

Atilla y sus Guerreros

Autor AGRAMAR

domingo, 29 de noviembre de 2009

Modificado el domingo, 29 de noviembre de 2009

ATTILA

El mundo de Atilla es un poco más pequeño que la Tierra, y tienen un único continente que cubre casi la mitad de la superficie. En la zona central de esta gigantesca masa de tierra, las temperaturas acostumbran a ser tan extremas que nadie vive en ella. Las tórridas temperaturas desérticas estivales pasan a ser un mar congelado de arena y nieve en invierno. Entre los Territorios Muertos del centro continental y la costa, existe un rico cinturón de sabanas con miles de kilómetros de extensión, escarpadas cadenas montañosa, gigantescos lagos y anchos ríos. Solamente cerca de la costa, las inmensas extensiones de hierba dejan paso a los verdes bosques que rodean todo el continente con una estrecha franja arbórea.

Los humanos colonizaron Atilla hace miles de años, adoptando casi inmediatamente un estilo de vida nómada. La única ciudad de todo el planeta es Khanasan, la cual se encuentra en el punto donde aterrizaron originalmente los primeros colonos. Esta bulliciosa metrópolis sirve como lugar de reunión para las tribus de Atilla, y es la sede del gobierno. La mayor parte de su población son nómadas que subsisten gracias a sus rebaños de Ovigors. Los Ovigors son unos animales salvajes gigantescos y peludos, nativos del mundo de Atilla. Su nutritiva carne y su oscura sangre constituyen la dieta básica de subsistencia de las tribus. Al llegar el verano, los habitantes de Atilla conducen a sus rebaños al interior del continente, siguiendo el deshielo primaveral y el crecimiento de los nuevos pastos. En invierno regresan hacia las praderas próximas a la costa, donde los animales podrán encontrar suficientes pastos para subsistir hasta el verano siguiente.

LOS ROUGH RIDERS DE ATTILA

El Imperio recluta habitualmente a algunos de estos guerreros de caballería en este mundo bárbaro. Los regimientos de Rough Riders de la Guardia Imperial de Atilla han luchado a lo largo y ancho de la galaxia en numerosas guerras. En mundos situados a miles de años luz de Atilla, la imagen del nómada cubierto de cicatrices, resplandeciente con sus toscas pieles, y adornado con abalorios y anillos es tan conocida como temida.

El valor de los guerreros de Atilla es consecuencia de la costumbre de luchar ente ellos, ya que las tribus de Atilla únicamente respetan el poder, y un Rey debe estar preparado para demostrar su poder ante los rivales que le desafíen. Cuando uno de los caudillos de una tribu de Atilla vence en duelo a un enemigo, este es decapitado, y sus artesanos convierten su cráneo en una copa para beber, como símbolo permanente de su victoria. Un caudillo tribal puede tener muchos cráneos, con incrustaciones de oro esculpido o bañados en plata, adornados con rubíes y zafiros de valor incalculable. El Rey de Khanasan y Señor de Atilla es el más poderosos de todos y es conocido como el Rey de los Mil Cráneos.

Dicen que los habitantes de Atilla nacen sobre una silla de montar, ya que son los mejores jinetes de la galaxia. Sus caballos preferidos son bestias corpulentas, ariscas y dispuestas a cocear a cualquiera que sea lo suficientemente torpe como para dejarles hacerlo. Los jinetes dependen en gran medida de sus monturas, a las que consideran mas valiosas que el oro. En tiempos de escasez un guerrero puede extraer un poco de la sangre de sus bestias y beberla para mantenerse con vida. De esta forma los guerreros de Atilla pueden vivir sin comida ni agua durante varios días, lo cual les permite actuar tras las líneas enemigas sin necesidad de reabastecimiento.

Un rasgo característico del guerrero de Atilla son las cicatrices de sus mejillas, largos cortes de cuchillo que dejan marcas grandes que resaltan en medio de la curtida piel de la cara. Estas marcas se hacen en las mejillas durante la juventud, cubriéndose las heridas con las cenizas de los fuegos de campamento para que queden unas cicatrices profundas y evidentes.

Los hombres de Atilla acostumbran a llevar el pelo recogido con largas y descuidadas trenzas, o largo y enmarañado. Nunca se bañan, ni lavan sus ropas, ya que creen que esto sería una afrenta a los espíritus del agua que pueblan sus tierras según sus supersticiones. Ha podido demostrarse que esta superstición es muy difícil de erradicar, pese al considerable esfuerzo llevado a cabo por los predicadores del Adeptus Ministorum en su apenas tolerada misión de Khanasan. Sin embargo, a veces se ha dicho que ¡el hedor de los Rough Riders de Atilla es un arma tan poderosa como sus lanzas de caza!

Gracias a Kayl BlackWulfen