

Los Montañeses de Finreht

Autor AGRAMAR

jueves, 25 de octubre de 2007

Modificado el lunes, 29 de octubre de 2007

ACERCA DE FINRETH TRES-SIETE

Los habitantes del mundo salvaje y montañoso de Finreht Tres-Siete son orgullosos y nobles y su carácter taciturno refleja las accidentadas tierras que forman su hogar. Los montañeses son un pueblo nómada que sigue los rebaños migratorios de grox de las montañas que fueron introducidos en ese planeta hace muchísimo tiempo. Construyen sus casas allí donde se asientan los millares de dichos animales migratorios y se mudan con el cambio de las estaciones. Cada tribu posee el derecho de propiedad hereditario sobre un rebaño en concreto, aunque no tienen ningún control sobre la dirección de sus desplazamientos. Eso implica que las tribus de Finreht Tres-Siete no conocen la propiedad de tierras, ya que el rebaño va adonde quiere sin tener en cuenta las líneas de un mapa. Cada tribu sobrevive gracias a su rebaño, cazan solo a los grox más débiles para comer y comercian las pieles curtidas con otras tribus cuando les sobran.

TRATO Y TRADICION CON EL IMPERIO

Según una tradición que data de los tiempos de la gran cruzada, una vez cada cinco estaciones las tribus deben llevar a cabo un pago a los gobernantes imperiales que residen en los únicos centros de población permanentes: unos descomunales espaciopuertos amurallados situados en los valles. Cuando llega el día de pagar el tributo, los mejores pastores de la tribu deben separar una porción del rebaño y conducirlo hacia los lejanos valles, lo que supone una ardua tarea si se tiene en cuenta el carácter de las bestias que deben dirigir. Luego los gobernantes toman posesión de su porción de los rebaños, los matan, los empaquetan y los distribuyen por todo el sector Agripina A para proporcionar comida a los planetas superpoblados. En ocasiones, la tribu no puede o no quiere pagar el tributo exigido, con lo que los gobernantes lo cobran de otra forma: con el servicio de los jóvenes de la tribu en los regimientos de Finreht de la Guardia Imperial.

Arriba se muestra un soldado del 37º de los montañeses, en un dibujo hecho durante el contraataque del Tramo de Durst, que tuvo lugar justo antes de que empezara la Batalla de Cadia. Porta un rifle láser estándar tipo Marte con una bayoneta adicional añadida y lleva una mochila más grande de lo normal para poder seguir operativo más tiempo sin necesidad de apoyo logístico. Además del traje producido en masa y proporcionado por el Munitorum, este soldado lleva el tradicional acolchamiento del blindaje y varios fetiches que revelan su procedencia de un mundo salvaje. Su gran número de tatuajes indican que es un miembro de una de las castas bajas de la tribu de Jarus.

Un grupo de oficiales reclutados de las clases gobernantes del Imperio que residen en los espaciopuertos amurallados de Finreht dirige a los regimientos de montañeses. Las tribus de Finreht son primitivas en comparación con la mayoría de los ciudadanos imperiales y solo reciben adiestramiento básico en el uso del rifle láser estándar y de las armas de apoyo portátiles de la Guardia. Los oficiales tienen acceso al armamento y equipo más avanzado y las tripulaciones de los vehículos y el personal de apoyo también se reclutan de entre los habitantes más "civilizados" de los puertos imperiales.

UNA ANECDOTA DE BATALLA: La Pacificación de Sigma-Agrius

La mayoría de mundos del sector Agripina A recibe su sustento de los cientos de mundos agrícolas que hay repartidos por toda la región, entre los que destaca Sigma-Agrius. Sin embargo, la buena reputación del planeta se perdió cuando la población, compuesta en su mayoría de ratlings, unos humanoides diminutos considerados mutantes en muchos planetas, declararon el planeta independiente del gobierno del Adeptus Terra.

El Departamento Munitorum calculó que solo haría falta un regimiento de la Guardia Imperial para pacificar el mundo agrícola previendo que los ratlings, al estar mal equipados y tener una gran falta de disciplina, no representarían una amenaza seria para una unidad bien liderada de Guardias. Los líderes de la rebelión también se dieron cuenta de ello y los rebeldes salieron corriendo tan pronto como las naves de desembarco del 122º tocaron tierra.

El Coronel Serat, el comandante a cargo de la invasión, ordenó a sus compañías de la vanguardia formar un perímetro defensivo alrededor de los puntos de aterrizaje para garantizar que los transportes superpesados cargados con los regimientos pudieran tomar tierra con seguridad. Pero la sorpresa fue que no encontraron ningún tipo de enemigo.

Pasó una semana antes de que se sucediera el primer contacto con el enemigo, cuando una patrulla de montañeses se vio víctima de disparos mientras cruzaba un puente sobre el río Karlina. Tras verse obligados a retirarse, el oficial al mando esperó a que llegaran refuerzos para perseguir por el campo a los que le habían tendido la emboscada. Aquel fue el primer incidente de una guerra en la que los rebeldes se dedicaron a defender su mundo mediante guerrillas y ataques

relámpago. Los montañeses se vieron obligados a quedar a la defensiva durante muchos meses antes de que el alto comisario del regimiento ordenara un cambio de estrategia que horrorizó totalmente al Coronel Serat y a sus hombres. Se ordenó a los montañeses arrasar todas las granjas de todos los pueblos que encontraran con la intención de negar a los rebeldes sus medios de subsistencia y atraerlos así hacia una batalla que no podrían ganar. El coronel aceptó la necesidad de un cambio de estrategia y se puso manos a la obra.

El final de la guerra solo llegó tras una campaña continua de supresión brutal, en la que los rebeldes fueron obligados a retroceder hasta una zona que llegó a conocerse como el Foco de Resistencia de Antranine. Dentro de esta zona repleta de colinas suaves de unos noventa kilómetros cuadrados, el ejército rebelde fue totalmente rodeado, bombardeado día y noche y finalmente destruido.

Los montañeses, que habían sufrido grandes bajas en la primera fase de la pacificación, no tuvieron apenas pérdidas tras haber atraído al enemigo a la batalla. Se les concedió la administración de Sigma-Agrius y al final se asentaron en él, donde formaron una nueva clase social dirigente por encima de los trabajadores humanoides. Ahora el mundo vuelve a ser un centro altamente prolijo de producción de comida, aunque los descendientes de los montañeses siguen manteniéndose alerta ante los humanoides de Sigma-Agrius.

Información sacada de la pagina de GW (unica fuente de información que encuentre)Adaptado a la pagina por mi

Original escrito en el foro antiguo por angeloscuro_93