

El 7º de Mordion-La Pacificación de Flotis III

Autor AGRAMAR
domingo, 28 de octubre de 2007

Reclutado entre la población del mundo-colmena de Mordion en el año 984 del M41, el 7ª regimiento fue asignado al planeta recientemente descubierto de Flotis III. Cuando las naves imperiales llegaron por primera vez al planeta, una población humana considerable fue descubierta. El Administratum indicó que había sido colonizado algunos años antes de la Era de los conflictos. Sin embargo, ningún registro o equipo, por ejemplo del tipo generado por las PCE había sido descubierto hasta ahora y la población había retrocedido a un nivel medieval.

Además de la población humana, Flotis III poseía una gran colonia Orka en su tercer continente. Centrado alrededor de una inmensa, pero tosca, nave estrellada (un pecio espacial?), este imperio orko creciente subordinó y esclavizó a la mayoría de la población de este tercer continente.

Una gran parte de Flotis II había sido pacificada y colonizada el año siguiente al primer aterrizaje. En el primer continente, las tropas de la Guardia Imperial fue capaz de eliminar a la aristocracia guerrera presente en número muy grande de pequeños estados. El segundo continente estaba ampliamente constituido por una estepa desierta, donde algunas tribus nómadas sobrevivían a duras penas. El tercer continente, sin embargo, demostró que causaba más de un problema, y por lo tanto los combates fueron mucho más encarnizados. Primero, los Orkoz mismos eran enemigos peligrosos y bien equipados. En segundo lugar, el terreno allí era escarpado y altamente variable. Y en tercer lugar, los humanos que habitaban ese continente y supieron que podían quedar libres de la dominación Orka, eran orgullosamente independientes y muy competentes en las técnicas de guerrilla, habiendo partidas de ellos que se enfrentaron a la Guardia Imperial.

La pacificación de este tercer continente fue confiada, entre otras cosas, a la Compañía D del 7ª de Mordion, que se distinguió en varias acciones en el campo de batalla durante dos años. La provincia de Bencya fue tomada por unidades de Rough Riders y los Bosques de Glimdrum fueron tomados por Rough Riders y Sentinels que trabajaron en equipo.

Las fuerzas humanas de la Compañía D fueron reclutadas en una banda particularmente violenta del mundo-colmena, que eran llamados los Night Rippers (algo así como los Acuchilladores Nocturnos). Su emblema, un puño y un cuchillo, aparece sobre varios vehículos de esta compañía y en las banderas no oficiales. Los Night Rippers por primera vez habían sido observados por el Comandante Imperial Varren, Gobernador planetario de Mordion, cuando tomaron el control de todo Island-City II. Utilizaron el espacio puerto y el centenar de lanzaderas que capturaron para el bloqueo del planeta e imponer exigencias diversas, como dinero, armas y bienes de equipo.

Fueron derrotados y ampliamente castigados y los supervivientes de esta acción fueron reclutados para la Guardia. Se había decidido que sus habilidades para el combate, si eran redirigidas en la dirección de los intereses imperiales, eran demasiado buenas para ser estropeadas por un castigo demasiado duro, como trabajos forzados. Sólo los dirigentes de la rebelión fueron ejecutados. Varren ordenó que la muerte les fuera dada utilizando una de las espadas dentelladas ceremoniales utilizadas en los rituales de los Night Rippers. La insignia tradicional de la banda fue tomada desde entonces con un significado nuevo, representando a la vez su entrada al servicio Imperial y el sacrificio de sus jefes.

Nota :Este Regimiento en realidad es de MORDIA, pero en la época del Rogue Trader no existía Mordia y si Mordion. Hasta la fecha no ha habido datos de este regimiento, por eso se ha decidido darle carácter de regimiento independiente.

Traducción original del inglés al francés por Patatovitch de Taran del Compedium. Traducido y adaptado al castellano por Me