

## El 303º de mordant (los perros de ácido)

Autor AGRAMAR  
domingo, 28 de octubre de 2007

Mordant Prime es un mundo situado al noroeste del Ojo del Terror y es conocido por las extracciones mineras de bacterias bioluminescentes de las que se obtiene un ácido altamente corrosivo.

Mordant está clasificado por el Adeptus Terra como un mundo nocturno cuya superficie es un desierto árido completamente inadecuado para la vida humana. Solo hay humanos allí para ocuparse de las vetas de bacterias luminescentes. Dichas vetas viven del contenido fosfórico de la roca, que pueden obtener al segregar un ácido corrosivo que deshace la roca hasta hacerla digerible. Esto ha ido creando una amplísima red de cavernas y túneles interconectados. En su interior, los clanes de mineros se dedican a la extracción de dicha bacteria y la crían en enormes plantas subterráneas para conseguir los ácidos más corrosivos conocidos por el Imperio. Estos extractos se envían a los mundos forja de todo el sector donde se usan para todo tipo de procesos esotérico-industriales.

Hay dos tipos de habitantes en Mordant: los mineros de ácido y el resto de la gente. Los mineros, con una organización de clanes muy antigua, contratan mano de obra local pagando a sus empleados lo justo para sobrevivir en destartaladas cavernas de chabolas. El resto de ciudadanos caen en el crimen organizado, donde la violencia de las pandillas es la única autoridad reconocida.

Los regimientos de la Guardia Imperial que se reclutan en Mordant se forman con aquellos ciudadanos cansados de la vida en su mundo, aquellos que no pueden vivir de la mísera paga de los clanes mineros y que no quieren caer en el círculo de las pandillas. El 303º regimiento es una de estas unidades y, al igual que con cualquier otra tropa de Mordant, se lo destina a zonas de guerra en las que la afinidad natural de los soldados con la oscuridad y los espacios estrechos puede dar más de sí. Los regimientos de Mordant se destinan a menudo a mundos nocturnos y, si se da el caso, son excelentes luchadores en túneles.

### La Plaga de Delphic

El 303º regimiento fue originalmente una unidad de las Fuerzas de Defensa Planetaria destinada a mantener la paz tanto en el interior como alrededor del asentamiento minero de Delphic Sink. Las pandillas del lugar y los matones contratados por los clanes mineros se habían enfrentado durante años para hacerse con el control de los cientos de túneles secundarios de la zona, las pandillas para poder traficar con contrabando y los clanes para obtener el acceso a las vetas ricas en ácido. Cuando uno de los grupos de trabajo no pasó el informe diario al final de su turno, nadie le dio la menor importancia; habrían sido víctimas de alguna banda de forajidos.

Pero, cuando en los meses siguientes fueron desapareciendo más grupos, el problema ya no pudo ignorarse más. Se envió a investigar a los soldados del cuartel local de las FDP, a cuyo mando estaba el Capitán Saul. En los informes posteriores a la misión redactados por Saul se cuenta que su compañía exploró a fondo una serie de túneles iluminados con bacterias bioluminescentes por los que ningún humano había pasado nunca. Se descubrieron vastas cavernas cuyas bóvedas formaban un cielo pulsante y fluorescente a muchos cientos de metros de altura.

Al cuarto día de su partida, la compañía de Saul sufrió una emboscada en una zona en la que no existía ni el más mero brillo apagado de la bacteria ácida. Los atacantes eran criaturas pequeñas y muy veloces que podían luchar en la oscuridad de los túneles. Usaban una extraña forma de armamento: un rifle largo que proyectaba una pequeña porción de energía actínica altamente volátil. Saul perdió a casi un tercio de su compañía en la emboscada, pero logró reagrupar a sus hombres, que descubrieron que los atacantes no tenían valor para luchar cuerpo a cuerpo y desaparecían por los oscuros túneles tan pronto como se echaban sobre ellos. El capitán ordenó a sus mejores hombres que exploraran las profundidades de las catacumbas que se encontraban más adelante y en cuestión de horas recibieron numerosos informes de más combates.

Saul envió a toda su tropa hacia delante para salvar a los exploradores y los encontró enzarzados en una batalla desesperada en un complejo sistema de cuevas parecidas a un panal de abejas. Los túneles estaban repletos de las mismas criaturas que les habían tendido la emboscada, pero esta vez luchaban con la ferocidad de una bestia acorralada en lugar de como astutos emboscadores. Saul ordenó a sus equipos de lanzallamas que avanzaran hacia el frente y sus hombres limpiaron el sistema de cuevas de aquellas repugnantes criaturas carbonizándolas a cientos.

No escapó ni uno solo de aquellos asquerosos alienígenas, pero solo una cuarta parte de la compañía emergió de las catacumbas para regresar a Delphic Sink. Luego Saul envió patrullas por los alrededores y se descubrieron y aniquilaron varias plagas alienígenas más. Tres años después, Abaddon lanzó su Decimotercera Cruzada Negra contra el Imperio y la milicia de Saul pasó a formar parte de los regimientos de Mordant de la Guardia Imperial como el 303º. El regimiento mantiene un grupo de luchadores especializados en el combate por túneles, que son los supervivientes de aquella primera misión contra los alienígenas que infestaban los túneles de su mundo natal, y dichos hombres y mujeres tan

endurecidos se han ganado una temible reputación entre los enemigos del Imperio.

En esta ilustración se puede observar a un sargento del 303º. La cantidad de adornos y decoración de su equipo la señalan como una veterana de la milicia original de Delphic Sink. Como suele ocurrir entre los regimientos de Mordant, porta un equipo de batalla muy variado, en su mayoría robado de antiguas zonas de guerra y ampliamente personalizado a base de símbolos originarios de la cultura de su mundo natal. Su arma principal es un rifle láser de tipo Triplex, un modelo raro de encontrar en las regiones en las que han luchado los regimientos de Mordant, así que lo más probable es que sea robado o que lo haya obtenido ilegalmente de un miembro de otro regimiento. El tipo Triplex es muy útil para los soldados que tengan que luchar en túneles, ya que se puede ajustar para disparar con una alta carga de energía, lo que es crucial cuando solo tienes un disparo antes de pasar al asalto. Las granadas de fragmentación y perforantes, el equipo de comunicaciones y las armas secundarias tampoco son equipo estándar de su regimiento. Solo un veterano de muchas campañas podría haber reunido una colección tan variada y personalizada como la de este soldado.

Extraído de la Gw de España