

Los señores tecno-barbaros de la Pre-Unificacion

Autor AGRAMAR
domingo, 26 de abril de 2009

Los Tecno-bárbaros son el nombre que la historia Imperial ha dado a los guerreros que lucharon sobre las ruinas devastadas de Terra durante la Edad de los Conflictos. Ellos formaron el grueso de las tropas de los jefes militares que dominaron Terra durante el período, y fueron equipados con una forma primitiva de armadura servo-impulsada de forma autónoma que sería la base para el primer modelo de armadura marina, la MK I o armadura Trueno.

El Emperador surgió durante las luchas más brutales de la Edad de los Conflictos para unificar de nuevo el planeta Terra. Bajo su mando su ejército (conocido en aquella época como el ejército del rayo y el trueno) conquistó a las otras facciones en guerra de los tecno-bárbaros.

De esta época datan muchos regimientos famosos de tropas tecno-bárbaras: Los infames Lanceros Tupelov, Los Motores Rojos, La Roma, La Geno 5-2 Chiliada (miembro del Viejo Centenario, los regimientos que sobrevivieron a la Unificación y lucharon luego en lo que sería el Ejército Imperial, el germen de la Guardia Imperial). Pero más famosos aún que estos regimientos son los líderes de ellos, los que dirigieron los estados e los que se fragmentó Terra en aquella época.

Se han conseguido recopilar datos de ellos de diferentes fuentes y se presentarán aquí y ahora los tres más notables.

Kalagann de Ursh

Kalagann de Ursh era el tiránico jefe militar tecno-bárbaro de la Edad de los Conflictos del que más poseemos información. Dominó el estado nación de Ursh, localizado en las estepas de lo que habían una vez sido antaño Rusia, Siberia y Asia Central. Sus proezas fueron documentadas en las Crónicas de Ursh, más tarde considerado una obra clásica de literatura medio histórica medio fantástica recopilada por uno o varios escritores. Kalagann empleó poderes psíquicos ("invocadores de destrucción" al mando de un tal Marfeo Orde) en sus ejércitos, y usó su fuerza para soltar poderes disformes oscuros sobre sus enemigos. Esto, sin embargo, no le sirvió de nada cuando afrontó a las fuerzas del Emperador ascendente de la Humanidad, quien derrotó y mató personalmente a Kalagann. Kalagann sabido (conocido) para llevar un pleito (traje) distintivo de armadura era conocido por portar la Armadura Perlada, que en el momento de la Herejía Horus estaba guardada como un trofeo en el vestíbulo de la Puerta de la Eternidad.

Las Crónicas de Ursh son su legado más destacable. Aquí es donde se narran sus batallas, contadas en un lenguaje "hiperbólico" y rico. Gracias a ellas conocemos los nombres de muchos de sus generales (Lurtois, Sheng Khal y Quallodon), de los lugartenientes de estos (Anult Keyser, Wilhym Mardol de los Lanceros Tupelov) y de lugares y costumbres de la época (Los enclaves Nordafricanos, con Xozer como enclave más destacado, las ciudades nómadas establecidas sobre tractores en la taiga...)

Pero lo que más destacamos es sus oscuras menciones al uso de poderes psíquicos y los demonios o como dicen ellos "Dyablos y Magicks".

Cardenal Tang

El Cardenal Tang era "Etnarca" tiránico del Bloque Yndonesico durante los últimos días de la Edad de los Conflictos. Impuso un régimen genocida a las islas de Yndonesia, forzando la procreación entre ciudadanos "genéticamente compatibles" (llegando incluso al incesto) y castigando los "acoplamientos inferiores." En el momento de la Herejía Horus, varios siglos después del mandato de Tang, el miembro del Mechanicum Zouche Chahaya reveló una vez que sus padres habían sido asesinados por las fuerzas de Tang por "el horrendo crimen" de producir a un niño genéticamente inferior. Chahaya recordaba aquella época en la que Tang gobernaba como una época de "de pogromos sangrientos, campos de exterminación y genocidios."

Finalmente, a Tang lo derrocaron más o menos en la época de la llegada del Emperador del tiempo de la subida del Imperio y encarcelado en la colonia penal de Nusa Kambagan, que más tarde sería una colmena productiva en esa zona. Después de unos días, algunos de los internos supieron de su verdadera identidad y lo asesinaron en venganza por sus crímenes.

El Bloque Yndonesico fue de los pocos reinos de aquella época que durante la Gran Cruzada mantuvo su propia identidad separada, así como tradiciones y costumbres. Ellos fabricaron para el Emperador los Stormbirds, las naves de asalto antecesoras de las Thunderhawk para usarlas contra el Imperio Panpacífico.

Narthan Dume

En algunos escritos aparece también como Narthan Durme. Se dice que es el más infame de todos los señores tecno-barbaros y siempre se le ha conocido por alguien "medio genio, medio loco". Dirigía el Imperio Panpacífico, que englobaba todas las tierras que antaño bañaba el océano pacífico. Apenas si sabemos algo de él.

Solo conjeturamos que era uno de los más poderosos y que de los pocos que estaban a la altura del Emperador en

conocimientos tecnologicos.Posiblemente incluso tuviera guerreros modificados geneticamente,parecidos a los del Emperador,aunque este refino casi hasta la perfeccion el proceso.

Tomado de diferentes libros del juego y novelas y adaptado y redactado por Me.