáver descompuesto, que todavía tiene espasmos.

A partir de ese momento, no importa la dirección que se tome, la niebla se va volviendo más espesa, irrespirable. Necesitarán máscaras para seguir sin asfixiarse, y aun así, cualquier parte del cuerpo expuesta se enrojecerá y se formarán pústulas, que causan un dolor terrible. Si se esfuerzan por salir de la zona de gas, llegarán a un pueblo en el que parece que lo peor ya ha pasado. Mientras entran en la plaza central, escucharán el sonido de algo arrastrándose. Al poco tiempo verán como se les aproximan desde todas direcciones los habitantes, tan cubiertos de llagas que no parecen humanos. Algunos cojean, otros se arrastran, pero todos parecen haber perdido la razón, e intentarán atacar a los personajes. Sólo el fuego les hace retroceder. Para escapar deberán abrirse camino usando la fuerza, ya que todas las calles están ocupadas.

Los personajes llegarán con más o menos dificultades al final de su viaje. Por el camino pueden tener todavía más encuentros desagradables, o simplemente intuirlos. Miembros amputados que todavía se arrastran hacia ellos, cadáveres enganchados en el alambre de espino que intentan alcanzarles, bestias que parecen perros gigantes, pero no lo son, alimentándose de soldados heridos que gritan pidiendo ayuda... . Cuando el fuerte al que se dirijan quede a la vista, tendrán la última visión: una criatura de cientos de metros de alto, con piernas gruesas como un edificio y garras chatas clavadas en el fango, que se yergue frente a ellos. La parte superior queda tapada por las nubes, y en su cintura, como un macabro cinturón, se agitan miles de soldados agonizantes. Seres de alas membranosas que anidan en los recovecos de la piel del monstruo se alimentan de ellos. Uno de los inmensos pies se alzarán, y cuando toque suelo frente a los personajes, estallará un proyectil de artillería. Cuando el polvo se disipe, ya no quedará nada ningún rastro de la visión, y podrán llegar a su destino.

Verdún como Entorno de Campaña

La batalla, de casi un año de duración, es un buen escenario para una campaña bélica, con la única pega de la alta mortalidad del entorno. Cualquier misión puede resultar tremendamente peligrosa, hay que recordar que las bajas por unidad podían llegar al 80% o 90% en el peor de los casos. Los episodios más importantes pueden ordenarse cronológicamente y ser jugados. Cualquiera que sobreviva desde el principio al final de la ofensiva podrá ser considerado sin duda un verdadero veterano.

Si se prefiere dar otro enfoque, es muy fácil insertar elementos de terror y horror trascendental. Una situación tan extrema, con tanto dolor, sufrimiento y muerte, atraerá sin duda a todo tipo de criaturas extrañas. Esta influencia puede extenderse hasta nuestros días, y cualquier persona “dotada” o con poderes de médium lo notará. Hay preguntas sin responder que pueden dar pie a interesantes investigaciones. Desde lo más sencillo, como por ejemplo qué ocurrió en la Trincheras de las Bayonetas (¿algo tan horrible que los soldados decidieron provocar el derrumbe y enterrarse vivos para ocultarlo?) o lo más complejo como ¿hubo alguien que preparó la batalla, para llevar intencionadamente a la muerte a cientos de miles de personas? ¿Para qué? ¿Y habrá alguien que todavía hoy intente ocultarlo?

De todas formas en muchas ocasiones los personajes se darán cuenta de que la propia guerra ya es suficientemente terrorífica, sin necesidad de recurrir a lo sobrenatural. El peor monstruo que pueden encontrarse es el propio hombre.