

Las Fortalezas Squat

Autor AGRAMAR

viernes, 14 de diciembre de 2007

Modificado el lunes, 14 de enero de 2008

Tradicionalmente, cada Fortaleza se centra alrededor de una mina y el asentamiento subterráneo asociado a ella, aunque cuando la raza se expandió en la Era del Aislamiento y del Comercio, se colonizaron distintos tipos de mundos; algunas Fortalezas, por lo tanto, no están asociadas con las actividades mineras.

Cada Fortaleza está gobernada por un Señor hereditario, que es apoyado por un poderoso núcleo de nobles conocidos como la Guardia del Corazón. Es la Guardia la que proporciona las tropas de élite en un ejército Squat, así como actuar de guardaespaldas, sirvientes y consejeros del propio Señor. Cuando el Señor se presenta en el campo de batalla la Guardia forma una sólida unidad a su alrededor. En la mayoría de las Fortalezas, la Guardia del Corazón se ha convertido en una casta aristocrática formada por un limitado número de familias o clanes. La fuerza militar principal de una Fortaleza Squat es su Hermandad o Hermanos de Guerra.

Cada Squat tiene la obligación de prestar servicio militar a su Fortaleza, y puede ser llamado a un período de servicio de 30 a 70 años en la Hermandad. Sin embargo, ya que los Squats viven mucho y se reproducen lentamente, la tradición dice que un Squat no debe ser llamado a filas por la Hermandad hasta que haya tenido y criado dos hijos hasta su madurez (madurez que en términos Squats se traduce en 70 años Terrícolas).

Así, la continuidad de la raza no está amenazada por las actividades militares. Cuando este período de servicio expira, un Squat regresa a su Fortaleza con honor (y con un poco de suerte no poca riqueza). Entonces ocupa una posición de responsabilidad en los negocios familiares, habiéndose ganado el paso a la edad adulta gracias a su experiencia militar. Aunque las Hermandades son las fuerzas de defensa principales de las Fortalezas, son mucho mejor conocidas por sus actividades mercenarias. En tiempos de paz las fuerzas de combate de una Fortaleza son objeto de comercio como cualquier otro bien, tanto como para luchar por el Imperio como por otras Fortalezas.

Ya que la guerra es una profesión honorable para los Squats, estos aventureros mercenarios son raras veces menospreciados - de hecho, se les ve como una parte natural de toda vida Squat. En ocasiones, Señores Squat poco escrupulosos o incompetentes han enviado a las Hermandades a situaciones imposibles, especialmente durante las luchas entre Ligas que fueron muy comunes durante las Eras del Aislamiento y del Comercio. Este problema se ha resuelto casi en su totalidad colocando a uno de los parientes más cercanos del Señor como comandante de la Hermandad - conocido como Señor de la Guerra. Con ello se aseguran que no se emprenderán acciones alocadas y que el honor de la Fortaleza nunca se verá comprometido. Algunos Señores particularmente aventureros pueden enviar a las Hermandades de sus Fortalezas a largas expediciones, siendo estas poco más que una pequeña extensión de sus actividades comerciales habituales. El término 'expedición' no está muy bien definido, y estas aventuras pueden variar desde la búsqueda de una Fortaleza perdida en la Era de las Guerras hasta una acción expansionista contra razas alienígenas, pasando por una campaña pirata en toda regla en algún sector remoto. Algunas Hermandades han convertido sus actividades como bucaneros en toda una profesión, amasando grandes fortunas para un glorioso regreso a casa, siendo el botín repartido entre ellos y el Señor de su Fortaleza. Los Saqueadores Squat, como son conocidos, son extraños para los estándares humanos - su atención única está dirigida hacia las ganancias financieras, y atacarán cualquier objetivo valioso con resolución implacable, pero completamente libres de malicia o prejuicios.

En la Era del Redescubrimiento, los Mundos Natales Squats han aceptado proporcionar al Imperio un diezmo, que se resuelve enviando a las Hermandades a servir con la Guardia Imperial, o como fuerzas Squat puras bajo los estandartes del Emperador. Los Marines Espaciales son conocidos por su poca tolerancia hacia las razas no humanas, a las que ven como corruptas y genéticamente impuras, por lo que el Administratum no destinará tropas de Squats a áreas en las que entren en contacto con los Marines.